



PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E  
APRENDER BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

*EDUCATION PLANNING TO DEVELOP TEACHING AND LEARNING SKILLS THROUGH PLAY IN  
THE FIRST YEARS OF ELEMENTARY EDUCATION*

*PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS PRIMEROS GRADOS DE ESCUELA PRIMARIA*

Keila Cristina de Paiva Silva<sup>1</sup>, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal<sup>2</sup>, Hamilton de Lopes de Lima<sup>3</sup>, Sabrina Félix de Oliveira<sup>1</sup>

e636311

<https://doi.org/10.47820/recima21.v6i3.6311>

PUBLICADO: 3/2025

**RESUMO**

Este artigo tem o objetivo de compreender a importância do brincar como processo organizativo principal na aprendizagem da criança da educação infantil. Trata da contextualização do desenvolvimento da criança, por entender que o lúdico faz parte de sua infância, frente ao processo construtivo de ensino e seu desenvolvimento integral. Desta forma, apresenta como objetivo principal analisar a importância do lúdico, do brincar e do jogo na Educação Infantil. O método da pesquisa é bibliográfico, como forma de apresentar o tema proposto por meio de livros e artigos baseado em autores como Freire, Friedman, Kishimoto, Libânio, entre outros. Enfim, acredita-se que o lúdico e o jogo, enquanto atividades vivenciadas pelas crianças, podem transformar a prática pedagógica de forma dinâmica, valorizando a relação pensar x fazer, ao mesmo tempo em que produz prazer e satisfação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Brincar. Educação Infantil. Aprendizagem.

**ABSTRACT**

*This article aims to understand the importance of playing as the main organizational process in the learning of children in early childhood education. It deals with the contextualization of the child's development, as it understands that play is part of their childhood, in the face of the constructive process of teaching and their integral development. In this way, its main objective is to analyze the importance of play, play and play in Early Childhood Education. The research method is bibliographic, as a way to present the proposed theme through books and articles based on authors such as Freire, Friedman, Kishimoto, Libânio, among others. Finally, it is believed that play and play, as activities experienced by children, can transform pedagogical practice in a dynamic way, valuing the relationship between thinking and doing, while producing pleasure and satisfaction.*

**KEYWORDS:** Play. Early Childhood Education. Apprenticeship.

**RESUMEN**

*Este artículo tiene como objetivo comprender la importancia del juego como principal proceso organizativo en el aprendizaje de los niños en la educación infantil. Se trata de la contextualización del desarrollo del niño, ya que comprende que el juego es parte de su infancia, frente al proceso constructivo de la enseñanza y su desarrollo integral. De esta forma, su objetivo principal es analizar la importancia del juego, el juego y el juego en la Educación Infantil. El método de investigación es bibliográfico, como una forma de presentar el tema propuesto a través de libros y artículos basados en autores como Freire, Friedman, Kishimoto, Libânio, entre otros. Finalmente, se cree que el juego y el juego, como actividades experimentadas por los niños, pueden transformar la práctica pedagógica de manera dinámica, valorando la relación entre el pensar y el hacer, al tiempo que producen placer y satisfacción.*

**PALABRAS CLAVE:** Jugar. Educación Infantil. Aprendizaje.

<sup>1</sup> Fundação Universitária Iberoamericana – Funiber.

<sup>2</sup> Educação.

<sup>3</sup> Universidad Europea del Atlantico - UNEATLANTICO.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

### 1. INTRODUÇÃO

O brincar como um processo organizativo principal na aprendizagem das crianças na Educação Infantil, é algo cuja discussão e análise são essenciais, visto tratar-se da primeira etapa do ensino e propiciar aos alunos o conhecimento de mundo. Para tanto, pergunta-se: de que forma o professor pode utilizar os jogos e brincadeiras no planejamento de suas aulas, para a aprendizagem da criança na educação infantil, como ferramentas significativas, utilizando-as para o ensino e não apenas para passar o tempo?

O objetivo central deste estudo é compreender a importância do brincar como processo organizativo principal na aprendizagem da criança da educação infantil.

Em sequência ao objetivo geral, os objetivos específicos são: enfatizar a importância da aprendizagem de crianças pequenas, apresentar o contexto das atividades lúdicas, analisar o lúdico na educação infantil e seu desenvolvimento na escola.

A Educação Infantil é a fase mais importante para o desenvolvimento da criança no início da sua vida escolar, tanto no nível cognitivo, emocional, social e motor, pois é quando ela está descobrindo o mundo, a consciência de si e dos outros. É pela brincadeira que a criança aprende.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prioriza a convivência, o brincar, participar, expressar, conhecer e explorar o eu, o outro, gestos e movimentos, traços, sons, cores, formas, além da escuta, do pensamento e da imaginação, pautados nos direitos de aprendizagem e desenvolvimento que devem ser garantidos por meio de atividades e práticas pedagógicas nos campos de aprendizagem e desenvolvimento de acordo com a faixa etária da criança.

Sendo assim, justifica-se a presente pesquisa, no sentido de realizar uma análise da relevância da utilização dos jogos e das brincadeiras e a possibilidade de uma contribuição mais significativa no desenvolvimento da criança, através da inserção delas no conteúdo que é repassado diariamente, mediante a expectativa de que a criança, através do lúdico, consiga manter o equilíbrio com seu mundo e construa símbolos.

A organização do trabalho pedagógico deve fazer com que a criança se aproprie do mundo dos objetos e das relações. A criança deve estar num ambiente onde se sinta acolhida, segura e satisfeita, capaz de lidar com seus anseios, um ambiente rico em experiências, essencial para a construção de sua identidade.

Nesta fase o professor deve aproveitar para colocar em prática todos os seus conhecimentos adquiridos na teoria e na prática. Despertando assim a curiosidade e o interesse da criança em aprender.

Desta forma, o professor e pedagogos passam a ser um dos principais elementos, senão o protagonista dessa mudança. Daí a necessidade de que sua formação e sua prática sejam motivos de estudos.

Espera-se que, por meio dessa pesquisa, o futuro educador possa refletir sobre a importância dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na educação dentro da sala de aula, no desenvolvimento



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

e aprendizagem da criança, e ainda perceber que através do jogo a criança desenvolve seu raciocínio, seu intelecto, elabora argumentos, toma decisões e resolve problemas dentro de regras e limites.

O contado diário com novos saberes metodológicos, curriculares e disciplinares faz com que os professores tenham um conhecimento mais aprofundado e ampliem seu preparo para conduzir a educação das crianças.

Cabe, então, indagar como se dá a aquisição e a construção desses saberes durante o seu exercício. Esse questionamento vem diante de um consenso entre alunos e professores. Os docentes encontram dificuldade em introduzir na sala de aula uma nova metodologia. É impossível considerar a prática pedagógica, simplesmente, como execução de uma tarefa do professor, já que implica no desenvolvimento de uma atividade metodológica de educação e aprendizagem.

O método desta pesquisa é bibliográfico, e ocorreu por meio da pesquisa em livros e artigos com base em autores como Freire (2002), Friedman (1995), Kishimoto (2009), Libânio (2001), Nóvoa (2000), Vygotsky (1996), entre outros. É importante salientar que este estudo não pretende esgotar o conhecimento e a reflexão sobre o assunto, visto que o tema em questão é bastante amplo, devendo ainda ser estudado e analisado em tempos futuros, pelos interessados na temática.

### 2. A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS PEQUENAS

As crianças pequenas não são como os outros alunos. Suas necessidades são únicas e educadores devem estar cientes desta realidade. O papel do professor muitas vezes se torna o de mediador quando as crianças têm problemas para compartilhar ou aprender a se dar bem. Além disso, os professores da educação infantil precisam ser criativos e adaptáveis. Eles devem pensar fora de sua própria perspectiva madura e ser capazes de se colocar no lugar de seus alunos.

A Constituição Federal, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei n. 9394/96 e o Estatuto da Criança e do Adolescente exigem que sejam supridas as necessidades sociais e individuais desde a primeira infância, envolvendo família, Estado e sociedade, visando o desenvolvimento pessoal, o preparo para o exercício da cidadania e a qualificação para o trabalho (Brasil, 1998).

Ensinar crianças pequenas requer nada menos que total devoção e perseverança. Pode ser uma tarefa difícil, mas para um professor verdadeiramente comprometido, vale a pena o esforço.

De acordo com Nóvoa (2000), os professores passam por dois estágios no início da carreira: a “sobrevivência” e a “descoberta”. O primeiro, diz respeito ao confronto com a realidade, até então obscura.

Neste sentido, a motivação também se torna fundamental para o desenvolvimento do aprendizado de alunos no contexto escolar. De acordo com estudos de Vygotsky “o processo de aprendizagem não ocorre apenas por meio de uma comunicação formal”, mas também no desenvolvimento e as construções pedagógicas ao passo em que estratégias devem ser adotadas principalmente quando o aluno apresenta problemas de aprendizagem e necessita ainda mais da



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

motivação para iniciar o seu processo de aprendizagem até que consiga assim uma integração maior com conteúdo (Vygotsky, 1991, p. 2).

Educadores necessitam de iniciativa, criatividade e dedicação para atuarem na pedagogia escolar, ao passo em que a motivação passa a ser um dos objetivos principais para o desenvolvimento da criança, principalmente aquelas que apresentam alguma dificuldade as quais devem ser analisadas por educadores e equipe pedagógica e assim a busca por novos métodos como o lúdico no desenvolvimento cognitivo possível da criança com dificuldades de aprendizagem.

Mais como um facilitador do que na visão tradicional de um professor didático, o professor de educação infantil não está simplesmente passando informações e conhecimento para as crianças com quem trabalha. Em vez disso, eles estão tentando ajudar as crianças a se tornarem aprendizes independentes. Para ser um facilitador eficaz, o professor está interessado em configurar o ambiente, planejando programas para atender às necessidades individuais das crianças e refletindo sobre a prática (Kuhlmann Jr., 2010).

O papel do professor da primeira infância como pesquisador está se tornando cada vez mais enfatizado em todos os níveis de ensino. Ser pesquisador é mais do que apenas coletar dados e escrever artigos de pesquisa. Trata-se de usar a observação e reflexão para informar sua prática.

Assim, a equipe pedagógica busca, com os professores que possui no ano, formar uma unidade de pensamento, de objetivos, uma meta conjunta de trabalho, contudo não consegue dar continuidade no ano seguinte e reiniciar as atividades com o novo grupo de professores procurando mostrar a eles uma maneira construtiva de trabalhar a avaliação, que não seja em função da nota (Saviani, 1998).

No contexto de tais mudanças, a escola passou a contar com recursos cada vez mais importantes como a utilização da tecnologia e da ludicidade, seja por meio de brinquedotecas ou atividades que envolvam o lúdico em disciplinas como português, jogos matemáticos e aqueles direcionados ao desenvolvimento do raciocínio da criança.

De acordo com Lopes e Mattos (1990), o professor e o aluno devem brincar de descobrir o mundo e nessa interatividade o objetivo e a utilização do jogo é provocar a reflexão e a oportunidade de convivência e integração da criança com as áreas do conhecimento, bem como a sua interação social.

Uma vez que as brincadeiras estão desaparecendo rapidamente em favor de aulas mais estruturadas, cabe aos provedores de cuidados infantis perceberem a importância da brincadeira na programação da educação infantil.

### 2.1. A atividade lúdica

As (re) invenções cotidianas das crianças na produção de brincadeiras lúdico-agressivas, que, de forma velada e astuta, dão sentido às suas práticas lúdicas. Busca desconstruir representações pejorativas sobre esse tipo de manifestação lúdica, sinalizando sua importância no



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

processo de socialização das crianças e na reorientação das práticas pedagógicas no contexto da Educação Infantil.

Toda atividade lúdica necessita de planejamento para contribuir com o conhecimento do aluno na organização das atividades (Moura, 1994).

Desta forma, o planejar e executar atividades lúdicas, nas palavras de Nóvoa (1995, p. 22):

[...] o professor não pode subjugar sua metodologia de ensino a algum tipo de material porque ele é atraente ou lúdico. Nenhum material é válido por si só. Os materiais e seu emprego sempre devem estar em segundo plano. O material ou o jogo pode ser fundamental para que isto ocorra.

O jogo assimila experiências e informações entre atividades, valores e atitudes, estimulando a construção do conhecimento. Portanto, com o conhecimento teórico-prático sobre as etapas do desenvolvimento infantil e o trabalho com as atividades lúdicas nos primeiros anos na educação infantil, pode-se analisar a importância e os benefícios para o desenvolvimento global da criança em todos os aspectos.

[...] o lúdico é simples e eficaz, basta o professor se desfazer de suas “amarras”, sendo facilitador da construção do conhecimento de seus alunos, partindo para novas práticas. Tendo em vista essa conceituação, para muitos teóricos, o jogo é algo que faz parte dos seres humanos, independentemente da idade, sexo e/ou fator social. Mudará apenas o tipo de atividade mais adequado, ou seja, a cada faixa etária corresponderá uma atividade específica, de acordo com as zonas de interesse próprias da faixa. Apesar disso, identificamos que para os professores das séries iniciais o brincar é normal e natural e que estes o exploram com consciência e conhecimento pedagógico, enquanto os professores das séries finais não se sentem atraídos pelo uso do brincar, pois em sua formação acadêmica não são informados sobre a importância de trabalhar com o lúdico em sala de aula. Trata-se de uma decorrência os cursos de licenciatura não darem ênfase em seu currículo a disciplinas relacionadas ao desenvolvimento humano (Freire, 1997, p. 18).

Para tanto, os professores devem ser criativos o suficiente para atenderem as exigências dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), visando facilitar o meio de compreensão do aluno para que a aprendizagem se torne mais prazerosa e proveitosa.

A atividade lúdica é, essencialmente, um grande laboratório em que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas e essas experiências produzem conhecimento. (Miranda, 2001).

Ao que se refere à atividade lúdica, Piaget (1975, p. 15) diz que pode ser considerada como “o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança.” O autor afirma que a ludicidade na escola, além de ser uma forma de entretenimento para a criança, a conduz a uma aprendizagem diversificada e significativa.

[...] o jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. (Piaget 1975, p. 15).

O lúdico como ação mediadora integra a criança ao ato de brincar sem que ela se preocupe com resultados, ou seja, na exploração livre, contribuindo para a aprendizagem de forma lúdica.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

[...] o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (Kishimoto, 2009, p.18).

Acredita-se que o lúdico como recurso didático utilizado na escola constrói um aprimoramento do aluno e no seu crescimento futuro como cidadão exercendo seu papel perante a sociedade, fruto de uma escola preparada e inteligente na sua formação pedagógica.

### 2.2. O brincar na educação infantil

Tentar oferecer uma explicação única do jogo não é tarefa fácil, pois a palavra jogo remete a vários entendimentos ou várias hipóteses a cada pessoa. De acordo com os conceitos feitos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, 2002) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2020), o aluno tem a probabilidade de alcançar um nível de aptidão linguística, desde que os métodos e recursos didáticos estejam contextualizados, participando nas mais variadas situações da vida do aluno, idealizando as diferentes maneiras de sentir, pensar, e criar e agir. Conforme Vigotsky (1998, p. 168), com relação ao brincar:

Brincar é aprender na brincadeira. Na brincadeira reside a base daquilo que mais tarde permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo de ensino na escola (Vygotsky, 1996, p. 168).

As atividades propostas por meio do lúdico devem necessariamente estimular o aluno, contextualizados com a vida social e natural onde a criança está inserida, capaz de contribuir na aprendizagem e na interação social entre todos. Neste sentido, Vygotsky (1996, p.111) enfatiza que:

[...] no brinquedo o pensamento está separado [...] dos objetos a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço da madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelas coisas e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado.

Ao brincar a criança distancia da vida cotidiana, ela cria e embarca num mundo do faz de contas, no qual pode ser e o que quiser. Muitas vezes, durante a brincadeira a criança apresenta atitudes dos pais ou da figura com quem convive. E, é preciso que o professor esteja atento a estas manifestações e representações. Conforme Kishimoto (2002, p. 85),

[...] a importância do jogo está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar "virtualmente" situações de solução de problemas que aproximam daquelas que o homem realmente enfrenta ou enfrentou.

Os alunos poderão obter maiores e melhores resultados nas aulas com atividades lúdicas realizadas pelos professores envolvendo jogos, *softwares* educativos desenhos, desde que estas sejam as mais prazerosas possíveis e direcionadas a aprendizagem das crianças. De modo que, o



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

jogo ou as atividades lúdicas, tem um leque de práticas que produzem excelentes resultados de adaptação com o meio social.

Nesta perspectiva, Brasil (2008, p. 165):

[...] a atitude do professor reflete na sua prática profissional, ele deve estar centrado nos alunos, pensar no contexto socioemocional que interage, ter tranquilidade no que faz, estabelecendo harmonia e confiança com a sua turma, enfim, criar ambientes para que seus alunos sejam estimulados a pensar e explorar. É no ato de jogar que o aluno pode colocar para si desafios e questões, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que surgirão na realidade contribuindo ao mesmo tempo para desenvolver a sua imaginação, bem como para estabelecer relações de organização e convivência.

Brincar é crucial para melhorar o desenvolvimento social das crianças. Brincadeiras ativas não estruturadas com outras pessoas \_incluindo pais, irmãos e colegas\_ são uma oportunidade significativa de cultivar habilidades sociais. Enquanto brinca, o ato de fingir, bem como de negociar com os colegas melhora as habilidades sociais das crianças.

O termo lúdico abrange a atividade individual e livre enquanto a coletiva é regada. Ludicamente é visto como “prazeroso” e nunca “livre”. Percebe-se que é impossível definir substancialmente o que é brincar: a natureza do compromisso com que é realizada transforma-a sutilmente em trabalho (Freire, 1995).

Brincar, participar de atividades com jogos também oferece oportunidades para as crianças aprenderem a interagir socialmente. Enquanto brincam juntas, as crianças aprendem a cooperar, seguir as regras, desenvolver autocontrole e geralmente se dar bem com outras pessoas.

De acordo com Zacharias (2006), apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive, uma atitude de observação que lhe permitirá conhecer muito sobre as crianças com que trabalha. Segundo Zacharias (2006, p.12), algumas funções do professor frente aos jogos podem ser sintetizadas como:

a) Providenciar um ambiente adequado para o jogo infantil; b) Selecionar materiais adequados; c) Permitir a repetição dos jogos; d) Enriquecer e valorizar os jogos realizados pelas crianças; e) Ajudar a resolver conflitos; f) Respeitar as preferências de cada criança.

Simple jogos de esconde-esconde, sacudir um chocalho ou cantar uma música são muito mais importantes do que apenas uma maneira de passar o tempo. Eles ensinam as crianças sobre comunicação, desenvolvem suas habilidades motoras e ajudam na resolução de problemas.

Enfim, são tais atitudes que demonstram concepções relacionadas à classe social, ao gênero e à etnia, e tentam justificar propostas relacionadas às brincadeiras introduzidas nas instituições de educação infantil (Kishimoto, 1999).

O professor é o mediador da criança em seu processo de aprendizagem ao passo em que ela precisa estar motivada para a aprendizagem e integrada com o meio, pois o lúdico na escola auxilia a aprendizagem e a relação das crianças com o meio e com as demais crianças, sendo importante



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

também para um desenvolvimento satisfatório e com resultados esperados por educadores, família e pedagogos.

A ação jogo-aprendizagem motivada pelos professores e aplicada em um ambiente propício para a educação destas crianças, além do ambiente considerado normal, pode ser uma ferramenta eficaz para a avaliação diagnóstica do professor em relação ao desenvolvimento do aluno. Neste sentido, segundo Miranda (2001, p. 30), entre a ação do jogo na aprendizagem e o lúdico:

[...] 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. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os "brincantes" lhe 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).

A aplicação de novos métodos como o lúdico pode resgatar a importância de se considerar o professor em sua própria formação, num processo de autoformação, de reelaboração dos saberes iniciais em confronto com sua prática vivenciada. É importante reconhecer o papel crucial que desempenha no desenvolvimento da primeira infância. O apoio à brincadeira deve ser incorporado aos programas de desenvolvimento da primeira infância.

Assim, seus saberes vão se construindo a partir de uma reflexão na/e sobre a prática. O paradigma do professor reflexivo Perrenoud, (2002), isto é, do professor que reflete sobre a sua prática, que pensa e que elabora em cima dessa prática, é o paradigma dominante na área de formação de professores, na atualidade.

Enfim, a reflexão da trajetória destes docentes pela busca da formação continuada quer reconstruir o compromisso destes com a prática educativa comprometida. De acordo, com Oliveira (2001):

[...] trata-se primeiramente, de fazer o professor acreditar que é sujeito da história, e, principalmente neste caso, sujeito da história da profissão. Como uma memória subterrânea, como grupo sujeito, o professor, ao relatar a sua história de vida, sistematiza acontecimentos significativos no seu processo de formação e subjetivação. Esse trabalho de reconstrução de si mesmos e dos repertórios da profissão tende a definir o lugar social do profissional e suas relações com os outros. (Oliveira, 2001, p. 21).

Educadores em serviços de educação e cuidados na primeira infância usam uma ampla gama de experiências baseadas em brincadeiras para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças, em vez de usar "aulas" estruturadas ou experiências de ensino formal na montagem de jogos internos e externos apropriados para a idade, que podem ser jogados de forma segura e divertida por todas as crianças.

### 2.3. O lúdico na educação infantil

Brincar é essencial para o desenvolvimento, porque contribui para o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional de crianças e jovens. Apesar dos benefícios derivados das brincadeiras,



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

tanto para as crianças quanto para os pais, o tempo para brincar gratuitamente foi significativamente reduzido para algumas crianças na interação com a ludicidade.

As brincadeiras inseridas no contexto escolar, muitas vezes, não significam apenas brincar, mas sim objetivar ações pedagógicas para o desenvolvimento do aluno de forma diferente por meio da motivação e da realidade do aluno. De acordo com esta concepção, alguns autores como Rizzi e Haydt (1987, p. 8) ressaltam que,

[...] a utilização de atividades lúdicas como forma de facilitar o período de adaptação e socialização ao meio escolar, pois através do lúdico a criança vai se adaptando ao ambiente em que está inserido e com as pessoas que muitas vezes o compõem. (p. 8)

A ludicidade na Educação Infantil estimula fundamentalmente a inteligência da criança contribuindo para que ela possa, por meio da criatividade, concentração e contextualização um desenvolvimento mais eficaz enquanto aprendiz. Kishimoto (1999, p. 38) esclarece que: “Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou o espaço definitivo na Educação Infantil.”

Analisando as palavras de Kishimoto, é possível perceber que por meio do suporte e da brincadeira o professor pode avaliar o nível cognitivo e motor da criança, avaliando conceitos importantes para a percepção das ações do aprendiz na sala de aula no decorrer do ano letivo entre necessidades e aprimoramentos pedagógicos.

Haydt (1987) apresenta como valor no ato de brincar como a importância relacionada ao desenvolvimento físico, cognitivo e moral da criança entre valores educacionais e sociais.

Dentro desta concepção, Bomtempo (1986, p. 68) posiciona-se dizendo que: “O brinquedo parece com um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança e de seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar”.

Os jogos precisam estar inseridos no contexto escolar de forma integradora e mediadora para que o aprendizado possa ser percebido pelas crianças como algo além de matérias já conhecidas e atividades apenas em sala de aula.

Segundo Piaget (1975), o jogo aplicado no contexto escolar e orientação cognitiva caracterizam as orientações do comportamento da criança para que a assimilação também aconteça. Para Piaget, a criança enquanto aprendiz pode assimilar transformando o meio as suas necessidades.

[...] o jogo é a construção do conhecimento principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e finalmente à lógica (Piaget, 1975, p. 99)

O lúdico permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro. É por meio da brincadeira que as crianças desde tenra idade se envolvem e interagem com o mundo ao seu redor.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

Para Piaget (1975), o período infantil é caracterizado pelo contexto dos jogos e aprendizagem. Ele verificou que existem basicamente três estruturas como: o exercício, o símbolo e a regra envolvidos no cotidiano da criança na escola.

[...] o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado e começa a ser praticado por volta dos sete anos, quando a criança abandona o jogo egocêntrico das crianças mais novas, um proveito de uma aplicação efetiva de regras e do espírito de cooperação entre os jogadores". (Piaget, 1975, p. 29).

Atividades lúdicas aplicadas e regradas estabelecem relações e permitem que as crianças passem a conhecer regras importantes para a disciplina escolar dentro e fora do contexto da sala de aula por meio da identificação da própria criança.

Friedmann, (1995), neste sentido, conceitua que as regras necessitam estarem presentes a partir do momento em que o professor utiliza os jogos em alguma atividade com as crianças, as quais devem ser aplicadas de forma efetiva para que ocorra a participação, integração e concepção das crianças com o meio, a aprendizagem e a socialização. Outro ponto apresentado pelo autor é o momento da concepção de jogos classificados por ele em três tipos:

- Jogos estratégicos: aplicados com o objetivo de compor as habilidades e o raciocínio lógico das crianças, a possibilidade da leitura de regras e estratégias das quais o professor necessita utilizar procedimentos adequados, ou seja, os objetivos da educação e aplicação de teorias para que isso possa acontecer;
- Jogos de treinamento: podem ser aplicados como forma de reforçar matérias para alunos que possuem alguma dificuldade de aprendizagem em determinado assunto ou até mesmo como forma de aplicar materiais alternativos por meio dos jogos para a aprendizagem os quais são utilizados quando o professor percebe que alguns alunos precisam de reforço num determinado conteúdo e quer substituir as cansativas listas de exercícios. Neles, quase sempre o fator sorte exerce um papel preponderante e interfere nos resultados finais;
- Jogos geométricos: que têm como objetivo desenvolver a habilidade de observação e o pensamento lógico. Por meio dos jogos geométricos é possível que o professor trabalhe com figuras geométricas, figuras e suas semelhanças, polígonos e ângulos (Friedmann, 1995, p. 4).

A utilização da ludicidade na educação infantil permite que as crianças criem e explorem um mundo que podem dominar, vencendo seus medos enquanto praticam papéis de adultos, às vezes em conjunto com outras crianças.

Os jogos como recurso didático estão presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais os quais ressaltam que:

[...] nos jogos de estratégia (busca de procedimentos) para ganhar parte-se da realização de exemplos práticos (não da repetição de modelos de procedimentos criados por outros) que levam ao desenvolvimento de habilidades específicas (Brasil, 1998, p. 47).

Observa-se, portanto, que o jogo é a promoção do desenvolvimento cognitivo do aluno ao passo em que a aprendizagem é concebida com motivação e responsabilidade por parte de educadores na escola.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

[...] o jogo, na educação, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática ali presente. Esta poderia ser tomada como fazendo parte da primeira visão de jogo que tratamos até aqui. Na segunda concepção, o jogo deve estar carregado de conteúdo cultural e assim o seu uso requer certo planejamento que considere os elementos sociais em que se insere. O jogo, nesta segunda concepção, é visto como conhecimento feito e também se fazendo. É educativo. Esta característica exige o seu uso de modo intencional e, sendo assim, requer um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos culturais de uma maneira geral. (Kishimoto, 2002, p. 80).

Ensinar exige de todas as formas, tomada de decisões e opções em relação à criança, pois o professor deve, acima de tudo, aprender a escutar a criança, desta forma aprenderá a sanar as dificuldades e as expressividades negativas frutos até mesmo de sua convivência fora da escola e que geram traumas.

[...] o jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (Freire, 2002, p. 69).

A aplicação de jogos no contexto escolar para a criança significa desenvolver também o mundo imaginário e simbólico assim como as brincadeiras de faz-de-conta de forma livre, fora da realidade, mas que ao mesmo tempo fazem com que a criança possa perceber o mundo que a cerca e a relação entre a brincadeira e o aprendizado também acontece.

[...] o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade conseguem montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor (Kishimoto, 2002, p.36-37).

Nas determinações para os anos iniciais da Educação Básica, a BNCC ressalta os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, que devem ser assegurados às crianças para que tenham condições de aprender e se desenvolver, presentes em suas competências como conhecimento, pensamento científico, crítico e criativo, repertório cultural, comunicação, argumentação, autocuidado, cooperação e responsabilidade, percebidos durante as observações nas aulas do Ensino Fundamental por parte do professor em aula e da participação dos alunos.

Para Santana (2013, p. 4):

De acordo com esta nova perspectiva, é necessário pensar um currículo para atender às especificidades da educação infantil, o que implica em repensar as concepções de educação e criança internalizadas pelos profissionais de educação ao longo do tempo e reavaliar antigas práticas metodológicas. Faz-se necessário também rever os conceitos pessoais acerca das desigualdades sociais, das diversidades culturais, étnicas e de gênero.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

Pensar o currículo para além de dogmatismos ou fixidez teóricas ou práticas exige novos posicionamentos e perspectivas. Nesse sentido, as perspectivas apresentadas se inseriram nos paradigmas multiculturais, pós-estruturalistas, multiétnicos e intercultural e em metodologias para a aprendizagem como a ludicidade para a educação infantil.

### 2.4. O lúdico no desenvolvimento da criança na escola

O professor deve oferecer as crianças essa interação lúdica, possibilitando a ampliação de sua aprendizagem e descoberta de novas possibilidades. Desenvolvendo na criança sua capacidade de abstração, começando, através de objetos, usar e criar fantasias, criando situações imaginárias e construindo a partir daí novos conceitos, novos aprendizados. Sendo a brincadeira uma rica fonte de interação, comunicação e entre os envolvidos.

É por isso que, para Vygotsky (1996, p.69):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Brincar incentiva as crianças a aprenderem, imaginarem e resolverem problemas enquanto estimula o desenvolvimento do cérebro. Dar importância ao brincar na educação infantil pode ajudar o cérebro a criar conexões neurais críticas. O aprendizado rápido ocorre nos primeiros anos de vida de uma criança e, por meio de brincadeiras, elas aprendem lições de vida essenciais, como causa e efeito, resolução de problemas, tentativa e erro, pensamento simbólico e muito mais.

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil nas palavras de Kishimoto (2003, p. 36):

[...]. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores; nos brinquedos de tabuleiro, que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas; nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma; nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora; parlendas para a expressão da linguagem; brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Aprender através do lúdico se torna significativo quando trabalhado antes dos conteúdos estudados, influência de maneira positiva e participativa no processo de assimilação de novos conceitos e conteúdo. O lúdico faz parte da atividade e do desenvolvimento escolar, com entendimento espontâneo, satisfatório e ativo, trazendo uma maior atenção por parte das crianças, sendo os brinquedos, a brincadeira, algo inerente ao mundo infantil, ao imaginário e a construção, brincando.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

### 3. CONSIDERAÇÕES

De acordo com o tema e objetivos propostos neste estudo que incluem compreender a importância do brincar como processo organizativo principal na aprendizagem da criança da educação infantil, conclui-se que a ludicidade estimula áreas do cérebro do educando que vão beneficiá-lo no seu desenvolvimento, principalmente quando a escola precisa adotar tais sistemas para o desenvolvimento dos alunos e na contribuição para as ações da pedagogia no ensino fundamental, objeto de estudo desta pesquisa.

No entanto, o professor no desempenho da sua função, ao longo dos anos, elabora determinados saberes que só podem ser construídos a partir da experiência profissional esquecendo-se dessas especificidades da ludicidade.

O contado diário com novos saberes metodológicos, curriculares e disciplinares faz com que os professores possam ter um conhecimento mais aprofundado, preparando-se para conduzir esta educação no ensino fundamental.

Cabe, então, indagar como se dá a aquisição e a construção desses saberes durante o seu exercício. Esse questionamento vem diante de um consenso entre alunos e professores. Os docentes encontram dificuldade em introduzir na sala de aula uma nova metodologia. É impossível considerar a prática pedagógica, simplesmente, como execução de uma tarefa do professor, já que implica no desenvolvimento de uma atividade metodológica de educação e aprendizagem.

Os saberes da experiência são resultantes da experiência do professor e se referem a um conjunto de conhecimentos atualizados, adquiridos por meio da prática da profissão docente, podendo servir como referenciais para sua orientação profissional.

Para tanto, o educador terá que estar constantemente se capacitando para que sua prática não se torne obsoleta.

Através da ludicidade pode-se observar que o educando aumentará de seus sentimentos empáticos, seu desejo de executar tarefas cada vez mais difíceis, desenvolvendo de forma crescente suas habilidades imaginárias através de desenhos e de construir histórias, de fazer analogias abstratas, além de estimular a escrita, suas fantasias e as imaginações em outras situações expressivas.

O trabalho realizado proporcionou observar a importância de criar possibilidades referentes à utilização das tecnologias de forma contextualizada e significativa para o aluno, permitindo que ele venha a estabelecer conexões entre os conceitos estudados em sala e associando-os, relacionando-os com o mundo social em que vive.

O professor é um elemento fundamental nesse processo e precisa estar preparado antes de propor atividades com o computador, é preciso conhecê-lo e praticá-lo, pois é necessário que tenha segurança quanto aos objetivos que propõe alcançar.

Porém, a realidade quanto à estrutura e formação docentes estão aquém do necessário ou do ideal. Professores e alunos realizam esforços em conjunto para superar algumas dificuldades e as



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

escolas públicas contam com o minguado apoio do poder público para disponibilizar os recursos de forma muito precária.

Enfim, o grande desafio para a escola é justamente elaborar estudos e investigações que estejam relacionadas com as práticas pedagógicas escolares e que, simultaneamente, estejam de acordo com os objetivos da escola em repassar conteúdos e principalmente obter êxito nos resultados.

Os educadores precisam de uma educação mais prazerosa, criativa e interessante, que pode ser proporcionada através de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas. Tais atividades foram retiradas das salas de aula no decorrer dos anos, portanto é preciso dar ênfase ao lúdico na aprendizagem das crianças.

### REFERÊNCIAS

AGUIAR, J. S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papyrus, 1998.

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. [S. l.]: CDOF, 2006. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 2 mar. 2024.

ALMEIDA, C. de; CARVALHO, E. A.; MORIN Edgar. **Educação e complexidade: Os sete saberes e outros ensaios**. Tradução de Edgar de Assis Carvalho. São Paulo: Cortez, 2002.

BOMTEMPO, E. (org.). **Psicologia do Brinquedo**. São Paulo: Ed. Da Universidade de São Paulo; Nova Stella, 1986.

BOSSA (Org.), **Avaliação psicopedagógica da criança de 0 a 6 anos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1982.

BRASIL. **Ações inclusivas na educação profissional do SENAI/ Educação- Inclusão**. Brasília: SENAI, 2010.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei no 9.394/96, de 20 de dezembro de 1998. Brasília: LDB, 1998.

BRASIL. **PCN ENSINO MÉDIO: Eliminando barreiras por uma cultura inclusiva**. BRASIL Curitiba: PCN, 2001.

BRASIL. **Políticas públicas de atendimento da Educação Básica**. Resolução CNE/CEB nº 2, de 28 de abril de 2008. Brasília, 2008.

DANTAS, H. Brincar e Trabalhar. *In*: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

FERREIRA, N. S. Carapeto; AGUIAR, M. A. da S. (Org.) **Gestão da Educação: Impasse, Perspectivas e Compromisso**. São Paulo: Cortez, 2000.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1997.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

- FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2002.
- FREIRE, P. **A Educação na Cidade** 2. ed. São Paulo: Cortez, 1995.
- FREIRE, P. **Educação e Mudança**. Trad. De Moacir Gadotti e Lílian Lopes Martin. 12 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.
- FRIEDMAN, A. **Brincar, crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1995.
- GADOTTI, M. **Educação e poder: introdução à pedagogia do conflito**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- GARDNER, H. Os padrões dos criadores. *In*: BODEN, Margaret A (org). **Dimensões da criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2009.
- KISHIMOTO, T. M. Escolarização e brincadeira na educação infantil. *In*: KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- KUHLMANN Jr., Moysés. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2010.
- LIBÂNIO. J. B. **A arte de formar-se**. São Paulo: [s. n.], 2001.
- LOPES, M. da G. E MATOS, P. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1990.
- LOPES, M. da G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- MARTINS, P.L.O. **A didática e as contradições da prática**. Campinas, SP: Papyrus, 1998.
- MASLOW, A. H. **Introdução à Psicologia do Ser**. Rio de Janeiro: Eldorado, 1968.
- MC GINNIS, A. L. **Como despertar o melhor das pessoas**. 2. ed. Porto Alegre: Editora Sinodal, 1986
- MEC. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **PCNs+ Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias**. Brasília: MEC, SEMTEC, 2002. 144 p.
- MENGA E MEDIANO, Z. **Avaliação na escola de 1º grau**. São Paulo: Papyrus, 1992.
- MIRANDA, S. de. **Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais**. São Paulo: Papyrus, 2001.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

PLANEJAMENTO DA EDUCAÇÃO PARA DESENVOLVER COMPETÊNCIAS ENSINAR E APRENDER  
BRINCANDO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL  
Keila Cristina de Paiva Silva, Tatiane de Moura dos Anjos Portugal, Hamilton de Lopes de Lima, Sabrina Félix de Oliveira

- MOURA, M. O. de. A série busca no jogo: do lúdico na matemática. *In: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1991.
- MOURA, M. O. de. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: [s. n.], 1994.
- NÓVOA, A. (coord.) **Os professores e a sua formação**. 2 ed. Lisboa: Dom Quixote, 1995.
- NÓVOA, A. (coord.) **Os professores e Sua Formação**. Lisboa: Dom Quixote, 2000.
- OLIVEIRA, D.A. "Política Educacional nos Anos 1990: Educação Básica e Empregabilidade", *In: DOURADO, L. F.; PARO, V. H. (org.). Políticas Públicas e Educação Básica*. São Paulo: Xamã, 2001.
- OLIVEIRA, Z. de M. R. de (org). **Educação infantil: muitos olhares**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1998.
- PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed. 1999.
- PERRENOUD, P. **Formando professores profissionais: quais estratégias? quais competências?** Porto Alegre: Artmed, 2002.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- RIZZI, L.; HAYDT, R. C. C. **Atividades lúdicas na Educação da Criança: Subsídios Práticos para o Trabalho na Pré-escola e nas Séries Iniciais do 1º Grau**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1987.
- RODRIGUES, A. D. Relações internas na família linguística Tupi-guarani. **Revista de Antropologia**, v. 27/28, 1985.
- ROSA, P. R. S. O que é ser professor? Premissas para a definição de um domínio da matéria na área do ensino de ciências. **Cad. Cat. Ens. Fís.**, v. 16, n. 2, p. 195-207, 1993.
- RUIZ, J. A. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- SANT'ANNA, I. M. **Por que avaliar? Como avaliar: critérios e instrumentos**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.
- SAVIANI, D. **A nova lei da educação: trajetória, limites e perspectivas**. 4. ed. Campinas: Autores Associados, 1998.
- SAVIANI, D. **Escola e Democracia**. 8. ed. São Paulo. Cortez/Autores Associados, 2000.
- TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- VASCONCELOS, C. dos S. **A Avaliação da Aprendizagem**. Práticas de mudanças. Coleção do Liberdade; São Paulo: Libertard, 1992. Vol. 6.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.