

REVISTA TÓPICOS

A BRINCADEIRA COMO LINGUAGEM NATURAL DA CRIANÇA

DOI: 10.5281/zenodo.17137647

Fabiola Cristina Zink¹

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem e cognição. Os objetivos específicos analisaram o desenvolvimento da criança e o ato de brincar, a atividade lúdica no contexto escolar e apresentou as noções sobre o lúdico na Educação Infantil. Como resposta aos objetivos pergunta-se: qual a contribuição dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil? A metodologia da pesquisa é qualitativa de natureza bibliográfica como forma de apresentar o tema proposto por meio de livros e artigos disponibilizados na internet publicado nos últimos dez anos. Os descritores para a busca de artigos são: ludicidade, aprendizagem, brincadeiras, educação infantil, educação na concepção de autores como Vygostky (1999), BNCC (2018); Piaget (1998), Kishimoto (2002), Friedmann (1995), entre outros. Conclui-se que a mediação dos jogos no contexto escolar vai além de simples brincadeiras, pois a escola tem a responsabilidade de educar e conduzir a criança ao aprendizado de maneira contínua e satisfatória por meio dos jogos e

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

brincadeiras.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brincadeiras. Educação. Jogos. Cognição.

ABSTRACT

The objective of this research is to analyze the contribution of games and play to the learning and cognition process. The specific objectives analyzed child development and the act of play, playful activities in the school context, and presented concepts about play in Early Childhood Education. In response to these objectives, the question is: What is the contribution of games and play in Early Childhood Education? The research methodology is qualitative and bibliographic in nature, presenting the proposed theme through books and articles available online and published in the last ten years. The descriptors for searching for articles are: playfulness, learning, play, early childhood education, education as conceived by authors such as Vygostky (1999), BNCC (2018); Piaget (1998), Kishimoto (2002), Friedmann (1995), among others. It is concluded that the mediation of games in the school context goes beyond simple play, as the school has the responsibility to educate and guide children toward continuous and satisfactory learning through games and play.

Keywords: Learning. Play. Education. Games. Cognition.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa apresenta a importância das várias formas culturais e lúdicas para ensinar a criança na, mostrando a contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança nessa etapa de ensino.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

O brincar é uma parte importante do desenvolvimento inicial de uma criança. Brincar ajuda as crianças a desenvolverem suas habilidades cognitivas, sociais, motoras e afetivas. Jogos e brincadeiras tradicionais, como: esconde-esconde, jogo da memória, jogos de percurso, quebra-cabeça, brincadeiras cantadas e de roda, não são apenas maneiras de passar o tempo, são fundamentais para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil no contexto escolar e devem fazer parte da metodologia dos professores que atuam nessa área.

O lúdico possibilita a ampliação do conhecimento e respeito às regras dos jogos e das brincadeiras, contribuindo para o processo de aprendizagem, pois oportunizam que as crianças aprendam conceitos científicos brincando. Diante disso, é necessário que o professor identifique as diferenças entre os jogos e brincadeiras, observando os objetivos de cada atividade lúdica para o processo da aprendizagem.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (2018), a BNCC, o brincar é um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, que assegura as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam ser protagonistas, vivenciando desafios e se apropriando de habilidades fundamentais na fase da Educação Infantil.

O objetivo desta pesquisa foi analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem. Os objetivos específicos são: analisar o desenvolvimento da criança e o ato de brincar, apresentar as noções sobre o lúdico na educação infantil e analisar a atividade lúdica no contexto escolar.

REVISTA TÓPICOS

Como resposta aos objetivos, pergunta-se: qual a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem?

Para que o lúdico possa estar direcionado a superação de desafios escolares, é importante identificar o papel do jogo e da brincadeira como forma de desenvolver o raciocínio dos alunos. Portanto, é primordial refletir com os educadores a importância de se utilizar o jogo nas diferentes áreas do conhecimento, diagnosticando encaminhamentos metodológicos e práticas pedagógicas que privilegiem o jogo enquanto método de aprendizagem.

Assim, 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.

As crianças nesta etapa precisam de uma educação mais prazerosa, criativa e interessante, que pode ser proporcionada através de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas. Portanto, é preciso dar ênfase ao lúdico no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Desta forma, os professores e pedagogos são os principais mediadores, se não os protagonistas, desse avanço das práticas lúdicas com as crianças. 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 Infantil dentro da sala de aula e no desenvolvimento e aprendizagem da

REVISTA TÓPICOS

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.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na concepção do estudioso Vygotski (1999), o comportamento das crianças acontece pelo meio social, tal comportamento é influenciado pelos seus responsáveis:

Toda ação da criança desde seu nascimento sofre intervenções diretas dos pais ou responsáveis, é então que a criança passa a aliar as informações por meio do brincar, e assim conseqüentemente classifica as informações e formações que recebeu (VYGOTSKY, 1999, p. 78).

O ato de brincar e jogar passa de uma ação simbólica á uma necessidade fundamental de toda criança, fator este tão determinante na construção e formação como pessoa, uma vez que as brincadeiras propiciam momentos de recreação, diversão, descontração, em que ~~onde~~ ~~onde~~ passam do seu imaginário à

REVISTA TÓPICOS

fantasia e constroem seu mundo de faz-de-conta e de possibilidades. Simples brincadeiras geram diversas maneiras para que a criança demonstre seus sentimentos desde as alegrias às tristezas (SANTOS, 2000).

O lúdico promove uma escapada da realidade, com a finalidade de aliviar as perturbações e agitação do dia a dia, uma vez que independentemente da idade, e, hoje cada vez mais precocemente as crianças desenvolvem stress. Muitas vezes por seu cotidiano ser tão agitado e também pela ausência dos pais em suas atividades, é no brincar que a criança desenvolve a confiança e muitas vezes, desenvolvem suas potencialidades em situações variáveis (LOPES, 2009).

Assim, de acordo com Lopes (2009) pode-se verificar a relevância desta atividade lúdica para as novas gerações apropriarem-se do contexto sociocultural que os cercam. Portanto, para a sistematização dessas práticas de educação coletiva, dada à possibilidade de articular nesta ação as múltiplas dimensões do processo educativo, o lúdico possibilita o desenvolvimento humano em toda a sua complexidade.

Utilizando as ideias de Piaget (1998, p.69), “o jogo ou brincadeira facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo do que um produto, por meio dele a criança percebe como se dão as relações humanas.”.

Todavia percebemos o jogo como ferramenta predominante na autoestima da criança, na valorização pessoal da mesma. Piaget (1998) classificou os jogos em três classes correspondentes a fase do desenvolvimento da criança:

REVISTA TÓPICOS

Fase sensório motor (de 0 a 2 anos): fase na qual a criança brinca sozinha, sem utilização de regras. Pré Operatório (2 a 6 anos): Nesta as crianças adquirem as noções de regras sozinhas, e começam a interagir com outras crianças os jogos do faz de conta. Operações Concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): As crianças aprendem as regras do jogo e jogam em grupos (PIAGET, 1998, p.14)

De acordo com estas contribuições de Piaget (1998), é importante que o profissional que atua diretamente na Educação Infantil tenha conhecimento ~~sobre tais~~ para a elaborar das atividades coerentes a idade da criança bem como suas limitações. Além da classificação da fase pela idade feita por Piaget, ele ainda classifica os jogos como: jogos de exercício sensório-motor, jogos simbólicos, jogos de regra.

[...] o jogo como ferramenta do ensino carece de uma intencionalidade. Ao utilizar o jogo

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

como objeto pedagógico, o professor já tem elegido (ou deveria ter) uma concepção de como se dá o conhecimento. Esta concepção tem como elementos principais o papel reservado à interação como fator de desenvolvimento e as ideias de que o conhecimento evolui, de que o ensino deve ser lúdico e de que o objetivo final é o conceito científico (FRIEDMAN, 2009, p. 47).

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início, tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação, por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos dois aos seis anos, nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem à necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

A partir dos quatro anos é possível adaptar jogos de regras para as crianças. Na teoria de Piaget (1998), o jogo de regras, é uma conduta lúdica que supõem relações sociais ou interindividuais, pois a regra é uma ordenação, uma regularidade imposta pelo grupo, sendo que sua violação é considerada uma falta.

REVISTA TÓPICOS

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 *apud* 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.

Rizzi *apud* Haydt (1987) apresenta o valor no ato de brincar, relacionado ao desenvolvimento físico, cognitivo e moral da criança, entre valores educacionais e sociais.

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.

REVISTA TÓPICOS

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 assim a participação, integração e concepção das crianças com o meio, a aprendizagem e a socialização.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos podem ser classificados como estratégicos, os quais segundo Friedmann (1995), são aqueles aplicados entre habilidades e raciocínio lógico entre teoria e prática.

Os jogos de treinamento, de acordo com o mesmo autor, são aplicados na forma de reforço perante as dificuldades dos alunos, por meio de materiais alternativos e jogos de aprendizagem.

Os jogos geométricos, de acordo com Friedmann (1995, p.4) desenvolvem a habilidade e observação lógica do aluno. “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).

Ensinar exige tomadas de decisões e opções em relação à criança, pois o professor deve acima de tudo, aprender a escutar a criança, assim aprenderá a sanar as dificuldades dela e as expressividades negativas frutos até mesmo de sua convivência fora da escola.

REVISTA TÓPICOS

[...] 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).

Neste sentido, Santos (1999), ressalta que dentre os vários pontos do enfoque teórico na aplicação das brincadeiras na escola estão: o ponto de vista filosófico associando brincadeiras a racionalidade do aluno; o ponto de vista sociológico incluindo a criança por meio do brincar na escola e na sociedade; o ponto de vista antropológico, que por meio de jogos a criança assimila costumes, regras e hábitos.

REVISTA TÓPICOS

Santos (1999, p.27), apresenta também dois pontos seguintes importantes para a aplicação das brincadeiras na escola:

O ponto de vista psicológico está presente entre o brincar em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação e de seu comportamento, e o ponto de vista pedagógico tornou o brincar uma estratégia para a aprendizagem da criança de forma diferente e significativa no contexto escolar.

Portanto, o brincar na escola direciona a socialização da criança na escola e na sociedade, além de desenvolver fatores psicológicos, filosóficos e pedagógicos importantes para o desenvolvimento cultural da criança por meio de atividades lúdicas.

Segundo Aguiar (1998, p.37), “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável a prática educativa”.

A aplicação de jogos e brincadeiras pelos educadores deve estar relacionada não somente ao entretenimento das crianças, mas principalmente ao

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

enriquecimento e desenvolvimento intelectual das mesmas na forma de aprender brincando e suas possibilidades na escola.

A ludicidade na Educação Infantil estimula fundamentalmente a inteligência da criança contribuindo assim para que ela possa, por meio da criatividade e concentração, um desenvolvimento mais eficaz enquanto aprendiz. Kishimoto (2002, p.38) neste sentido 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 da autora, é possível perceber que por meio do suporte e da brincadeira, o professor pode avaliar o nível cognitivo e motor da criança, importantes para a percepção das ações do aprendiz na sala de aula no decorrer do ano letivo e identificar as necessidades e aprimoramentos pedagógicos.

Ensinar exige de todas as formas tomadas de decisões e opções em relação à criança, pois o professor deve acima de tudo, aprender a escutar a criança, assim aprenderá a sanar as dificuldades dela e as expressividades negativas frutos até mesmo de sua convivência fora da escola e que gera traumas (SANTOS, 2000).

Desta forma é possível perceber que as formas de aprender são estímulos para que as crianças se desenvolvam e no decorrer deste aprendizado o professor possa relacionar tais atividades com as principais dificuldades dos alunos.

REVISTA TÓPICOS

De acordo com Kishimoto (2002) jogos e brincadeiras são ferramentas que estimulam a interação com o mundo, conforme ressalva a autora:

[...] quando fala do jogo como agente relações de desenvolvimento e integração passa a ser considerado nas práticas como importante aliado, já que colocar a criança frente a situações lúdicas como o jogo pode ser uma estratégia para aproximá-los a da sua vida cotidiana (KISHIMOTO, 2002, p. 13).

O brinquedo muitas vezes não é somente o consumo, mas também um controle da consciência 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.

Segundo Friedman (2009, p. 27),

REVISTA TÓPICOS

[...] o movimento lúdico simultaneamente torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade ainda amplia conceitos das diversas áreas da ciência.

O lúdico como facilitador do processo educacional, é uma prática que proporciona à criança um espaço de liberdade, onde ela pode expressar sentimentos e emoções, envolvidas nas relações internas e com o meio, potencializando assim o desenvolvimento global, a aprendizagem, o bem estar e o equilíbrio pessoal. De acordo com Freire (1997):

[...] 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

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

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 (p.18).

Para tanto, os professores devem ser criativos o suficiente para atender as exigências propostas da Base Nacional Comum Curricular (2018) que destaca a importância dos jogos e brincadeiras como opção metodológica do

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

trabalho na Educação Infantil, visando facilitar o meio de compreensão do aluno, para que a aprendizagem se torne mais prazerosa e proveitosa.

A Base Nacional Comum Curricular (2018) vem com o objetivo de situar e orientar instituições e professores com conteúdos mínimos comuns de ensino, como as tecnologias e a ludicidade com uma parte diferencial, que é elaborada pelos estados e municípios ao considerar as diversidades e peculiaridades de cada indivíduo em sua determinada região. Ou seja, não anula dos currículos a parte específica de cada local, mas contribui no sentido de indicar oportunidades essenciais de ensino e aprendizagem para todos os brasileiros. Portanto, ela visa garantir os conteúdos disciplinares comuns a serem trabalhados em todas as escolas brasileiras da Educação Infantil ao Ensino Médio (BRASIL, 2018).

A BNCC considera os jogos e brincadeiras como um dos direitos de aprendizagem na Educação Infantil, atribuindo um papel fundamental da metodologia lúdica nesta modalidade de ensino, assim como já preconizava o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. É, pois, direito da criança segundo a BNCC, “brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais Segundo a BNCC, é fundamental:

REVISTA TÓPICOS

“brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” (BRASIL, 2018, p. 36)

O professor pode ainda decidir iniciar uma sessão de exploração coletiva da situação, colocando aos alunos questões orientadoras que estimulem o desenvolvimento de novas ideias, podendo optar por fornecer informações adicionais ou, pelo contrário, deixar os alunos debater-se para encontrar uma estratégia, aprofundar a sua compreensão, identificar o significado das ideias nas disciplinas escolares em presença. (LOPES, 2009).

Acredita-se que são capazes e na proposta é permitido ao aluno errar. Isso possibilitará, ainda, que compreendam a importância da reflexão crítica sobre as próprias ações; que é possível aprender sem traumas. Ao brincar, poderão ultrapassar as barreiras de suas próprias dificuldades (TEIXEIRA, 2010).

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

A BNCC propõe trazer mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem, sendo uma bússola de orientação que visa melhorar as habilidades tanto de professores, como de alunos no seu direito de aprender. O ano de 2020 é o ano chave de implementação dessas mudanças e as dúvidas quanto a aplicação da mesma é normal, visto que o novo é sempre um desafio, daí a importância da escolha da discussão do tema em questão.

Compreender a criança no espaço de aprendizagem, assim como conhecer seus limites e potencialidades é tarefa indispensável para o educador comprometido com o trabalho docente, portanto, um olhar atento permite ao professor, eliminar do seu plano de trabalho aquelas práticas que bloqueiam os diferentes modos de pensar e agir do educando e na prática docente dessa modalidade de ensino.

O principal objetivo de criação da Base Nacional Comum Curricular é sem dúvidas a elaboração de um documento que pudesse contribuir de diferentes formas na melhoria da educação nacional, mas há de se perguntar: na prática esses direitos e orientações trarão benefícios à Educação Infantil?

Com isso entende-se que a BNCC chega com o intuito de melhorias no currículo da educação infantil, mas não podemos negar que essas propostas dependem de atitudes, de mudanças de costumes e pensamentos arraigados durante muitos anos. Não é simples desfazer de conceitos enraizados historicamente nos profissionais de educação ao longo dos anos, porém é essencial e indispensável trazer à tona as discussões de ideias, experiências pedagógicas e concepções teóricas que possam ajudar nessa busca do conhecimento, do desenvolvimento humano e em especial da criança,

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

levando em conta as todas as suas dimensões: psicológica, social, cultural, afetiva e cognitiva.

Para Gomes (2017. p.21):

No dia a dia da criança ela vai se apropriando dos conhecimentos culturais de maneira informal com os diversos sujeitos que entram em contato com ela nas interações socioafetivas do seu meio. Cabe então a Instituição de Educação possibilitar a esse sujeito em desenvolvimento o conhecimento formal e científico através de sujeitos e estratégias intencionalmente organizadas.

Somos conhecedores que a educação infantil é a primeira etapa da educação básica necessitando assim, de uma atenção especial, pois ela é todo o alicerce dessa construção de conhecimentos que o aluno terá ao longo de sua vida acadêmica. A educação infantil, em sua especificidade de primeira etapa, deve ser pensada como de fato, pois os primeiros anos de escolarização são momentos de intensas na aprendizagens para as crianças.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

As crianças ao serem introduzidas ao ambiente escolar devem aprender a compreender seu corpo e suas ações, a interagir e gradualmente se integrar como ser social que é, com o outro e com o mundo.

Educar a infância na contemporaneidade é o grande desafio, pois diz respeito a algo muito difícil de alcançar quando se está submetido à lógica escolar de ensino: aprender a enfrentar a imprevisibilidade das mudanças nos modos de agir e interagir com outros no mundo porque implica também estar disponível para lidar com os sonhos, em lidar, simultaneamente, com o cotidiano visível e com a ordem do invisível. (BARBOSA; RICHTER, 2013, p. 1).

Entende-se aí, o grande desafio que está proposto com a criação da Base. É necessário romper com práticas antigas e tradicionais e abrir-se ao novo, um novo olhar nas práticas pedagógicas, com novas didáticas, com mudanças pensadas na criança com um ser social, interativo. A ideia de criança como “uma tábula rasa” (tese defendida por Jonh Locke) não é o que prega a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

BNCC, ela acredita nas interações, nos aprendizados mútuos, indo de encontro com o que pensa Vygotsky (1999), que acredita num sujeito não apenas ativo, mas interativo, para ele, é na troca com outros sujeitos que o conhecimento e as funções sociais são assimilados.

A BNCC surge, portanto, da necessidade do cenário educacional em discutir o currículo na Educação infantil e toda a educação básica, porém a efetivação da mesma, dependerá da prática pedagógica do professor, ele terá em suas mãos um leque de orientações para aprimorar sua metodologia, e assim, ser o mediador da criança com o mundo que a cerca. Ele será o responsável pela formação cognitiva e de desenvolvimento da criança, formando-a para um ser crítico ou acrítico, autônomo ou dependente, com uma mente criativa ou reprodutora.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece cinco Campos de Experiência para a Educação Infantil, que indicam quais são as experiências fundamentais para que a criança aprenda e se desenvolva. Os Campos enfatizam noções, habilidades, atitudes, valores e afetos que as crianças devem desenvolver de 0 a 5 anos e buscam garantir os direitos de aprendizagem dos bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas. Ou seja, o conhecimento vem com a experiência que cada criança vai viver no ambiente escolar (BRASIL, 2018).

Em outras palavras, é importante que as práticas do professor estejam diretamente comprometidas com as necessidades e os interesses da criança, para que a vivência se transforme em uma experiência e tenha, de fato, um propósito educativo.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

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

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 assim para a aprendizagem de forma lúdica.

[...] 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, 2002, 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.

REVISTA TÓPICOS

Durante o jogo, as crianças investigam, formulam hipóteses, obedecem regras, constroem outras e, assim, vão formando o seu aspecto moral.

Tentar oferecer uma explicação única do jogo não é tarefa fácil, pois a palavra jogo remete vários entendimentos ou várias hipóteses a cada pessoa. De acordo com os conceitos feitos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (2002), os PCN's, o aluno pode ter 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.

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.

[...] 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 ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. (VYGOTSKY, 1989, p. 111).

Ao brincar a criança se distancia da vida cotidiana, ela cria e embarca num mundo do faz de contas, no qual pode assumir diferentes papéis sociais durante a brincadeira. A criança apresenta atitudes dos pais ou da figura em que convive. 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, desde que estas sejam as mais prazerosas possíveis. De

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

modo que, o 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.

REVISTA TÓPICOS

Utiliza-se o jogo simbólico e espontâneo em que o corpo participa em todas as suas dimensões com a criança, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e sócio afetivo, como também é um ótimo auxiliar no processo de alfabetização.

O termo lúdico abrange a atividade individual e livre, a coletiva e 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).

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.

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. O lúdico na escola auxilia a aprendizagem e a relação das crianças com o meio, e com seus pares. importantes também para um desenvolvimento satisfatório e com resultados esperados por educadores, família e pedagogos:

[...] o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

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)

Desta forma, o professor deve refletir sobre a sua didática na Educação Infantil. Desta forma, os jogos precisam estar inseridos no contexto escolar de forma integradora, mediadora e reflexiva por parte dos docentes, para que o aprendizado possa ser percebido pelas crianças como algo além de matérias já conhecidas e atividades apenas em sala de aula.

Toda atividade lúdica necessita de planejamento e organização para que assim possam contribuir para o conhecimento do aluno na organização das atividades (MOURA, 1994).

Diante este planejamento entre o conhecimento e organização de atividades para as crianças, Nóvoa (1995, p.22) cita que:

REVISTA TÓPICOS

[...] 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.

A criança necessita também entender que a motivação e mediação dos jogos no contexto escolar vão além de simples brincadeiras, pois a escola foi criada para educar e para conduzir a criança ao aprendizado de maneira contínua e satisfatória, por meio da participação da criança e das formas de como educadores conduzem materiais e métodos para esta transformação na educação, em que o lúdico também passa a estar inserido.

O uso de tecnologias em sala de aula traz outras formas de promover a aprendizagem. Os computadores estão sendo um desses recursos alternativos para que os alunos possam ter aulas mais atraentes e uma aprendizagem mais significativa.

Lopes (1999a, p.42) esclarece que essa é uma maneira diferente de tratar os processos de ensino aprendizagem.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

[...] o computador deve ser utilizado como um catalisador de uma mudança do paradigma educacional. Um novo paradigma que promove a aprendizagem ao invés do ensino, que coloca o controle do processo de aprendizagem nas mãos do aprendiz, e que auxilia o professor a entender que a Educação não é somente a transferência de conhecimento, mas um processo de construção do conhecimento pelo aluno, como produto do seu próprio engajamento intelectual ou do aluno como um todo. O que está sendo proposto é uma nova abordagem educacional que muda o paradigma pedagógico do instrucionismo para o construcionismo.

O professor deve propiciar que em suas aulas, o aluno esteja mais em contato com os recursos tecnológicos, para obter momentos de interação com atividades lúdicas, aulas mais interessantes, atraentes e desafiadoras.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

O educador não se diferencia dos demais, ele deve estar em constante contato com novas experiências em sala de aula, com questões que sejam importantes para a prática pedagógica.

*Na escola, as tecnologias podem beneficiar professores, e alunos quando usadas como ferramentas para as atividades, para o desenvolvimento de projetos e para criação de condições que permitam uma participação mais ativa do aluno na aprendizagem.
(KISHIMOTO, 2010, p.93)*

O computador é uma tecnologia que está presente na vida da maioria da população, esse fato não se limitou apenas ao lazer, mas também atividades relacionadas aos conteúdos necessários a cada nível escolar. Por este motivo, a escola poderá buscar alternativas para trabalhar com a inserção dessas tecnologias, uma vez que propiciará uma dinâmica diferenciada na aula, onde o professor passará a ser um mediador de aprendizagem.

As atividades desenvolvidas com o auxílio do computador vão ajudar na compreensão do conteúdo aplicado, de modo que o aluno retirado do

REVISTA TÓPICOS

processo da educação tradicional, entra em contato com outras formas de aprendizagem.

O uso da tecnologia, e, em particular, do computador na Educação, pode ser considerado uma inovação e, como toda inovação, ela só será integrada à prática profissional após um processo longo de apropriação e de utilização frequente tecnológicos, pedagógicos e, também, de gestão. Além de dominar a tecnologia e de conhecer os softwares disponíveis, é necessário incorporá-los ao currículo e, ainda os setores administrativos e pedagógicos, para superar as mais diversas limitações existentes nas escolas. (KISHIMOTO, 2010, p. 93)

O uso dos computadores deve ser bem planejado e o professor deve estar bem preparado para desenvolver atividades por meio dessa tecnologia, pois o uso do recurso pode facilitar a aprendizagem do aluno.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Crianças brincando e aprendendo em uma era digital explora o surgimento da era digital e as experiências de crianças pequenas com tecnologias digitais em casa e em ambientes educacionais. Desenho na teoria e evidências baseadas em pesquisa, este livro faz uma contribuição importante para a compreensão das experiências contemporâneas de crianças na era digital.

Carvalho Neto (2018) argumenta que uma perspectiva cultural e criticamente informada permite que educadores, formuladores de políticas e pais entendam as experiências digitais das crianças enquanto brincam e aprendem, permitindo a tomada de decisões informadas sobre o currículo e as práticas dos primeiros anos em casa e na aprendizagem e cuidados na primeira infância definições.

Uma leitura essencial para pesquisadores, estudantes, formuladores de políticas e profissionais que trabalham com crianças hoje, este livro chama a atenção para a evolução dos desenvolvimentos digitais e a relação entre as tecnologias contemporâneas, brincar e aprender nos primeiros anos (PRENSKY, 2012).

Abordagens contemporâneas para a aprendizagem baseada em jogos consideram a correspondência de conteúdo de aprendizagem e gêneros de jogos.

No entanto, essas abordagens concentraram-se predominantemente nos setores de escolas, ensino superior, corporativo e militar. O design e a pedagogia de jogos para a primeira infância apresentam desafios únicos, não

REVISTA TÓPICOS

relevantes para outros setores. O desafio predominante e abrangente é o nível de desenvolvimento dos alunos nessa faixa etária (SOUZA, et al., 2016).

O nível de desenvolvimento dos alunos impacta tanto as abordagens pedagógicas que podem ser usadas quanto as tarefas de aprendizagem que podem ser apresentadas de maneira razoável. Ao considerar os níveis de desenvolvimento, é importante considerar a variabilidade inata de desenvolvimento entre os indivíduos e também os vários tipos de desenvolvimento, incluindo cognitivo, psicomotor, emocional / social e psicosssexual (PRENSKY, 2012).

Para aumentar ainda mais este desafio, os tipos de desenvolvimento podem ter fortes interdependências, tais como onde o desenvolvimento psicomotor pode impactar o desenvolvimento social e cognitivo, e. Desenvolvimento muscular afetando a fala e conseqüente envolvimento social.

Outra interpretação do brincar na primeira infância é considerá-lo da perspectiva de que existem diferentes formas de brincar, cada uma com benefícios distintos para a aprendizagem (PRENSKY, 2012).

Outra interpretação do brincar na primeira infância é considerá-lo da perspectiva de que existem diferentes formas de brincar, cada uma com benefícios distintos para a aprendizagem, que de acordo com Carvalho Neto (2018, p.24) se divide em:

REVISTA TÓPICOS

Brincadeira exploratória: usando habilidades físicas e sensações para aprender sobre os materiais e suas propriedades, o que eles sentem e o que pode ser feito com eles;

Brincadeira construtiva: a manipulação de objetos e materiais para construir ou criar algo usando materiais naturais ou manufaturados, como blocos, massa de jogo, lixo e materiais de colagem, areia e água. Envolve criar, reconhecer e resolver problemas;

Brincadeira criativa: usando materiais abertos, como materiais de arte e materiais naturais, de maneiras que incentivam a fluência, flexibilidade, originalidade, imaginação, embelezamento e fazer novas conexões;

Fingir, fantasia e jogo sócio dramático: inclui: dramatização, fingir com objetos, ações e situações de fingimento, persistência dentro do quadro de jogo imaginário para criar um episódio ou evento de jogo.

Brincadeira locomotora física: atividades que envolvem todos os tipos de movimento físico para seu próprio bem e prazer. Nesse tipo de jogo, uma variedade de habilidades motoras finas ou grossas são praticadas e dominadas. Linguagem ou jogo de palavras: manipulação não ensaiada e espontânea de sons e palavras frequentemente com elementos rítmicos e repetitivos.

À medida que as crianças crescem, esse tipo de jogo geralmente incorpora rima, jogo de palavras e humor. Com isso entende-se que há disponibilidade

REVISTA TÓPICOS

de recursos na escola que podem ser utilizados continuamente desde que o professor os incorpore à sua prática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos incluídos no contexto escolar tornam-se recursos didáticos essenciais para o desenvolvimento de habilidades essenciais na Educação Infantil. Quando são aplicados com criatividade e conhecimento por parte de educadores, direcionados não apenas à diversão, mas a aprendizagem promove o desenvolvimento cognitivo e a integração com materiais, e com o meio.

Cabe aqui ressaltar que o contido diário com novos saberes metodológicos, curriculares e disciplinares faz com que os professores possam ter um conhecimento mais aprofundado dos mesmos e principalmente a sua preparação para conduzir uma educação significativa às crianças na escola.

Por meio da aprendizagem, do domínio das habilidades e raciocínios estimulados por professores, a criança por meio de situações lúdicas tem a possibilidade de redimensionar sua relação com as situações de aprendizagem, com seu desejo de buscar novos conhecimentos, além de desenvolver habilidades sociais e emocionais e com a alternância entre vitória e derrota.

Compreende-se que os profissionais que atuam na a Educação Infantil devem, finalmente, estarem comprometidos com a criança e sua formação

REVISTA TÓPICOS

como cidadã integral, cumprindo a tarefa de iniciar discussões sobre questões dos direitos de aprendizagem nesta etapa de ensino:

Especificamente, este cumprimento deve estar ligado à questão lúdica, num olhar direcionado para o movimento que, certamente compõem a Educação Infantil, realçando a importância que as brincadeiras e o espaço físico representam para o desenvolvimento sadio dessa criança.

O professor pode ainda decidir iniciar uma sessão de exploração coletiva da situação, colocando aos alunos questões orientadoras que estimulem o desenvolvimento de novas ideias, podendo optar por fornecer informações adicionais ou, pelo contrário, deixar os alunos debater-se para encontrar uma estratégia, aprofundar a sua compreensão, identificar o significado das ideias nas disciplinas escolares.

Ensinar de forma lúdica a criança com brincadeiras e jogos contribui para que a criança sinta prazer em construir o conhecimento e assegura um dos direitos de aprendizagem propostos pela Base Nacional Comum Curricular (2018).

Acredita-se que jogos e brincadeiras como recursos didáticos constroem 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 para a avaliação entre brinquedo e brincadeira e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

REVISTA TÓPICOS

Enfim, foi alcançado com a pesquisa a consciência da importância do lúdico na educação infantil dentro da sala de aula. A partir da exploração dos estudos teóricos, percebe-se a necessidade dos educadores e profissionais da área, em utilizar o lúdico como metodologia de ensino e aprendizagem para que as crianças possam ter acesso ao mundo da fantasia, com ajuda de todos que desejam uma qualidade de vida melhor para os futuros cidadãos.

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 se criar possibilidades referentes à utilização do lúdico, da tecnologia 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 e estar preparado para a ruptura da educação infantil e início do ensino fundamental, inovando suas estratégias e oportunizando aos alunos a aprendizagem diferenciada como a ludicidade, a tecnologia e a aprendizagem.

REVISTA TÓPICOS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BARBOSA, Maria Carmen Silveira; RICHTER, Sandra Regina Simonis. Entre Mia Couto e Michel Vandembroeck: outra educação da infância por inventa. In: Reunião Nacional da ANPED, 36., 2013, Goiânia. **Anais...** Goiânia: ANPED, 2013.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf
Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Movimento pela ba BRASIL**, 2018b. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dezsite.pdf>.

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

CARVALHO, E. A. (Orgs). MORIN Edgar. **Educação e complexidade: Os sete saberes e outros ensaios**. Tradução de Edgar de Assis Carvalho. São

REVISTA TÓPICOS

Paulo: Cortez, 2002.

CARVALHO NETO, C. Z. **Educação 4.0**: princípios e práticas de inovação em gestão e docência. São Paulo: Laborciência editora, 2018.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, Paulo. **Cartas a Cristina**. São Paulo: Paz e Terra, 1995.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2002. FREIRE, Paulo. **Pedagogia da tolerância**. São Paulo: UNESP, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, Jaqueline Feliciano. **Base nacional comum curricular e Educação infantil**. 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4091/1/JFG15032018>

KISHIMOTO, T. M. **Diferentes tipos de brinquedoteca**. 4 ed. São Paulo: Abrinq, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2002.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

LOPES, Maria da Glória. MATOS, Maria. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar.** 4. ed. rev., São Paulo: Cortez, 2009.

MARTINS, G. A.; THEÓPHILO, C. R. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas.** 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MIRANDA, Simão de. **Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais.** 1ªed.São Paulo: Papirus,2001.

MOURA, M. O. de. **A série busca no jogo: do lúdico na matemática.** In: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1994.

NÓVOA, A. (coord.) **Os professores e a sua formação.** 2 ed. Lisboa Dom Quixote. 1995.

OLIVEIRA, D.A. "Política Educacional nos Anos 1990: Educação Básica e Empregabilidade", in: DOURADO, L.F. e PARO, V.H. (org.). **Políticas Públicas e Educação Básica,** São Paulo: Xamã, 2001.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança:** imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zandar, 1998.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** Marc Prensky; tradução de Eric Yamagute; revisão técnica de Romero Tori e Denio Di Lascio. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Atividades lúdicas na educação da criança:** subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas

REVISTA TÓPICOS

séries iniciais do 1º grau. São Paulo: Ática, 1987.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SOUZA, S.L.P.A; INOCENTE, N.C.; ARAUJO, E.A.S. Autoeficácia no trabalho docente: o uso de tecnologia digital e virtual no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Brasileira de Gestão e Desenvolvimento Regional**. V. 12, n.5, p. 328-348, dez.2016.

TEIXEIRA, S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. RJ: Wack, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

WELLER, W.; PFAFF, N. (Orgs.). **Metodologias da pesquisa qualitativa em Educação: teoria e prática**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2011

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. DEWEY. **A Escola Progressista** (2006). Disponível em <<http://www.centrorefeducacional.com.br/dewey.html>>

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail. fabiolazink@gmail.com

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672