CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho pode verificar o quanto o ato de brincar é imprescindível na educação infantil, e com a abordagem Pikler, além do brincar o afeto e o vinculo, o olhar pra essa criança ou bebe, o afeto no trocar, no alimentar faz parte da aprendizagem e do desenvolvimento é ver o bebe ou a criança como ser integral e sujeito que pensa, tem vontades, e muita capacidade de aprender e compreender o mundo a sua volta.
A brincadeira para criança é fundamental, foi o que pudemos constatar com essa pesquisa, na brincadeira a criança aprende e se desenvolve, entende seus lugar no mundo e resolve seus conflitos, ou seja, essa é uma forma completa de ensinar a criança, através do brincar.
Como uma pesquisa bibliográfica os teóricos utilizados nos mostraram que os discursos estão de acordo com as práticas, embora tenhamos visto que as vezes a boa vontade esbarra nas questões burocráticas e de falta de material, a boa notícia é que esses casos são cada vez mais raros e as pessoas comprometidas com a infância realmente o são.
Lendo os teóricos entendemos o quão importante as pesquisas investidas nessa área foi e é importante para o desenvolvimento humano, e que desde o surgimento do sentimento de infância, cada vez que se pesquisa, cada vez que se lê um artigo mais se entende a importância da brincadeira.
Tudo no jogo aponta para o mundo interior do sujeito, invisível aos nossos olhos, e a tradução exterior dessa atividade, no plano da nossa razão, confunde-se com expressões de qualquer outra atividade (FREIRE, 2002, p.67).

Vimos que ate pra nós adultos, a brincadeira é essencial para nossa faz com que exteriorizamos nossos sentimentos, assim como através da arte e da música, essa pesquisa nos mostrou que o método para trabalhar com crianças pequenas e ensinar com sucesso.

Temos que olhar as crianças como uma terra em que tudo que se planta dá, e om isso nos educadoras devemos instigar a criança para que se desenvolva, levando em consideração que esse ser que é um sujeito social e de direitos tem uma bagagem que vem de seus pais, e valorizar e olhar pra isso faz com que nós realmente possamos dizer que respeitamos a criança.
Essa pesquisa confirmou nossa primeira impressão e o que os teóricos falam no decorrer do nosso trabalho que o brincar é inato no ser humano, a criança brinca e brincando ela encontra seu lugar no mundo e entende o que acontece ao seu redor, o aprendizado se dá com mais facilidade e prazer através do que é a linguagem da criança: o brincar.
Enfim independente da abordagem, precisamos ter a responsabilidade de ter praticas que respeitem as crianças, e suas especificidades, como educadoras precisamos assumir esse compromisso de mudar o que for necessário com foco no bem estar da criança.
A brincadeira é necessária na formação integral da criança, e o professor que lançara mão para ajudar no desenvolvimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. História Social da Criança e da Família. Rio de Janeiro: Zahar Editores,1981.
BRASIL, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) BRASIL. LEI N 9394/96. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Setembro de 1996. Editora do Brasil. Brasília, 1998.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996. FALK, Judit (org.). Educar os três primeiros anos: a experiência de Loczy. São Paulo: J.M., 2004.
GOBBATO, Carolina. Os bebês estão por todos os espaços: um estudo sobre a educação de bebês nos diferentes contextos de vida coletiva da escola infantil. – Porto Alegre, 2011. Acesso em 18 de setembro de 2014. Acesso em 8 de julho de 2014.
HORN, Maria da Graça Souza. Sabores, Cores, Sons, Aromas: a organização do espaço na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.
OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia. Pedagogia (s) da infância: reconstruindo uma práxis de participação. IN: OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia;
KISHIMOTO, Tizuko Morchida; PERRENOUD, P. Construir as competências desde a escola. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.
PINAZZA, Mônica Appezzato (Org.). Pedagogia (s) da Infância: Dialogando com o passado: construindo o futuro. – Porto Alegre: Artmed, 2007.
WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

O ENSINO E O USO DOS JOGOS EDUCACIONAIS

FERNANDA GOMES AFFONSO

RESUMO

A utilização de jogos digitais educacionais proporciona ao aluno motivação, desenvolvendo também hábitos de persistência no desenvolvimento de desafios e tarefas. Os jogos, sob a ótica da criança, se constituem a maneira mais divertida e interessante de aprender e ao professor a oportunidade de observar e analisar a forma como a criança aprende. Tendo em vista o interesse das crianças

por novos desafios e descobertas, este trabalho apresenta o potencial dos jogos educacionais, baseados em estudos de especialistas, e traz exemplos de jogos utilizados no processo de ensino e de aprendizagem, levantando a discussão sobre os usos desse recurso em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino. Jogos Educacionais. Práticas Educativas.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos fazem parte da existência humana desde os primórdios e de nossos primeiros dias de vida. São os mediadores na relação entre a criança e o mundo que ela está conhecendo.

A utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, como por exemplo, o jogo é um impulso natural da criança funcionado assim como grande motivador; a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; o jogo integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

Segundo Alvares (2004) os jogos educacionais são criados com a dupla finalidade de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento. Esses jogos são elaborados para divertir e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutidas no jogo. Para Savi e Ulbricht (2008), os jogos educacionais aparecem nas instituições de ensino como um recurso didático contendo

características que podem trazer benefícios para as práticas de ensino e de aprendizagem

Mas para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. (SAVI e ULBRICHT, 2008, p.2)

Sendo assim, o presente trabalho tem por objetivo verificar os conceitos de jogos educacionais, bem como sua relevância no contexto escolar, tendo como base, os referenciais teóricos analisados durante essa breve pesquisa bibliográfica.

2. O ENSINO E O USO DOS JOGOS EDUCACIONAIS

Ao chegar à escola, a criança traz consigo um vasto repertório de conceitos a respeito do mundo construído de movimentos, criatividade e fantasia. Sua vida, até então, era exclusivamente dedicada aos brinquedos, às brincadeiras, jogos e principalmente, ao ambiente familiar. Na escola, ela encontra um mundo totalmente diferente, que anula grade parte daquilo que representa sua forma de viver e compreender o mundo ao seu redor, pois é no interior da escola que muitas vezes, os jogos, as brincadeiras, o lúdico e a expressão corporal se descaracterizam, perdem sua espontaneidade e, consequentemente, sua ludicidade.

"[...] quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré- história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através de atividade lúdica (...), é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica". (NEGRINI, 1994, p. 20).

Através do brincar e do jogar, a criança desenvolve sua saúde física, emocional e intelectual, aprimorando a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. Para Campos (2005), o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc. Segundo Piaget (1967) citado por Tezani (2004),

"[...] o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral, é através do jogo que se processa a construção de conhecimento. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais" (PIAGET, 1967 apud TEZANI, 2004).

O jogo estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula, ainda, a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo, o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

"O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu" (TEZANI, 2004). Para Campos (2005), o jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que deve ser aproveitada pelo professor, uma vez que brinquedos são elementos bastantes enriquecedores para promover

a aprendizagem. O autor destaca que através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. "Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos" (VELASCO, 1996).

Kishimoto (1994, p. 47) difere o jogo do brinquedo que supõe uma relação intima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Segundo o autor,

"O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção. O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas"

Para Vygotsky (1989), a brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos. "A brincadeira transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração a outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea" (MALUF, 2003). Para Velasco (1996), para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas. Para surgir basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão. Segundo Vygotsky (1989), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis. "A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo" (MALUF, 2003). O jogo, para Maluf (2003), pode ser visto como

"[...] resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto. No primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto. Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam". (p. 26)

Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e na medida em que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilibração com o mundo.

De acordo com Nunes citado por Maurício (2008), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem: "• as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; • O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

• as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais, estimulando o pensamento.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões (NUNES apud MAURÍCIO, 2008).

Muitos jogos podem ser desenvolvidos nas es-

colas e são classificados de acordo com as suas características de expressão que proporcionam. Para Haetinger (1998), os jogos podem ser: jogos artístico, jogos expressivos, jogos sensitivos, jogos recreativos e brincadeiras, e jogos desportivos.

2.1. Jogos artísticos

De acordo com Haetinger, (1998) os jogos artísticos são aqueles que operam com as competências artísticas, como:

- Atividades de arte plástica: desenhos, gravuras, recortes, colagens, maquetes, móbiles, trabalhos com tinta, esculturas, massa de modelar, dobradura, quadros, mosaicos, máscaras, etc.
- Atividades teatrais: jogos dramáticos, peças, dramatizações, improvisações teatrais, fantoches, mímicas, teatro de sombras etc.
- Atividades musicais: montagem de instrumentos, ritmos, canto, composição, parodias, coral, dicção.

2.2. Jogos expressivos

Segundo Haetinger (1998), os jogos expressivos são aquelas atividades que valorizam a expressão corporal e sensitiva, ou melhor, valoriza o homem e sua expressão. Todos os jogos podem ser classificados como expressivos, mas os exemplos deste tipo de jogos são aqueles que trabalham a expressão corporal, dança em todos os seus gêneros, jogo de ritmo e movimento.

2.3. Jogos sensitivos

Para Haetinger (1998), os jogos sensitivos são aqueles que desenvolvem o relaxamento do corpo e da mente, como massagem, ioga, biodança, relaxação.

2.4. Jogos recreativos

Os jogos recreativos e as brincadeiras, segundo Haetinger (1998), são aqueles que fazem parte do cotidiano do indivíduo desde o nascimento. São todos os jogos e brincadeiras mediados por objetos reais ou imaginários, em grupo ou individualmente. São as atividades mais variadas como as brincadeiras de roda, amarelinha, dentre outros.

2.5. Jogos desportivos

Os jogos desportivos, de acordo com Haetinger (1998), são aqueles que fazem parte do universo cultural, como o vôlei, futebol, basquete, handebol ou corridas. Muitas vezes, estes jogos podem perder seu valor como atividade que desenvolve o indivíduo quando a competição e a busca pela vitória passam a ser mais importante do que a vivência que o jogo em si proporciona. Por isso, a importância do educador ter em mente os principais objetivos que ele quer alcançar com determinado jogo entre as crianças, pois eles devem valorizar as atividades físicas, motoras e emocionais, e não a competição, sob a pena de excluir ou incluir um participante.

Ao se trabalhar com jogos no ambiente escolar o professor precisa incluir todos os tipos de jogos para valorizar todas as habilidades e competências dos alunos. O professor que souber tirar o melhor de cada um dos jogos, com certeza poderá utilizá-los a todo o momento em suas aulas, associando o desenvolvimento cognitivo às atividades lúdicas, tornando sua prática pedagógica mais interessante para seus alunos. O jogo é um instrumento eficaz e, se convenientemente planejados, contribui para o processo de desenvolvimento da criança, pois jogos e brincadeiras fazem parte da vida da criança, desde muito cedo. O educador precisa compreender 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.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (2002, p.27), “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. 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 atividades lúdicas são caracterizadas pela iniciativa, intenção e curiosidade do aluno, pois, “os jogos podem ser utilizados para introduzir conteúdos ou formar conceitos, todavia, devem ser escolhidos e preparados com cuidado, levando a criança a adquirir conceitos significativos”. (ALMEIDA, 2008, p.31). “É por meio do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações”. (VYGOTSKY apud KISHIMOTO, 1997, p.51). As brincadeiras são admiráveis instrumentos de realização para o ser humano, especialmente para as crianças; “reúnem potencialidades, desenvolvem iniciativas, exercitam capacidades de concentrar a atenção, descobrir, criar e, especialmente, de permanecer em atividade”. (MALUF, 2003, p.13)

O jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança realiza, constrói e se apropria de co-

nhecimentos das mais diversas ordens. Eles possibilitam, igualmente, a construção de categorias e a ampliação dos conceitos das várias áreas do conhecimento. Nesse aspecto, o brincar assume papel didático e pode ser explorado no processo educativo. O brincar gera na criança, segundo estudos realizados por Vygotsky (1989), uma zona de desenvolvimento proximal que nada mais é, do que à distância entre o nível atual de desenvolvimento, resolução de problemas, independência, e o nível de desenvolvimento potencial, resolução de problemas com auxílio de um adulto. O que existe de específico, é o recorte que é feito do conhecimento a ser ensinado de forma que ele se amolde às possibilidades reais e potenciais das crianças. Ensinar exige uma problematização, uma vez que a aprendizagem geralmente ocorre, quando se problematiza o conhecimento para o aluno. Quando se fala em problematizar, significa colocar, para a criança, uma questão básica que suscite um processo de aprendizagem. Significa apresentar o jogo de forma que ele constitua uma questão real para o educando, um problema a ser solucionado, seja este de natureza linguística, científica ou estética. Esta forma será uma opção do professor, existem, portanto, inúmeras maneiras de se problematizar um mesmo conteúdo. As atividades envolvidas, no processo de aprendizagem, são: observação, experimentação, reflexão e apresentação do conhecimento adquirido. É a partir dessa perspectiva mais abrangente do processo de constituição do indivíduo, como ser social e afetivo, que se deve pensar o papel do jogo e da brincadeira na escola. Logo, a escola não é um local como outro qualquer, é uma instituição que tem como objetivo possibilitar ao educando a aquisição do conhecimento formal e o desenvolvimento dos processos do pensamento.

Os jogos, como forma de atividade humana desenvolvida na escola, têm também uma função informativa para o professor. Assim, ao observar um jogo ou brincadeira entre as crianças em sua realização, o educador aprende bastante sobre seus interesses, podendo perceber o nível de realização em que elas se encontram suas possibilidades de interação, sua habilidade para se conduzir, de acordo com as regras do jogo, assim como suas experiências do cotidiano e as regras de comportamento reveladas pelo jogo. A partir de suas observações, o educador terá condições de programar atividades pedagógicas que desenvolvam os conceitos de número, quantidade, lateralidade, noções de espaço, de direção que as crianças já estão constituindo, que sejam adequadas às possibilidades reais de interação e compreensão que os alunos apresentam em determinado estágio de seu desenvolvimento. A ação do educador deve ser, antes de tudo refletida, planejada e, uma vez executada, avaliada. É importante que a ação do educador se oriente no sentido de ampliar o repertório das crianças, não só do ponto de vista linguístico, como também do cultural.

Para Antunes (1998, p.36),

"[...] é neste contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal de aprendizagem, pois propõe estímulo ao interesse do aluno e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social ajudando-o a construir suas descobertas, além de tornar o professor um estimulador e avaliador da aprendizagem".

A utilização de jogos educacionais na educação proporciona ao aluno motivação, desenvolvendo também hábitos de persistência no desenvolvimento de tarefas. Os jogos sobre a ótica da criança se constituem a maneira mais divertida e eficiente de aprender.

"[...] a inteligência é uma forma de adaptação ao meio, e o jogo é basicamente uma forma de relação da criança com o contexto no qual ela está inserida; neste sentido, adverte que a criança elabora e desenvolve suas estruturas mentais através das diversas atividades lúdicas". (PIAGET apud NEGRINE,1994, p. 18)

Brenelli (1996), também faz referência aos estudos de Piaget, quando destaca que as atividades lúdicas são uma forma de apreensão da realidade.

"[...] por meio de atividades lúdicas, a criança assimila ou interpreta a realidade própria, atribuindo, então, ao jogo um valor educacional muito grande. Neste sentido, propõe-se que a escola possibilite um instrumental à criança, para que por meio de jogos, ela assimila as realidades intelectuais, a fim de estas mesmas realidades não permaneçam exteriores à sua inteligência". (PIAGET apud BRENELLI, 1996, p. 21)

Segundo Brenelli (1996) os jogos educacionais são elaborados para alegrar os alunos e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutida no jogo. Os jogos educacionais são uma maneira diferente de motivar o aluno e de criar vínculo afetivo, pois ambos facilitam a aprendizagem, e com a ajuda dos jogos, o educando se atreve a experimentar situações que na vida real não lhe seria permitido. Isto desenvolve a criatividade, a interatividade e a capacidade de compreender e modificar as regras dos jogos, gerando, no futuro, uma pessoa capaz de interagir, influenciar e modificar a sociedade em que vive.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos dias atuais, os jogos educacionais se tornaram cada vez mais presentes no cotidiano escolar porque além de serem divertidos dando destaque ao lúdico, quando usados pedagogicamente, auxiliam o educando na criação e familiarização de conhecimento. Neste contexto, é fundamental a reflexão sobre seu uso como recurso

pedagógico a ser explorado no processo de ensino e de aprendizagem. Os jogos educacionais podem dar prazer, divertir, enriquecer e explorar os conteúdos curriculares, se associados a estratégias de aprendizagem bem mediadas pelo professor, possibilitando, dessa forma, mudanças significativas na pratica pedagógica. A dimensão lúdica do jogo torna-o um instrumento de grande relevância no processo de ensino e de aprendizagem, pois permite de forma dinâmica o desenvolvimento de aspectos relacionados a áreas cognitivas, afetiva, social, linguística e motora, entre outras. Os jogos educacionais contribuem para a construção do pensamento crítico, da autonomia, do raciocínio, da criatividade e o exercício da cooperação e da responsabilidade.

Espera-se que as escolas e professores tenham a consciência da importância de atrelar conhecimento e ludicidade a fim de gerar um conhecimento mais profundo e útil ao aluno, propiciando a estes uma oportunidade de interagirem com os jogos educacionais aliando o prazer de jogar com uma melhor prática educativa, sempre buscando a excelência nos resultados obtidos pelas práticas pedagógicas adequadas a cada turma.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. 2006. Disponível em: http://www.cdof.com.br/recrea22.htm acesso em 18.11.19.

AMBROSINE. Games Creation Resources. 2008. Disponível em: <http://www.ambrosin.com/resource.html>. Acesso em 18.11.19.

ALVARES, Ana Maria T. Informática na educação: Estudo dos jogos educativos computadorizados (Aspectos técnicos, Educacionais e Valorativos). Dissertação de Mestrado. 2004. Disponível em <http://biblioteca.unisantos.br/tede/tde_arquivos/2/TDE-2006-10- 17T082622Z21/Publico/Dissertacao%20-%20Mestrado%20em%20Educacao%20%20Ana%20Maria%20Torres%20 Alva….pdf> . Acesso em 15.11.19.

ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 10. ed.
Petrópolis: Vozes, 1998.

BONGIOLO, C. E. F.; et al. Subindo e Escorregando: jogo para introdução do conceito de adição de números inteiros. In: CONGRESSO DA REDE IBEROAMERICANA DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 4. 1998 Brasília: Universidade de Brasília, 1998.

BRENELLI, R. P. O Jogo como Espaço para Pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.

CAMPOS, M. C. R. M. A importância do jogo na aprendizagem. 2005. Disponível em: http://psicopedagogiaonline.com.br. Acesso em 20.11.19.

FERNANDES, Lúcio D. ; FURQUIM, Adriana A.; BARANAUSKAS, Maria C.C.
Jogos no computador e a formação de recursos humanos na indústria. In:
SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO,
7.,1995, Florianópolis: SBCUFSC, 1995, p. 1- 14.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane. O uso dos jogos educacionais tipo RPG na Educação. 2008. Disponível em
<http://www.google.com.br/search?q=++O+uso+-dos+jogos+educacionais+ RPG+na+Educa%-C3%A7%C3%A3o.&btnG=Pesquisar&hl=ptBR&-source
=hp&aq=f&aqi=&aql=&oq=&gs_rfai=> Acesso em 26.11.19.

GRÜBEL, Joceline M.; BEZ, Marta R. Jogos Educativos. Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas – Centro Universitário Feevale. v.4 nº 2, dez. 2006. Novo Hamburgo, RS, 2006 Disponível em http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/smed_digital/mat erial 2010/jogos_educativos.pdf. Acesso em 18.11.19.

HAETINGER, Max G. Criatividade: criando arte e comportamento. Porto Alegre: Criar, 1998.
KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1997.
KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo, Pioneira. 1994.

LEIF, J e BRUNELLE, L. O jogo pelo jogo. Rio de Janeiro, Zahar, 1978. Disponível em <http://www.traca.com.br/livro/25619/o-jogo-pelo-jogo>. Acesso em 15.11.19.

MACEDO, Lino. Os jogos e sua importância na escola. Fonte: Caderno de Pesquisa. Nº 93 (maio, 1995).São Paulo. Fundação Carlos Chagas, 1995 p. 511.Disponível em <http://www.construirnoticias.com.br/asp/materia.asp?id=1487>. Acesso em 26.11.19.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano. 2003. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=132>. Acesso em 12.11.19.

MAURICIO, Juliana T. Aprender brincando: O lúdico na aprendizagem. 2008. Disponível em

<http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=678>. Acesso em 12.11.19.

MENEZES, C. Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de Aprendizagem. 2003. Disponível em <http://proa13b.pbworks.com/f/proa13_desenvolvimento_de_jogos_digitais _co mo_estrategia_de_aprendizagem.pdf> Acesso em 20.11.19.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Prodil, 1994.
PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Zahar, Rio de Janeiro: 1971

BRASIL. REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA EDUCAÇÃO
INFANTIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. MEC/SEF, Brasília: 2002.
RIBEIRO, Danelle C.M. A ludicidade na Pré-escola. 2004. Disponível em <http://www.avm.edu.br/monopdf/7/DANIELLE%20 CHRISTIAN%20MO REIRA %20RIBEIRO.pdf>. Acesso em 20.11.19.

RIVA, Carmen. Novos tempos, novas crianças. 2009. Disponível emhttp://www.dihoje.com.br/dihoje2009/?pg=noticia&id=1360. Acesso em 20.11.19.
RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação da criança.

Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.
SANTOS, Antonio Carlos dos. Jogos e atividades lúdicas na alfabetização. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. UFRGS. Porto Alegre. 2008. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote /dez2008/artigos/4b_ rafael.pdf> Acesso em 12.11.19.

SILVA, Susany G. Jogos Educativos digitais como instrumento metodológico na educação infantil. 2010. Disponível em: http://psicopedagogiabrasil.com.br/artigos_susany_jogoseducativos.htm.
Acesso em 13.11.19.

SILVEIRA, Sidnei R.; BARONE, Dante A. C. Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Curso de pós graduação em Ciências da Computação- UFRGS. 2003. Disponível em: <http://www.c5.cl/ieinvestiga//actas/ribie98/151.html>. Acesso em 13.11.19.

SOUSA, Eliana, O. A importância das brincadeiras e dos jogos com ludicidade nas aulas de Educação Física. 2007 Disponível emhttp://www.avm.edu.br/monopdf/7/ELAINE%20OLIVEIRA%20DE%20 SOUS A.pdf. Acesso em 12.11.19.

TAROUCO, Liane M. R. et al. Jogos Educacionais. 2004. Disponível em http://www.ueb-df.org.br/Adultos/Reflexoes/Jogos%20Educacioanis.pdf.
Acesso em 12.10.19.

TELES, Maria Luiza Silveira. Socorro! É proibido brincar! Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621. Acesso no dia 20.11.19.

VALENTE, José. A. Diferentes usos do computador na educação. Campinas: NIED/UNICAMP, 1993.
VALENTE, José. A. Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação.
Campinas. Gráfica Central da Unicamp, 1995.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.1989. VYGOTSKY, L.S. Pensamento e linguagem. São Paulo.