

A IMPORTÂNCIA DA ABORDAGEM LÚDICA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM: VISÃO DAS EDUCADORAS DO CEI MUNICIPAL PINGO DE GENTE.¹

Nara Lucia Racinoski Zanata

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa sobre a importância da abordagem lúdica na prática pedagógica da educação Infantil para o desenvolvimento e aprendizagem na visão das educadoras do CEI Municipal Pingo de Gente no Município de União do Oeste – SC em 2017/2 que teve como objetivo entender o que pensam as educadoras quanto ao desenvolvimento de atividades lúdicas no dia a dia com as crianças. Para tanto foram realizadas observações quanto à abordagem lúdica na referida escola e também a partir de questionário aplicado para as professoras. Para o processo de ensino aprendizagem percebi a necessidade de buscar sempre novidades tanto nas brincadeiras e jogos como forma de cativar as crianças sendo que por meio das atividades lúdicas a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos e desenvolve-se integralmente.

Palavras-chave: Educação Infantil, Lúdico, Crianças.

1. INTRODUÇÃO

O lúdico no processo de ensino aprendizagem ainda é muito discutido quanto a sua importância e a forma tradicional de ensino ainda muito difundida, acredito que são muitos fatores que dificultam a incorporação do lúdico na prática docente, tanto que não há um consenso entre os professores a respeito deste assunto.

No trabalho de pesquisa de Maria Cristina Trois Dorneles Rau ² foi possível detectar contradições no que diz respeito à relação teoria e prática sobre o

¹ Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina, sob orientação do(a) professor(a) Maria Cristina Schweitzer Veit, no segundo semestre de 2016.

² RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. O Lúdico na Prática Pedagógica do Professor de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Concepções e práticas. 2006.148 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2006.

lúdico como recurso pedagógico. Tais contradições apontam que o professor possui um conhecimento empírico acerca do lúdico, mas falta conhecimento teórico sobre sua origem, importância, ideias dos principais estudiosos do assunto, a classificação dos jogos e sua utilização para determinada idade e interesse dos alunos. Consequentemente, a pesquisa mostrou também que as professoras não aproveitam a oportunidade da motivação lúdica para proporcionar um questionamento construtivo, reflexivo e prazeroso com os alunos.

Muitos autores estão dando ênfase ao desenvolvimento e a prática de jogos e brincadeiras tanto para a Educação Infantil como no Ensino Fundamental.

Conforme Bertoldo; Ruschel (2007):

O modo como a criança brinca, revela o seu mundo interior, proporcionando o “aprender fazendo”. O ato de brincar proporciona à criança relacionar as coisas umas com as outras, e, ao relacioná-las, elas constroem o conhecimento. Esse conhecimento é adquirido pela criação de relações e não por exposições a fatos e conceitos isolados, e é justamente através da atividade lúdica que a criança o faz. Sendo assim, o brincar é o meio de expressão e crescimento da criança.

De acordo com Vigotsky (1984, p.97):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Vigotsky afirma que, por meio do brincar origina-se na criança a zona de desenvolvimento proximal que se define por funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que estão presente nas crianças em estado embrionário.

Para Souza (2007), brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Brincar é um momento de auto expressão e auto realização.

Conforme Negrine (1994, p.19):

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento

global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Negrine relata que o lúdico é uma atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento infantil, pois o brincar gera um espaço para pensar, e que por meio deste a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, que é natural em toda criança, desenvolvendo a solidariedade e a socialização.

Visto que é um assunto relevante e atual essa pesquisa busca identificar a importância da abordagem lúdica na prática pedagógica da Educação Infantil para o desenvolvimento e aprendizagem, na visão das educadoras do CEI Municipal de União do Oeste, Pingo de Gente; se este processo está presente e em que momento do desenvolvimento da docência e qual a relevância deste processo no ensino aprendizagem.

A escolha do Tema foi em virtude do interesse pela Educação Infantil e por conhecimento mais amplo e eficaz no que diz respeito ao brincar e aprender na Educação Infantil, pois vejo a Ludicidade como um dos fatores indispensáveis para a educação e o processo de desenvolvimento das crianças.

Contudo, Brougère (2006) também afirma que não se pode evitar a brincadeira e que ela representa um espaço cultural de aprendizagem e um momento de confrontação da criança com a cultura. Para isso as crianças utilizam suportes materiais e imateriais que estão à sua disposição, brinquedos e os significados que eles reportam na brincadeira. O brinquedo traz conteúdos para as brincadeiras e para as relações delas com os adultos. O jogo pedagógico funciona como objeto mediador cultural possibilitando a impregnação cultural de elementos materiais e imateriais que lhe são propostas durante as atividades num processo dinâmico de inserção cultural.

As atividades na escola estão mais dirigidas à escolarização precoce, trazendo danos ao processo de formação da criança. O brincar, atividade principal

do período da infância, está perdendo o seu espaço para “atividades” dirigidas ao processo de alfabetização, sendo este, hoje, o objetivo mais relevante das escolas.

Segundo Huizinga (1980), o elemento lúdico é algo presente desde gênese da civilização e desempenha papel importante na criação da cultura, como no desenvolvimento humano em sua totalidade. O lúdico é um fenômeno social, anterior à cultura, fruto das relações da sociedade humana que, em sua essência, arrebatamento, ação emoções, as quais perpassam as necessidades imediatas da vida humana.

Na prática de Educação Infantil devem ser garantidas às crianças o direito a uma infância feliz, marcado pelo direito ao brincar, ao direito de ser criança.

Portanto, verifica-se que falta formação específica e de qualidade para os profissionais da educação infantil, com o intuito de instrumentaliza-las para a práxis educativa que atenda as reais necessidades da infância e da criança em sua plenitude, que perpassa pela compreensão abrangente da esfera lúdica.

Caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, uma vez que durante a pesquisa analisou-se as concepções das professoras da educação infantil sobre a função do lúdico no processo de ensino aprendizagem da criança e as suas atitudes e procedimentos metodológicos. A respeito dessa pesquisa Minayo (2007, p. 21) diz que: “Ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes.” Essa pesquisa denomina-se ainda qualitativa bibliográfica já que o levantamento bibliográfico será necessário para se realizar a análise dos questionários.

A pesquisa teve como sujeitos quatro professoras da Educação Infantil da referida escola. A coleta de dados foi realizada através de um questionário com doze questões abertas de modo a permitir a maior interação possível entre a pesquisadora e as professoras, sem, contudo perder o foco do trabalho, permitindo aos entrevistados responder livremente abordando seus conhecimentos e suas experiências e também por meio de observação.

Para Cervo & Bervian (2002, p. 48) “as perguntas abertas, destinadas à obtenção de respostas livres, embora possibilitem recolher dados ou informações mais ricas e variadas, são codificadas e analisadas com mais dificuldade”.

Foram analisadas as informações coletadas na observação e o questionário aplicado, a partir do referencial utilizado como fundamentação teórica para esta pesquisa. A respeito desta etapa de elaboração da pesquisa Minayo (2007, p. 26-27) ressalta que: “o conjunto de procedimentos para valorizar, compreender, interpretar os dados empíricos, articulá-los com a teoria que fundamentou o projeto ou com outras leituras teóricas e interpretativas”.

Quanto ao aprofundamento do estudo se classifica como explicativa, pois se propôs a analisar de que forma está sendo trabalhado o lúdico com as crianças sendo utilizado o estudo de caso, que de acordo com Gil (1996), tem como alvo explicitar e aprimorar concepções, envolver levantamento bibliográfico, entre-vistas e análises de exemplos que auxiliam a compreensão.

De acordo com Marconi & Lakato (2003, p.183), a pesquisa bibliográfica tem como finalidade colocar o pesquisador em contato direto com o tema em estudo. Neste trabalho, a pesquisa bibliográfica teve como base documentos como livros, dissertações e teses que abordaram importância do Lúdico no processo de aprendizagem.

O artigo está organizado de modo que seja possível compreender os percursos metodológicos: fundamentação teórica; discussão dos resultados, a conclusão e o referencial teórico.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. ASPECTOS HISTÓRICOS DO LÚDICO

A história da humanidade a partir da Idade Média mostra que os jogos, embora sempre presentes nas atividades sócio educacionais, não eram vistos como um recurso pedagógico capaz de promover a aprendizagem, mas tendo como foco as atividades recreativas. Ariés (1981) afirma que:

Na Idade Média, os jogos eram basicamente destinados aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãos e, por conseguinte, estando sempre à margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. Porém, em algumas ocasiões nas quais eram realizadas as festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre as pessoas.

Ariés relata que apenas os homens tinham o privilégio de participar dos jogos, pois nesse período as mulheres e as crianças não exerciam esse direito, por não serem considerados cidadãos. Na Idade Média as crianças eram vistas como adultos em miniaturas e tinham que trabalhar, raramente os meninos eram inseridos nas brincadeiras.

Apesar de todas essas restrições, nos momentos festivos os jogos eram considerados um instrumento de união e integração entre a comunidade.

No Renascimento, inicia-se o período no qual uma nova concepção de infância desponta e tem como características o desenvolvimento da inteligência mediante o brincar, alterando a ideia anterior de que o jogo era somente uma distração.

Sobre isto, Kishimoto (2002, p. 62) afirma que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

A autora confirma a informação de que durante o Renascimento o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de áreas como história e

geografia, com base de que o lúdico era uma conduta livre que favorecia o desenvolvimento da inteligência, facilitando o estudo. Iniciando um processo de entendimento por parte das sociedades, com relação a algumas especificidades infantis, mudando a concepção de que as crianças eram adultas em miniatura.

No Romantismo o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança, que com sua consciência poética do mundo, reconhece a mesma como uma natureza boa, mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora passageiras, a criança é vista como um ser que imita e brinca dotada de espontaneidade e liberdade, semelhante à alma do poeta.

Froebel em 1913 foi influenciado pelo grande movimento de seu tempo em favor do jogo. Ao elaborar sua teoria da lei da conexão interna, percebe que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o constitui como elemento importante no desenvolvimento integral da criança.

Nesse contexto, o lúdico torna-se uma das formas adequadas para a aprendizagem dos conteúdos escolares, em que o professor deverá usá-lo como uma ferramenta fundamental na prática pedagógica.

O lúdico no contexto histórico do Brasil surgiu por meio de raízes folclóricas nos quais diversos estudos clássicos apontam que as origens brasileiras são provenientes da mistura de três raças, negros, índios e portugueses, durante o processo de sua colonização.

Em virtude da ampla miscigenação étnica, a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis atuais no Brasil.

É bastante conhecida a influencia portuguesa através de versos, adivinhas e parlendas. Sobre isso Kishimoto (2002, p.22), afirma que:

Desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo ninada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no Brasil receberam novas influencias aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio.

Kishimoto relata que as brincadeiras e as cantigas, que fazem parte da cultura brasileira, receberam fortes influências dos portugueses, não descartando a contribuição de outras culturas de povos, como a do negro e do índio.

Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Período que a diversão, lazer e entretenimento apresentam-se como condições muito pesquisadas pela sociedade. E por tornar-se a dimensão lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessário e fundamental resgatar sua essência, dedicando estudos e pesquisas no sentido de evocar seu real significado. Dalla Valle, (2010, p.22) relata que:

“Independente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.”

Dalla Valle considera que a importância do brincar não depende do espaço e nem do tempo o qual está inserido, em qualquer contexto desempenha muito bem seu papel de oportunizar a criança à compreensão de regras, de estar em grupo e poder absorver para sua vida manifestações culturais e emoções novas por meio das brincadeiras infantis.

É por isso que a proposta de incluir as atividades lúdicas na educação infantil vem sendo discutida por muitos pensadores e educadores, bem como que a formação do educador seja de total responsabilidade pela permanência do aluno na escola, para adquirir valores, melhorar os relacionamentos entre os colegas na sociedade, que é um direito de todos.

O sentido real, verdadeiro, funcional, da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63).

Encontra-se, nos dias de hoje, lugares que ainda não colocaram em seu cotidiano atividades lúdicas para enriquecer as ferramentas para o processo de

ensino e aprendizagem. A educação lúdica, que sempre esteve presente em todas as épocas, é ainda desvalorizada em algumas instituições, defasando o processo de construção de conhecimento.

As brincadeiras, ao longo dos tempos, fazem parte da história da humanidade e representa a expressão das diversas culturas, revelando as peculiaridades de cada grupo social.

A Declaração Universal dos Direitos da Criança (aprovada em 1959, pela Assembleia geral das Nações Unidas), no Artigo 7: ao lado do Direito à Educação enfatiza que:

“(...) toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas, garantir a ela o exercício pleno desse direito.”

Nesse sentido, a criança necessita experimentar emoções e vivências comuns, aprendendo a respeitar regras e dividir os espaços na convivência com o outro.

2.2. O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM INFANTIL

No processo de aprendizagem na educação infantil é possível utilizar-se de muitos instrumentos para criar um espaço estimulador, de criatividade e mais prazeroso. Rosamilha (1997, p. 52) enfatiza que:

“O objeto, sons, movimentos, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo.”

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. 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. (CAMPOS).

Kishimoto (1999) mostra que é preciso ter cuidado, quando se modificam os jogos e as brincadeiras, para promover aprendizagem de conceitos ou habilidades específicas, já que os mesmos podem perder sua característica de liberdade de ação, flexibilidade, relevância do processo de brincar, incerteza dos resultados, controle interno, intencionalidade do brincante – atitude (que é o que define na verdade a atividade como brincadeira, ou não).

Segundo Santin (1990) diz que o educador ao sentir que as vivências lúdicas podem resgatar a sua sensibilidade até então adormecidas, ao perceber-se vivo e pulsante na vida, fará brotar o inesperado, o novo, deixando de valorizar a lógica da racionalidade, preocupando-se em construir um saber lúdico, criativo e imaginativo, aflorando atitudes que sejam alicerçadas no afeto, no poder fazer, sentir e viver. Neste sentido, o mesmo poderá vivenciar o processo do aprender com, colocando-se no lugar da criança (Outro).

De acordo com Nunes, a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Segundo Teixeira 1995 (apud NUNES), 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.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

2.3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, P.41).

O Lúdico é uma importante ferramenta na construção da aprendizagem. É através da exploração que a criança expande seus pensamentos e aprendizados, adjunto à observação e investigação do mundo. Quanto mais a criança explora as coisas do mundo, mais ela é capaz de relacionar fatos e ideias, tirar conclusões, ou seja, mais ela é capaz de pensar e compreender. A criança processa o conhecimento através da exploração concreta do elemento. Ou seja, a criança absorve qualquer tipo de informação, contribuindo assim para uma maior carga de experiências e conhecimentos para seu desenvolvimento cognitivo.

De acordo com Hermida (2008, p. 92), a escola apresenta-se como um espaço propício a essas atividades e a sala de aula o meio para efetivação desse direito, em que o professor exerce um papel de mediador, ajudando a criança a construir e ampliar o conhecimento, usando o lúdico como importante instrumento na elaboração de situações significativas de aprendizagem, para que ao brincar o aluno tenha oportunidade de aprender. Piaget (1975, p. 22) diz que:

Nas brincadeiras a criança desenvolve a criatividade através do faz-de-conta e trabalha o que tem de mais sério, necessário e vital, para o crescimento e o desenvolvimento da personalidade e da vida. Na medida em que favorece o processo da criança, o brincar enriquece os espaços de aprendizagem.

Assim sendo, o professor precisa privilegiar um ambiente distinto, preparado para promover a realização de jogos, brincadeiras, jogos, músicas, leitura infantil, parlendas, quadrinhos, teatros de bonecos de pano e assim despertar a emoção e o imaginário.

Desta forma temos que procurar refletir e assim nos livrar de uma

concepção muito arraigada nos professores de que o brincar no contexto escola, é somente para deixar o ambiente agradável, ou como um passatempo para a rotina escolar do educando da educação infantil. O professor deve entender que o brincar é mais do que isso, uma vez que pode contribuir para o desenvolvimento integral da criança, porque através das brincadeiras o aluno constrói um novo repertório de informações, além de proporcioná-los a uma interação prática com o meio social no qual está inserido. Assim, o brincar no contexto escolar deve ser encarado como uma realidade educacional.

De acordo com os RCNEI (1988) nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Ao brincar ela assume um determinado papel numa brincadeira, e isso provém da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, sendo de grande enriquecimento para a sua aprendizagem na medida em que pensa, cria e desenvolve novas experiências a partir de outras já vividas.

É muito importante para o educador que trabalha com as crianças da Educação Infantil, vivenciar, através da expressividade, o seu corpo e sua ludicidade, pois, desta forma, terá maiores chances de alcançar um bom relacionamento com a criança. Sendo que essa vivencia poderá permitir ao educador perceber suas possibilidades e limitações em termos corporais, desbloqueando resistências e obtendo uma visão mais clara sobre a importância do movimento do corpo na vida da criança.

3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

3.1. DADOS DA OBSERVAÇÃO DO COTIDIANO ESCOLAR

Realizou-se observações do cotidiano de trabalho das professoras, durante os dias 18, 24 e 30/08/2017 e 04 e 11/09/2017, no período matutino, totalizando 10 horas no CEI Municipal Pingo de Gente.

Para tanto, foi utilizado um roteiro de observação que contemplou os seguintes aspectos:

- ✓ Se a escola tem materiais pedagógicos adequados para as crianças para cada idade.
- ✓ material disponível na escola é suficiente para a demanda das crianças.
- ✓ Qual é a frequência de atividades dirigidas pelas professoras.
- ✓ Perceber o comportamento das crianças enquanto estão brincando.
- ✓ Como está organizado entre as professoras o tempo e o espaço para as atividades lúdicas.
- ✓ Quais as brincadeiras existentes na escola tem maior potencial para estimular a imaginação e criatividade das crianças.

As professoras realizam as atividades lúdicas com muita criatividade e entusiasmo, assim desenvolvem as práticas tendo como objetivo o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Durante as observações, percebeu-se que a escola possui materiais lúdicos suficientes para atender a demanda de crianças em cada faixa etária como: Jogos de montar, brinquedos, cama elástica, balanços e escorregadores, disponibilizados para os professores realizarem as atividades lúdicas da melhor maneira possível. Além disso, o espaço da escola é limpo e organizado, podendo ser caracterizado como um ambiente acolhedor e agradável, o CEI possui excelentes áreas físicas para a realização do lúdico.

Quanto á organização das atividades lúdicas as professoras tem um cronograma diário, onde determinada turma tem seu horário para cada atividade que será desenvolvida no dia. Sempre há um controle para que as crianças menores fiquem separadas das maiores para não haver desentendimentos, mas um dia na semana, normalmente na quarta-feira, todas as turmas são reunidas para brincadeiras na área coberta da escola.

As professoras planejam diariamente atividades lúdicas dirigidas para a sua turma em sala de aula.

Todas as brincadeiras são importantes para estimular a imaginação e a criatividade, sendo que na escola observou-se com mais frequência às brincadeiras de roda, contações de histórias, imitações com gestos, músicas para cantar e dançar, além da integração entre as turmas.

Percebeu-se o comportamento das crianças enquanto brincam, usam muito sua imaginação e criatividade, como exemplos, na gangorra faziam de conta que estavam em um avião, logo uma criança comentava estar em um ônibus, que teriam que parar para colocar gasolina, e em seguida já estava seguindo viagem em um trem.



Foto1: Crianças brincando na gangorra.

No parque de areia as crianças brincam em duplas, trios, pequenos grupos e até mesmo sozinhas, ficam livres para escolher do que brincar, sendo que a intervenção da professora é organizar o tempo de permanência delas naquele ambiente e também atenção e cuidado.

Em algumas brincadeiras de faz-de-conta, as crianças representaram os papéis de pai, mãe e de filhos, veja o diálogo a seguir:

Jéssica: - Eu vou ser a mãe!

Jéssica: - O Leonardo vai ser o pai, eu a mãe e o Samuel vai ser o filho e a boneca vai ser nosso bebê.

Jéssica: - Vem filhinho! Vem filhinho...

Utilizando potes de plástico e areia, diziam estar preparando comida como, risoto, pudim, bolo de chocolate e ofereciam os mesmos para as professoras provarem.



Foto 2: Crianças Brincando na areia de fazer comida.

Na brincadeira de faz-de-conta, a criança já consegue, através da fala, representar de forma organizada o que aprendeu no convívio com o meio, apoiando-se em objetos e ações externas, na qual a mente faz ação intermediária entre os objetos e a expressão do pensamento.

Para Elkonin (1998, p.415) “o desenvolvimento funcional das ações lúdicas converte-se em desenvolvimento ontogenético, criando uma zona de evolução imediata dos atos mentais, nos quais se desenvolvem na brincadeira de faz-de-conta as atividades intelectuais”.

Uma breve análise do diálogo destacado permite observar a seriedade com que a criança interpreta os papéis assumidos.

Segundo Oliveira (2002), ao representar o papel do adulto, a criança consegue avaliar situações de diálogos do meio em que vive, entendendo as necessidades e obrigações que os adultos possuem, crescendo com isso.

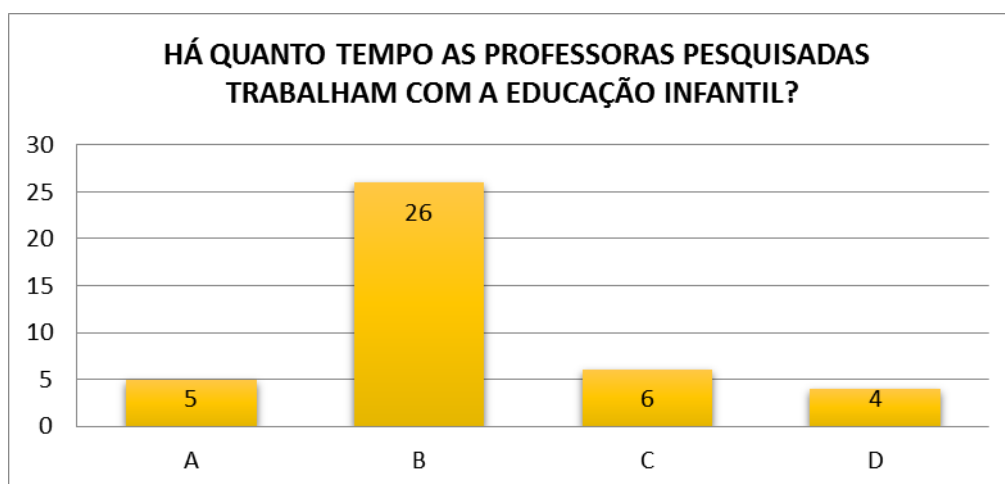
A partir do que a criança observa, ela interpreta com seriedade, representando os papéis mais presentes do seu dia-a-dia, como o de mãe, pai, etc.

A brincadeira de papéis influencia decisivamente o desenvolvimento global da criança. Ao brincar, ela aprende a ser e agir diante das coisas e das pessoas, pois é a partir das ações práticas realizadas que os processos internos se estruturam, orientando outras ações práticas, mais autônomas e complexas, que enriquecerão os processos internos e assim sucessivamente. Portanto, as brincadeiras infantis destacam-se no vasto campo social que circunscreve a vida da criança e que representa a base do desenvolvimento de todos os atributos e propriedades humanas. (Duarte, 2006, p. 39).

3.2. ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

3.2.1. Tempo de atuação das professoras entrevistadas

Segue abaixo gráfico de quanto tempo as professoras atuam na Educação Infantil.



3.2.2. Relação da frequência das brincadeiras x disponibilidade

Todas as professoras questionadas afirmam que a escola CEI Municipal Pingo de Gente tem disponibilidade de jogos e brinquedos, podendo assim utilizar dos mesmos no parque de areia, espaço coberto, nas salas de aula e na grama ao ar livre.

A disponibilidade de brinquedos e jogos está sendo suficiente, o que ficou claro nas respostas de todas as professoras e que sempre procuram algo diferente para que as brincadeiras não fiquem tão monótonas, aumentando o interesse das crianças pelo algo novo.

Além disso, a questão do espaço é fundamental para que a criança consiga desfrutar com seu brinquedo, o ato de brincar, nesse sentido deve estar sendo mediado pela professora.

Normalmente as escolas possuem brinquedotecas que é um espaço destinado a estimular um brincar livre e se desenvolver de forma lúdica, por algumas horas diárias. Pode-se considerar que a brinquedoteca é um dos agentes de mudanças, em relação ao aspecto cognitivo, social, físico e educacional.

Conforme Ramalho (2000), define brinquedoteca como um local mágico que convida a criança a brincar, livremente ou com auxílio de adultos, com vistas à construção da cidadania, criatividade, socialização, afetividade, autoestima,

raciocínio lógico, desenvolvimento das capacidades motoras, memória, percepção, imaginação, senso de organização e apropriação cultural.

Para a professora “C”, quando questionada sobre a disponibilidade de recursos, comenta o seguinte:

“Sempre estamos indo em busca de mais estratégias. O novo para a criança é bom, só assim a cada dia ela se dedica mais e nós conseguimos cativá-las.”

Quando falamos em recursos disponíveis para o aprendizado lúdico, não há necessidade de uma diversidade de brinquedos e ou jogos, pode ser um simples instrumento, um utensílio comprado ou mesmo confeccionado pelos alunos, pais ou professores, mas o suficiente para atender a demanda de crianças e que ao mesmo tempo prenda a atenção para o aprendizado.

Para utilizar as brincadeiras no dia-a-dia, é preciso que o educador seja criativo. Não é necessário a utilização de brinquedos caros, pois muitas vezes não tem muita utilidade pedagógica. Com poucos recursos, muita força de vontade e comprometimento do professor é possível obter também bons resultados, afinal, o que mais importa é a maneira como os materiais são utilizados, contribuindo para o processo ensino/aprendizagem.

Segundo Rego (1995) coloca que o educador pode auxiliar não somente na organização do espaço e tempo para as brincadeiras, como também auxiliar na escolha de utensílios para o incremento do jogo. O professor deixa de ser visto como agente exclusivo de informação e formação dos alunos, e passa a desempenhar no contexto escolar uma função de extrema relevância que é a de elemento mediador e possibilitador das interações entre os alunos e das crianças com os objetos de conhecimento.

3.2.3. As brincadeiras como propulsoras de desenvolvimento e aprendizagem

A brincadeira é importante como meio de fornecer para a criança, num ambiente planejado e enriquecido, várias habilidades. A criança precisa brincar, jogar, criar para crescer e manter seu equilíbrio.

Conforme Santos (1997, p.20):

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança [...]. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual, social, pois, através das atividades lúdicas a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão ora e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Quando questionada sobre as atividades lúdicas a professora “A” descreve alguns tipos de brincadeiras:

“Brincadeiras, cantigas, versos, histórias dramatizadas onde os próprios alunos são os personagens.

- Cinco patinhos; (Para trabalhar matemática);
- Vamos brincar no bosque; (Corpo humano e Higiene);
- O gato mia; (Concentração e atenção);
- Novidade; (Faz de conta);
- Dança da cadeira com os nomes.”

O jogo e o brinquedo oferecem a possibilidade de entrar em relação real ou imaginária com o outro, sob diversas formas.

Essas brincadeiras são pertinentes, apesar de serem tradicionais ainda hoje são muito utilizadas pelas professoras, pelo fato de cativar as crianças, serem divertidas e proporcionar aprendizado.

Para Rosamilha (1997, p. 52) os objetos, sons, movimentos, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo.

Todas as professoras confirmaram no questionamento que as brincadeiras livres proporcionam aprendizado. Conforme comentário da professora “C”:

“Sim. Porque a criança vai usar a sua criatividade em todos os sentidos, na criação dos espaços, nas brincadeiras, nas dramatizações. Muitas vezes nestas brincadeiras ela vai refletir a vivência do seu dia a dia.”

As atividades livres são fatores indispensáveis para criar condições em que a criança se torne cada vez mais sociável e que possa desenvolver possibilidades de criar, de se comunicar e de se expressar, adquirindo o hábito de buscar por si os meios para superar seus bloqueios e dificuldades, aprimorando cada vez mais a capacidade de ser responsável e avançar na construção do saber.

Conforme OLIVEIRA (2001), o melhor lugar que a brincadeira pode ocupar deve ser nem tão “largada” que dispense o educador, dando margem a práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixe de ser brincadeira.



Foto 3 :Crianças brincando com peças de montar – CEI Municipal Pingo de Gente.

Tanto a função lúdica quanto a função educativa estão presentes nos jogos e brincadeiras, sejam eles livres ou dirigidos. Nas atividades lúdicas, a função educativa contribui para a formação e o desenvolvimento físico, intelectual e emocional das crianças, implicando sempre algum tipo de aprendizagem individual ou social.

A criança ao brincar expressa a sua criatividade, na areia vive seu mundo imaginário, onde constrói sua casa, prepara suas comidas e em grupo conquista sua autonomia.

Com a ajuda do brinquedo, a criança pode desenvolver a imaginação, a confiança, a auto-estima, o auto controle e a cooperação. O modo como brinca revela o mundo interior da criança. O brinquedo proporciona “o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o sendo do companheirismo e a criatividade”.

A criança, ao puxar alguma coisa, torna-se cavalo, ao brincar com areia, torna-se pedreiro, ao esconder-se se torna guarda. A associação de materiais diversificados tais como: pedras, bolinhas, papéis, madeira, têm muita significação para ela.

O brinquedo faz parte da vida da criança. Ela simboliza a relação pensamento-ação e sob esse ponto, “constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação”. (Almeida, 1987).

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade.

Para a professora “B”:-

“As brincadeiras são ótimas para trabalhar preconceito, racismo, afeto e amor.”

Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

É por isso que a proposta de incluir as atividades lúdicas na educação infantil vem sendo discutida por muitos pensadores e educadores, bem como que a formação do educador seja de total responsabilidade pela permanência do aluno na escola, para adquirir valores, melhorar os relacionamentos entre os colegas na sociedade, que é um direito de todos.

Para Winnicott(1975) é nas atividades lúdicas que a criança apresenta suas motivações para a busca do prazer, para expressar a agressão, para controlar a ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade e, por fim, para comunicar-se com pessoas.

Quando questionada sobre os aspectos do desenvolvimento e aprendizagens cognitivas, sociais e relacionais se as mesmas podem ser potencializadas pela brincadeira, a professora 'B' comentou o seguinte:

“Segundo as novas PC da Educação Infantil é através das experiências, de brincadeiras, do jogo, do faz de conta que a criança constrói o conhecimento, mediado pelo professor e na interação com as demais crianças”.

No desenvolvimento infantil, a brincadeira de faz-de-conta tem um papel fundamental no aperfeiçoamento e evolução para a preparação da criança para uma nova etapa do desenvolvimento psíquico.

Como afirma Elkonin (1998), a brincadeira de faz-de-conta age sobre o desenvolvimento psíquico e na formação da personalidade da criança.

É por meio do faz-de-conta que a criança consegue satisfazer sua necessidade de se inserir socialmente e adquirir os conhecimentos acumulados nos objetos sociais e nas relações humanas. Nesse sentido, o faz-de-conta não aparece simplesmente como uma brincadeirinha de criança, mas como um meio de a criança ser inserida no seu meio social.

A criança quer participar da vida dos adultos e realizar as atividades feitas por eles (mesmo que não consiga). Ou seja, a criança quer ser inserida no mundo dos adultos de uma maneira ativa.

3.2.4. A transformação e diversificação das brincadeiras em diferentes espaços e tempos

Quanto a diversificação das brincadeiras em diferentes espaços e tempo e com quais parceiros, a professora “D” afirma que:

“Sim, porque as brincadeiras direcionam as crianças, aprendem regras de convivência.”

Já a professora “B”:

“Sim, na interação entre ambos(crianças e adultos).”

É necessário que haja uma infinidade de meios a serem oferecidos para que a criança possa desenvolver sua capacidade de criar e aprender. A brincadeira constitui um dos meios que pode levar a criança a um crescimento global. O jogo é uma assimilação funcional ou reprodutiva e conforme a sua estrutura, Piaget classifica-o em: de exercício (sensorio-motores); simbólicos e de regras, sem esquecer suas variedades. Para Vygotsky o jogo é uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, funções que ainda não amadurecem, mas que se encontram em processo de maturação, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo. A escola deve ser rica de experiências para a exploração ativa, compartilhada por crianças e adultos onde através das brincadeiras e jogos a criança exercita vários papéis com os quais interage no cotidiano.

Ainda de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e as brincadeiras, experiências por meio das quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

Para SOUZA (2007), a participação do adulto deve ser de olhar, ouvir, problematizar, motivando-a a falar, pensar e inventar.



Foto 4: Professoras dirigindo as atividades com as crianças – CEI Municipal Pingo de Gente

É na participação que as crianças brincam e transformam as brincadeiras, conforme citou a professora “D”:

“Sim, a criança ao brincar não está preocupada com o objeto em si e sim com o seu significado. Na brincadeira, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que vê. E é aí que a criança começa agir independentemente; estão sempre criando e reinventando as brincadeiras.”
(Fala da professora D).

No brincar, a criança deixa-se impregnar, penetrar pela atividade, pelo objeto e o brinquedo e o brincar tornam-se uma coisa só. É fundamental que se compreenda que o conteúdo do brinquedo não determina a brincadeira da criança. Ao contrário: o ato de brincar (jogar, participar) é que revela o conteúdo do brinquedo.



Foto 5: Professoras dirigindo as atividades com as crianças – CEI Municipal Pingo de Gente.

Conforme KISHIMOTO (1999), o mais importante na dimensão lúdica, é que sejam mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, que o educador potencialize nas situações de aprendizagem a ação intencional da criança para a brincadeira.

3.2.5. O Lúdico como ampliação e acesso a cultura.

Conforme comentou a professora “D” a respeito das brincadeiras que possibilitam a ampliação e acesso a produções culturais :

“Sim, a brincadeira está ligada ao contexto social e cultural, e é o futuro de nossa história, que é dinâmica e está em constante transformação. As crianças compartilham de uma cultura lúdica, ou seja, um conjunto de procedimentos que permitem tornar a brincadeira possível entre o grupo”.

Percebe-se o quanto que as novas tecnologias como o computador, celulares, tablets, playstation esta influenciando na cultura. Hoje a maior parte do

tempo enquanto as crianças estão em suas casas, ficam brincando com aparelhos, ou assistindo televisão.

Mudou-se muito as formas de brincar, se utilizava muito do corpo todo, na movimentação principalmente nos jogos ex. Peteca, futebol, bolita, hoje a movimentação maior são os dedos, normalmente sentados, mais jogam do que brincam, construindo uma nova cultura social.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem a criança como “sujeito histórico e de direitos, que interage, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura”

É na participação que as crianças brincam e transformam as brincadeiras, conforme citou a professora “D”:

“Sim, a criança ao brincar não está preocupada com o objeto em si e sim com o seu significado. Na brincadeira, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que vê. E é aí que a criança começa agir independentemente; estão sempre criando e reinventando as brincadeiras.”

No brincar, a criança deixa-se impregnar, penetrar pela atividade, pelo objeto e o brinquedo e o brincar tornam-se uma coisa só. É fundamental que se compreenda que o conteúdo do brinquedo não determina a brincadeira da criança. Ao contrário: o ato de brincar (jogar, participar) é que revela o conteúdo do brinquedo.

3.2.6. Políticas educacionais e formação continuada.

O professor de Educação Infantil tem o papel de planejar as atividades lúdicas para as crianças não de forma que estas façam sem sentido, apenas como mais uma atividade, mas sim deve planejar situações de atividades lúdicas que possuam objetivos definidos no sentido de proporcionar às crianças avanços de qualidade no nível de desenvolvimento. Para tanto o professor deve estar preparado para desempenhar suas funções e por isso deve ser treinado e orientado.

As professoras questionadas, todas citaram sobre a formação continuada. É necessário que o docente esteja em constante processo de formação, buscando sempre se qualificar, pois com uma formação continuada ele poderá melhorar sua prática docente e seu conhecimento profissional, levando em consideração a sua trajetória pessoal, pois a trajetória profissional do educador só terá sentido se relacionada à sua vida pessoal, individual e na interação com o coletivo.

Ele deve formar-se com a capacidade de refletir sobre sua prática educacional, sobre sua docência, já que, é através do processo reflexo que irá se tornar um profissional capaz de construir sua identidade profissional docente. Dessa forma, ele será capaz de se adaptar as diversas e rápidas mudanças no campo educacional, enfrentando assim as dificuldades encontradas a realidade da sala de aula.

O sentido real, verdadeiro, funcional, da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63).

4. CONCLUSÕES

A importância sobre o brincar como finalidade pedagógica nos leva a uma reflexão acerca do relevante papel que o Educador Infantil tem a desempenhar nesse aspecto, proporcionando possibilidades e oportunidades para que a criança brinque e, ao mesmo tempo, aprenda, dentro de um contexto planejado e equilibrado entre a ação do educador e a espontaneidade do educando com o máximo de aproveitamento em prol do desenvolvimento integral da criança.

Compreendida dessa forma, a brincadeira infantil passa a ter uma importância fundamental na perspectiva do trabalho da educação infantil, tendo em vista a criança como ser histórico e social.

Sabe-se que o lúdico é de grande importância para o desenvolvimento das crianças, desde seus primeiros anos de vida, por isso precisa-se trabalhar na Educação Infantil, mas para isso os educadores devem estar preparados para desenvolver as atividades lúdicas.

Pode-se perceber que enquanto brincam as crianças são agentes incessantes de sua aprendizagem, tanto a respeito do mundo interior como exterior, e vai socializando com a outra criança esse saber e essas experiências.

Nesta pesquisa verifica-se que os professores se sentem realizados trabalhando com atividades lúdicas, pois estão conseguindo melhores resultados no processo de aprendizagem. Para o professor o lúdico é um instrumento principal de trabalho, no qual a atenção do aluno está voltada para as atividades que estão envolvidas.

As professoras questionadas e observadas que trabalham ativamente e diariamente com uma abordagem lúdica na prática pedagógica da educação infantil, possuem interesse e acima de tudo procuram algo a mais para ser desenvolvido com as crianças, ficou nítida a valorização dessas atividades, por parte das professoras. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas.

Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, planejamento das atividades e infraestrutura.

REFERÊNCIAS

A Educação Infantil na Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/pdf/3_BNCC-Final_Infantil.pdf. Acesso em 14 set. 2017.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

_____. (Org.). **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

ARCE, Alessandra, DUARTE, Newton. **Brincadeira de Papéis sociais na Educação Infantil** – As contribuições de Vogotsky, Leontiev e Elkonin. São Paulo; Xamã:2006.

ARIÈS, Philippe e DUBY, Georges. **História social da criança e da família**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BERTOLDO, Janice Vidal e RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, Brinquedo e brincadeira** – Uma Revisão conceitual. Parâmetros curriculares nacionais para o ensino médio, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC / SEF, 1998.

CREMONINI, Marcia Warken. **BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**: Reflexões a partir da ação pedagógica. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/130511/artespedinfplcha1ed014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 21 set. 2017.

ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FIN, Arlete. **O Lúdico na Educação Infantil**: Jogar e Brincar, uma forma de educar. Disponível em: <http://neuropsicopedagogianasaladeaula.blogspot.com.br/2012/05/o-ludico-na-educacao-infantil-jogar-e.html>. Acesso em 15 set.2017.

HERMIDA, J.F. Educação Infantil. **Políticas e Fundamentos**. João Pessoa: Editora Universitária, 2008.

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MAREGA, Agatha Marine Pontes e SFORNI, Marta Sueli de Faria. **O faz-de-conta na idade pré-escolar: Brincadeira de criança?** Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/3353_1878.pdf. Acesso em 14 set. 2017.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método, e criatividade**. RJ: Vozes, 2007.

NEGRINE, A. Aprendizagem e desenvolvimento infantil: **Simbolismo e Jogo**. Porto Alegre: PRODIL, 1994.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. Educação infantil: **Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PEDAGOGIA AO PE DA LETRA. **Brincadeira na Educação Infantil**. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/brincadeiras-na-educacao-infantil/>. Acesso em 14 set. 2017.

PICCOLO, Gustavo Martins. **A análise do jogo em busca de sua historicidade perdida**. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd151/revisitando-elkonin-a-analise-do-jogo.htm>. Acesso em 18 set. 2017.

PIAGET, J. A Função Semiótica ou Simbólica. In: **A Psicologia da Criança**. Lisboa: Moraes, 1975.

RAMALHO, M. T. de B. **A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

REGO, T. C. **Vygotsky**. Petrópolis: RJ. Vozes, 1998.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do Jogo e aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.

SÁ, Raquel Stela de. **O Lúdico e a Brincadeira na Educação da Infância**. Livro didático. 1. ed., rev. e atual. - Palhoça: Unisul Virtual, 2011 – 164 p.

SANTIN, Silvino. Educação Física: **Outros Caminhos**. Porto Alegre. Escola de Teologia, 1990.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SOUZA, Maria do Rosário Silva. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança**. Disponível em: <http://www.saudevidaonline.com.br/artigo68.htm>. Acesso em: 03 Ago. 2017.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

UNICEF. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**: 1959. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em 03 Ago. 2017.

VALLE, Luciana de Luca Dalla. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Fael, 2010.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.