



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UniCEUB

FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO E SAÚDE – FACES

JANAINA FARIAS RODRIGUES

**JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Brasília  
2013

JANAINA FARIAS RODRIGUES

**JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial à  
obtenção do grau de Licenciatura em  
Educação Física pela Faculdade de  
Ciências da Educação e Saúde Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientador: Prof.ºMs. Maurílio Tiradentes  
Dutra

Brasília  
2013

JANAINA FARIAS RODRIGUES

**JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial  
à obtenção do grau de Licenciatura  
em Educação Física pela  
Faculdade de Ciências da  
Educação e Saúde Centro  
Universitário de Brasília –  
UniCEUB.

Brasília, novembro de 2013.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Orientador: Prof.º Maurílio Tiradentes Dutra

  
Examinador: Prof.º Hetty Lobo

  
Examinador: Prof.º Rômulo Abreu

## RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Na fase inicial da educação infantil os jogos são muito importantes no desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo, devemos ter muita atenção nessa fase, buscando desenvolver seu papel no desenvolvimento da criança. **Objetivo:** Analisar a importância dos jogos lúdicos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil no processo de ensino e aprendizagem. **Materiais e métodos:** foi uma pesquisa bibliográfica exploratória de artigos científicos e livros destacando a importância dos jogos lúdicos na educação infantil. As palavras; lúdico, Educação Infantil, criança, brincar, brincadeiras lúdicas, foram utilizados como chave de pesquisa. **Revisão de Literatura:** Os jogos lúdicos que vem do latim significa brincar e neles incluem brinquedos e brincadeiras, o ser que o pratica se torna mais consciente ele tem um papel fundamental na educação de uma criança porque pode ser utilizado como grande e rico recurso nas prática pedagógicas. **Considerações finais:** A importância de um professor de educação física anos iniciais escolares é fundamental para que as crianças tenham um desenvolvimento motor e psicomotor estimulados de forma consciente e variadas e oferecer diferentes vivencias para que as aulas possam contribuir no processo de ensino global da criança, devemos destacar algumas brincadeiras como: cobra-cega; pula corda; queimada; brincadeiras cantadas e etc.

**Palavra chave:** jogos; desenvolvimento motor; educação física

## ABSTRACT

**INTRODUCTION:** In early childhood education games are very important in motor development , cognitive and affective , we must be very careful at this stage , to develop its role in child development . **Objective:** To analyze the importance of educational games and games for child development in the process of teaching and **learning** . **Methods:** a literature search was exploratory scientific articles and books highlighting the importance of early childhood education educational games . The words , playful , kindergarten , child , play , playful banter , were used as search key . **Literature Review** : The fun games that comes from Latin and means playing them include toys and games , being that the practice becomes more aware he has a key role in a child's education because it can be used as a large and rich resource in practice pedagogical . **Final Thoughts** : The importance of a physical education teacher early school years is critical for children to have a motor and psychomotor development stimulated consciously and varied and offer different livings for classes can contribute to the overall learning process of the child , we highlight some games such as blind snake , jumps rope , burned , singing games, and so on.

## 1. INTRODUÇÃO

No Brasil, a Educação Infantil tem sido objeto de estudos ao longo da História. Constata-se que, durante o início do século XX, praticamente não existia uma política que regulamentasse o atendimento educacional de crianças.

Segundo Antunes (2004) “no Brasil, o atendimento de crianças de zero a seis anos, em creches e pré-escola, constitui direito assegurado pela Constituição Federal de 1988, consolidada pela Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)” que estabelece a Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica e deve ser oferecida pelos sistemas de ensino em complementação à ação da família e comunidade, onde as propostas pedagógicas devem estar articuladas com a faixa etária de cada aluno, proporcionando condições totais de desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo.

Neste trabalho, analisamos o jogo protagonizado (jogo de papéis) buscando compreender o seu papel no desenvolvimento da criança e a sua relação com a organização do ensino na infância. Trata-se de um estudo teórico acerca dos conceitos de jogo, desenvolvimento e aprendizagem motora na infância. Dessa forma, este estudo aborda a importância dos jogos e as brincadeiras para o desenvolvimento infantil e para o processo de ensino-aprendizagem.

O problema que está em estudo, é o desenvolvimento infantil inadequado, insuficiente de crianças da Educação Infantil, observadas por meio de metodologias tradicionais (ALMEIDA, 2000). Assim o jogo se configura importante, visto que a criança precisa se cercar de várias ferramentas de aprendizagem para assimilar os conteúdos e se desenvolver cognitivamente e não contar somente com as formas tradicionais de ensino.

Lúdico, palavra do latim que significa brincar, e nela se incluem jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como o comportamento de quem a pratica, transformando o indivíduo em um ser consciente. A atividade lúdica tem um papel fundamental na formação da criança, podendo ser utilizado como um rico recurso para as práticas pedagógicas (KISHIMOTO, 2002).

Os jogos e brincadeiras são de extrema importância para essas crianças, sendo uma metodologia muito útil para o seu desenvolvimento na aprendizagem, na cognição, enfim para um desenvolvimento integral. Dessa maneira, os jogos e brincadeiras são ferramentas eficazes para o processo de ensino-aprendizagem (PIAGET, 1978).

Os jogos são atividades ricas em situações imprevistas, pelos quais o indivíduo tem de responder prontamente assumindo responsabilidades e riscos (D'angelo, et al, 2009). Entende-se que os jogadores devem resolver sozinhos as situações e que necessitam de adaptação imediata, sendo capazes de criar e superar diversas situações que ocorrem nos jogos, trabalhando em equipe e alcançando os objetivos propostos.

Para Hildebrandt (2003) e Sara (2009), os esportes são tratados como forma de movimento humano, onde há uma relação de diálogo da prática com significado/sentido para a vida do aluno. E trazer as possibilidades de jogo e movimento para o mundo cotidiano dos alunos através da Educação Física (EF) é uma maneira de provocar uma ampliação das possibilidades de jogo e movimento. Assim, jogos de esporte são instrumentos educacionais que contribuem para a construção de valores morais e éticos, coibindo a competição exacerbada e a conquista de resultados a qualquer custo.

Para Piaget (1978), os jogos desenvolvem a inteligência, as percepções e os instintos sociais. Quando a criança joga, ela aprende, expressa, assimila e constrói a sua realidade, por meio da aplicação de seus esquemas mentais. O jogo contribui assim para a formação intelectual da criança e para a construção de seu pensamento formal, possibilitando-a passar da percepção concreta para a abstração da realidade que a cerca. Além disso eles aumentam a motivação da criança para aprender, desenvolvem a autoconfiança, a capacidade de organização, a imaginação, a concentração, a atenção, o raciocínio lógico-dedutivo e, a sociabilidade, pois jogando ela interage com outras pessoas. Os jogos também estimulam a comunicação e o trabalho em equipe, facilitam a aquisição de novos conhecimentos, proporcionam experiências, desenvolvem o aspecto físico e mental e estimulam a criança a procurar alternativas para solucionar problemas (PIAGET 1978).

O objetivo desse estudo é revisar a importância dos jogos lúdicos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil no processo de ensino e aprendizagem.

Quando a criança brinca ela aprende, se expressa melhor, assimila e constrói sua realidade, assim o jogo contribui para formação intelectual da criança.

Assim aumentam a curiosidade e motivação da criança a aprender, desenvolve a autoconfiança, a imaginação, a capacidade de organizar, a concentração, a imaginação, a atenção além do raciocínio lógico-dedutivo e a sociabilidade.

Dessa forma, os objetivos específicos deste trabalho são:

- Demonstrar o papel dos jogos lúdicos na educação infantil para o desenvolvimento das habilidades motoras.
- Demonstrar as conceituações do termo “jogos lúdicos”, as correntes teóricas que o sustentam e os autores que buscam aprofundar o assunto;
- Compreender a importância dos jogos lúdicos para o desenvolvimento e aprendizagem motora na educação infantil, tendo como referência as brincadeiras desenvolvidas em contexto escolar.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

O presente estudo foi realizado por meio de uma revisão bibliográfica de artigos científicos e livros, caracterizando este trabalho como uma pesquisa de natureza exploratória. Foram identificados artigos e/ou trabalhos científicos publicados em periódicos relevantes, disponíveis para consulta em base de dados, tais como, scielo, google acadêmico, EBSCO Host, EF deportes, acervo do UniCEUB, publicações acadêmicas e nos portais específicos. As palavras; lúdico, Educação Infantil, criança , brincar, brincadeiras lúdicas, foram utilizados como chave de pesquisa.

A análise dos dados incluiu publicações produzidas no período de 1994 a 2011. Para este estudo foi realizada uma leitura exploratória dos materiais bibliográficos pesquisados.

Após a leitura exploratória foi realizada uma leitura seletiva do material, verificando a relevância dos achados. O processo de leitura dos materiais foi finalizado por meio de uma leitura interpretativa objetivando relacionar a temática proposta com o objetivo da pesquisa, possibilitando a construção de ideias próprias.

### 3. REVISÃO DE LITERATURA

Estudos demonstram que, por meio dos jogos, a criança vê e constrói o mundo. Em função disso, é essencial que os professores resgatem as atividades lúdicas, na pré-escola, de modo que esse processo trabalhe com a diversidade cultural e desperte a vontade para o aprender. Podemos dizer que todo ser humano pode beneficiar-se dos jogos, tanto pelo aspecto lúdico de diversão e prazer quanto pelo aspecto da aprendizagem. (PIAGET,1971).

Dentro dessa perspectiva, justifica-se a escolha do tema em questão na tentativa de possibilitar aos educadores a compreensão de que os jogos propiciam conhecimentos aos alunos, e sua utilização deve ser considerada como um instrumento integrado ao processo ensino aprendizagem, pois, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, garante também, de forma prazerosa, o desenvolvimento pessoal, social, afetivo, físico e psicomotor. Nesse contexto, surgem as seguintes indagações: como explicar a razão pela qual alguns professores não utilizam os jogos para a formação de conceitos? Será que os que utilizam o fazem de forma significativa? A falta de capacitação e não compreensão da importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem é o que leva o educador a não utilizá-los?

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer, pois é por meio do lúdico que a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor, tornando importante proporcionar às crianças atividades que promovam e estimulem seu desenvolvimento global, considerando os aspectos da linguagem, do cognitivo, afetivo, social e motor. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita e aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2000).

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação (LOPES, 2006).

A ludicidade é um fator indispensável para as crianças, pois traz inúmeras colaborações, tanto imediatas como de longo prazo. Os jogos podem ser considerados como uma das atividades mais propícias para desenvolver o gosto pela liberdade de criação nas crianças, além de proporcionar a elas uma “despreocupação infantil” enquanto está sendo preparada para as responsabilidades do futuro (DINELLO, 1984).

De acordo com Rolim (2004), brincar é o que as crianças fazem quando não estão comendo ou dormindo, ocupando o máximo das suas horas. O brincar da criança pode ser visto, literalmente, como o equivalente ao trabalho dos adultos. Brincar é o meio prioritário pelo qual as crianças aprendem sobre seus corpos, além de facilitar o crescimento afetivo e cognitivo e fornecer um importante meio para o desenvolvimento das habilidades motoras grossas e finas.

Os anos que compreendem a Educação Infantil são importantes para o desenvolvimento cognitivo e, como registra Rolim (2004), crianças nesta fase são ativamente envolvidas em melhorar suas habilidades em uma variedade de maneiras.

O desenvolvimento motor da criança deve ser testado de uma forma compatível com a sua idade, com o tempo acrescentando desafios para estimular novos movimentos, mas tudo de acordo com a sua idade, sem que ultrapasse sua capacidade de superar (DOHME,2003)

Segundo Haywood e Gelchell (2004), o termo aprendizagem motora é diferente de desenvolvimento motor, sendo definido como toda alteração no movimento seja ela de forma permanente ou não, sem relação nenhuma com a idade. Para os mesmos autores a evolução do movimento que é desenvolvimento motor, acreditando que estudando as alterações dos movimentos estaremos compreendendo o desenvolvimento motor.

De acordo com Gallahue e Donnelly (2008), durante esse período elas desenvolvem funções cognitivas que eventualmente resultam em pensamento lógico e formulação de conceitos. Crianças pequenas são incapazes de pensar de qualquer ponto de vista que não seja o próprio. Suas percepções dominam seus pensamentos e o que elas experimentam em um dado momento os influencia fortemente. Durante essa fase, ver é literalmente acreditar no pensamento, suas conclusões não precisam de justificativas (ROLIM, 2004).

Para Gallardo (2005) a escola é o local voltado para a educação e deve proporcionar nas aulas de Educação Física um saber fazer das praticas corporais e um saber sobre esse fazer, ou seja, superar a pratica pela pratica e conscientizar-se de que não há pratica neutra, pois nela estão implícitas ou explícitas filosofias, visões de mundo, valores e interesse.

A Educação Física, segundo Rolim (2004), ao surgir na Educação Infantil, teve como função instrumentalizar o aspecto psicomotor das crianças através de atividades que envolvessem a área motora, o que, supostamente, possibilitaria um maior sucesso na alfabetização, dando suporte às aprendizagens de cunho “cognitivo”.

Sobre a prática pedagógica da Educação Física na Educação Infantil, Kunz (2001) registra que a importância de se desenvolver movimentos está na objetivação de proporcionar à criança, um conhecimento maior de si mesmo e do mundo à sua volta.

O movimento, segundo Meira (2003) é mais que o deslocamento do corpo no espaço, ele se apresenta como linguagem que permite a ação da criança sobre o meio físico e sua atuação sobre o ambiente humano, mobilizando as pessoas por meio de seu teor expressivo. Considerando-se a literatura em Educação Física sobre a faixa etária dos alunos da Educação Infantil, constata-se que a capacidade de movimento não é inata, significando que a qualidade e a quantidade de experiências motoras adequadas são fundamentais para o estabelecimento de um acervo motor rico e flexível que permita aprendizagens mais complexas (FERRAZ e MACEDO, 2001).

### **3.1 Fases do desenvolvimento motor**

O desenvolvimento motor é um processo de alterações no nível de funcionamento de um indivíduo é quando ele tem maior capacidade de controlar os movimentos que é adquirido ao longo do tempo. Esta alteração no comportamento ocorre pela interação entre as exigências da tarefa (físicas e mecânicas), a biologia do indivíduo (hereditariedade, natureza e fatores intrínsecos, restrições estruturais e funcionais do indivíduo) e o ambiente (físico e sócio-cultural, fatores de aprendizagem

ou de experiência), isso caracteriza um processo dinâmico no qual o comportamento motor irá surgir diversas restrições que rodeiam o comportamento.

Motricidade global: refere-se aos movimentos dinâmicos corporais, envolve um conjunto de movimentos coordenados de grandes grupos musculares.

Motricidade fina: refere-se a atividade manual guiada por meio das visão, ou seja coordenação visuomanual, com emprego de força mínima a fim de atingir uma resposta precisa da tarefa.

Quadro 1. Fases do desenvolvimento motor.

| As fases e estágios Cronologia Aproximada idade | Fases e Estágios Sequencia do Desenvolvimento.  |
|---|---|
| 0 a 6 meses                                     | Fase reflexiva:<br>- estágio de codificação<br>- estágio de decodificação               |
| 6 a 12 meses                                    | Fase rudimentar:<br>- estágio de início de inibição de reflexos                         |
| 1 a 2 anos                                      | Fase rudimentar:<br>- estágio de pré-controle   |
| 2 a 4 anos                                      | Fase de Movimentos fundamentais:<br>- estágio inicial e elementar                       |
| 4 a 6 anos                                      | Fase de Movimentos Fundamentais:<br>- estágio de maturação e maduro                     |
| 7 a 10 anos                                     | Fase de Movimentos Especializados:<br>- estágio de transição                            |
| 11 anos e acima                                 | Fase de Movimentos Especializados:<br>- estágio de aplicação<br>- estágio de utilização |
| 13 anos e acima                                 | Fase de Movimentos Específicos:<br>- estágio cultural e especificidade.                 |

Adaptado de Gallahue e Ozmun( 2003)

### **3.2. O jogo como meio de desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem dos esportes coletivos.**

Os jogos são atividades ricas em situações imprevistas, os quais os indivíduos tem de responder prontamente assumindo responsabilidades e riscos (D'ANGELO, JUNIOR, JUNIOR ET AL, 2009). Entende-se que os jogadores devem resolver sozinhos as situações e que necessitam de adaptações imediata, sendo capazes de criar e superar diversas situações que ocorrem nos jogos, trabalhando em equipe e alcançando os objetivos propostos.

### **3.3. O papel do jogo no processo de aprendizagem**

Para Piaget (1971), os jogos desenvolvem a inteligência, as percepções e os instintos sociais. Quando a criança joga, ela aprende, expressa, assimila e constrói a sua realidade, por meio da aplicação de seus esquemas mentais. O jogo contribui assim para a formação intelectual da criança e para a construção de seu pensamento formal, possibilitando-a passar da percepção concreta para a abstração da realidade que a cerca. Os jogos são recursos pedagógicos que permitem construir o conhecimento matemático. Eles aumentam a motivação da criança para aprender, desenvolvem a autoconfiança, a capacidade de organização, a imaginação, a concentração, a atenção, o raciocínio lógico-dedutivo e, a sociabilidade, pois jogando ela interage com outras pessoas. Os jogos também estimulam a comunicação e o trabalho em equipe, facilitam a aquisição de novos conhecimentos, proporcionam experiências, desenvolvem o aspecto físico e mental e estimulam a criança a procurar alternativas para solucionar problemas.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), “no ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos, os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparenta ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhe deram origem, sabendo que estão brincando”, em outras palavras, através do brincar, a criança tem em suas mãos a possibilidade de

lidar, estabelecer relações com os outros e com ela mesma. Assim, cabe ao professor perceber que a prática pedagógica deve atender às reais necessidades das crianças, porque desde pequenas, elas apresentam atitudes de interesse em descobrir o mundo que as cerca, e podem realmente construir o conhecimento.

As brincadeiras antigas são fundamentais na infância, pois estas são ligadas aos costumes populares que ajudam a promover a socialização, o desenvolvimento da coordenação motora, o equilíbrio, do respeito às regras e o cognitivo das crianças (REGINA, 2008).

Complementando as informações supracitadas Calegari e Prodócimo (2006) mencionam que a criança em contato com o lúdico desenvolve o social, a moral, o cognitivo, o afetivo e o motor, além de sentir prazer ao praticar tais atividades.

Essas brincadeiras tradicionais trazem muitos benefícios para o desenvolvimento infantil pois elas tem contato com a cultura de sua comunidade que é transmitida de geração em geração e mantida pela tradição além de favorecer no desenvolvimento motor e na capacidade dos participantes por não conter regras fixas, isso faz com que a criança atue de forma reflexiva em relação a algum problema que possa ocorrer durante a brincadeira, nessa fase da criança os exercícios e atividades motoras tem um desenvolvimento harmonioso dos componentes corporais, afetivo, intelectuais da personalidade da criança.

Alguns exemplos de brincadeiras tradicionais são:

Cabra-cega: estimula a noção espacial, auditiva e o tato.

Pular corda: desenvolve equilíbrio, atenção, saltos, saltitos e noção temporal

Queimada: força, agilidade, direção, deslocamento e atenção

Brincadeiras cantadas: desenvolvimento da audição, ritmo e percepção

Os resultados que se obtém trabalhando com jogos tradicionais e que além da melhora do desenvolvimento motor das crianças os professores precisam saber que são importantes, pois elas transmitem esses jogos entres si mostrando para seus amigos e familiares.

#### **4. Considerações Finais**

Com a presente pesquisa bibliográfica foi possível destacar algumas considerações a respeito do lúdico e os jogos na educação infantil como o desenvolvimento harmônico, lúdico, que inclui aprender a ouvir opiniões diferentes e a contra-argumentar, estabelecendo comparações objetivas entre várias maneiras de se compreender um mesmo fato, pouco a pouco vai contribuir para tornar a criança apta a um intercâmbio, real com os outros, favorecendo a troca de experiências, por estar baseada na cooperação e na reciprocidade.

Espera-se que, na atuação dos educadores físicos é que eles levem com o intuito saúde a todas as camadas sociais, principalmente àquelas menos favorecidas. Por isso os educadores físicos deveriam, em nossa compreensão, m se voltar para também para ações de aprimorar suas formações acadêmicas para promover a saúde e qualidade de vida da população, e de conquistar os espaços de atuação na educação física escolar pública que é onde mais precisa do nosso empenho e dedicação.

A importância de um professor de educação física anos iniciais escolares é fundamental para que as crianças tenham um desenvolvimento motor e psicomotor estimulados de forma consciente e variadas e oferecer diferentes vivências para que as aulas possam contribuir no processo de ensino global da criança, devemos destacar algumas brincadeiras como: cobra-cega; pula corda; queimada; brincadeiras cantadas e etc.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1974.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 10 ed. São Paulo: Loyola, 2000.

ANTUNES, Celso. Educação infantil: prioridade imprescindível. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BARBOSA, E. L; 2005. Projeto Recrear- Unis/MG.

BOGDAN, Robert C.; BIKLEN, Sari. K. Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos. Portugal: Porto, 1994.

BORGES. Tereza Maria Machado. A criança em idade pré-escolar. São Paulo: Ática, 1994.

BRAGA, A. J; ARAUJO, M. M; VARGAS, S.R. S; O uso de jogos didáticos em sala de aula; 2005

BRASIL, **Ministério da educação, Orientações Curriculares para o ensino médio**, vol. 2 Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2008.

BRASIL 2012 – **Ministério da educação**. [www.mec.gov.br](http://www.mec.gov.br) acessado em 15/10/13.

BRASIL. Lei 9394/96. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, 1997. Lei nº 4.024/61. Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: Diário Oficial, 21 de dezembro de 1961. Disponível em: <<http://www.mj.gov.br/conade2.htm>>. Acesso em 17 abril 2007.

CAETANO, Maria; SILVEIRA, Carolina; GOBBI, Lilian, **desenvolvimento motor em pré escolares no intervalo de 13 meses**. Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano 2005 v.7 n.2 p.05-13

CANDIDO, F. F; FERREIRA, S. A, **O jogo como instrumento facilitador da aprendizagem**; 2006

CAVALCANTI, E, L. D; CARDOSO, T; BARBOSA, M. H. F; **Jogo “Batalha Periódica”**: *Explorando a Tabela Periódica e suas Propriedades*. XIV Encontro Nacional de Ensino de Química (XIV ENEQ). UFPR, 2008 15.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. *Metodologia Científica*. 4.ed. São Paulo: MAKRON, 1996.

CHIZOTTI, Antônio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. 2 ed. São Paulo: Cortez,1995.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2009. 200 p.

Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Diário Oficial, 05 de outubro de 1988. Disponível em: [http://www6.senado.gov.br/con1988/CON1988\\_05.10.1988/CON1988.htm](http://www6.senado.gov.br/con1988/CON1988_05.10.1988/CON1988.htm). Acesso em: 17 abril 2007.

COSTA, Wilse **Arena da. 50 sugestões didático-pedagógicas para o ensino da leitura e da escrita em sala de aula**. Cuiabá: Entrelinhas: EDUFMT, 2006.

D'ANGELO, F; JUNIOR, A. J.R.; JUNIOR, A.A.; ET AL. *Jogos Educativos: estrutura e organização da prática*. São Paulo: Ed. Phorte, 2009. Pg 96.

DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2007 – (Coleção polemicas do nosso tempo).

DARIDO, S. C.; RANGEL, I.C.A. **Educação Física na Escola: Implicações para a Prática Pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FARIA, E. R; REZENDE, L; PALAFOX; **Formas jogadas como estratégia lúdica de ensino no contexto do jogo na educação infantil**.2001.

FERNANDES, Francisco et al. *Dicionário brasileiro da Editora Globo*..Ed. São Paulo.

GAULEK, A; ALTINI, I. R.; ***A atribuições do jogo no desenvolvimento da criança portadora de síndrome de Down.***

GUIMARÃES, S. G. P; CARLOS, E. A.; SOUSA C. L; ***Uma proposta para trabalhar com balanceamento de equações químicas em sala de aula.*** 2005

HAIDT, Regina Célia, Curso de didática geral; 7ª Ed. Editora Ática, série educação, São Paulo, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko M. ***Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.*** Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. ***Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação.*** Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KNIJNIK, S. C.F; KNIJNIK, J. D; ***Jogo e pluralidade cultural: um estudo exploratório com base nos Parâmetros curriculares nacionais de Arte e Educação Física.*** 2005.

LEONARDO,L.; SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S. ***O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos.*** *Motriz*, Rio Claro, v. 15, n. 2, p.236-246, abr./jun. 2009.

LOPES, Maurício C.; WILHELM, Pedro P. H. ***Uso de jogos de simulação empresarial como ferramenta educacional: uma análise metodológica.*** XVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2006.

NEVES, J. P; CAMPOS, L. M. L; SIMÕES, M. G; ***Jogos como recurso didático para o ensino de conceitos paleontológicos básicos aos estudantes do ensino fundamental.*** 2008.

PIAGET, J. ***A formação do símbolo na criança.*** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1971.

PIAGET, J. ***A formação do símbolo na criança.*** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1978.

PFUTZENEREUTER, E. P; STANO, R. C. M. T; ***O jogo como mediador no processo de construção de conhecimento no espaço universitário***; 2005.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil Vol. 1, 2, 3. Brasília,1998.

SARA, E. C.R. ***A visão pedagógica e antipedagógica dos esportes coletivos na escola***. <http://www.efdeportes.com/> *Revista Digital* - BuenosAires - Ano 14 - N. 136 – Set/2009. Acesso em: 18/05/11.

SOUZA, H. Y. S; NOGUEIRA, J. P. A; SILVA. C. K. O. SUDOKÍMICA – ***Aplicação De Uma Mania Mundial No Processo De Ensino-Aprendizagem De Química*** VI Simpósio Brasileiro de educação em Química, Fortaleza, 2008

TESSARO, J. P; ***Discutindo a importância do uso de jogos e atividades em sala de aula***; 2007.

WATANABE, M; RECENA, M. C. P; Memória Orgânica – ***Um jogo didático útil no processo de ensino e aprendizagem***, IV Encontro Nacional de Ensino de Química (XIV ENEQ), UFPR, Curitiba/PR 2008.

ZANON, D. A. V.; GUERREIRO, M. A. S; OLIVEIRA, R. C. 2008, ***O jogo ludo químico para o ensino da nomenclatura dos compostos orgânicos; projeto, produção, aplicação, avaliação***. Disponível em: [www.cienciasecognição.org](http://www.cienciasecognição.org).

**FICHA DE RESPONSABILIDADE DE  
APRESENTAÇÃO DE TCC**

Eu, **Janaína Farias Rodrigues** me responsabilizo pela apresentação do TCC intitulado **Jogos Lúdicos no processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil** no dia 20/11 do presente ano, eximindo qualquer responsabilidade por parte do orientador.

| Aluno                           | RA               |
|---------------------------------|------------------|
| <b>Janaína Farias Rodrigues</b> | <b>2111214/0</b> |

  
ASSINATURA



CARTA DE DECLARAÇÃO DE AUTORIA

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC

Declaração de Autoria

Eu, Janaína Farias Rodrigues, declaro ser o (a) autor(a) de todo o conteúdo apresentado no trabalho de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB. Declaro, ainda, não ter plagiado a idéia e/ou os escritos de outro(s) autor(s) sob a pena de ser desligado(a) desta disciplina uma vez que plágio configura-se atitude ilegal na realização deste trabalho.

Brasília, 11 de Novembro de 2013.

Janaína Farias Rodrigues

Orientando



## FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE APRESENTAÇÃO DE TCC

Venho por meio desta, como orientador do trabalho **Jogos Lúdicos no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil** autorizar sua apresentação no dia 20 / 11 do presente ano.

Sem mais a acrescentar,



Orientador



## AUTORIZAÇÃO

Eu, **Janaína Farias Rodrigues, Ra: 2111214/0** aluno (a) do Curso de **Educação Física** do Centro Universitário de Brasília - **Uniceub**, autor(a) do artigo do trabalho de conclusão de curso intitulado **Jogos Lúdicos no processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil**, autorizo expressamente a Biblioteca Reitor João Herculino utilizar sem fins lucrativos e autorizo o professor orientador a publicar e designar o autor principal e os colaboradores em revistas científicas classificadas no Qualis Periódicos – CNPQ.

Brasília, 11 de Novembro de 2013.

Janaína Farias Rodrigues

Assinatura do Aluno