



LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A Importância de jogos e brincadeiras

Andreia Pedroso¹

Valdivan Leonardo dos Santos²

RESUMO

Este projeto pretende analisar as contribuições do lúdico como processo educativo na Educação Infantil. A importância do lúdico no desenvolvimento da criança e sua importância já que proporciona por inúmeras maneiras levar a criança a aprender de forma motivada e significativa, pois é na pré-escola que ocorre o desenvolvimento na construção do conhecimento no processo de ensino aprendizagem. Com o intuito de desmontar que jogos e brincadeiras são atividades de estimulação capazes de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional da criança em idade pré-escolar, por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode expressar-se criticar e transformar a realidade. Assim, o presente projeto tem como objetivo central abordar a importância do lúdico no processo ensino e aprendizagem, 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, desenvolvendo-se integralmente. Desta forma, pôde-se notar o quão importante é a Educação no cotidiano dos indivíduos, pois garante aos mesmos, participação ativa no seio da sociedade que integram, tornando-os cidadãos críticos, reflexivos e dinâmicos, estimulados por recursos pedagógicos que condizem com os propósitos educacionais.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Lúdico. Aprendizagem. Desenvolvimento Cognitivo.

ABSTRACT

This project aims to analyze the contributions of play as an educational process in Early Childhood Education. The importance of play in the child's development and its importance as it provides in countless ways to lead the child to learn in a motivated and meaningful way, since it is in preschool that the development in the construction of knowledge in the teaching-learning process occurs. In order to dismantle that games and games are stimulation activities capable of contributing to the cognitive, physical, social and emotional development of preschool children, through discoveries and creativity, children can express themselves, criticize and transform reality. Thus, the main objective of this project is to address the importance of play in the teaching and learning process, through playful activities, the child communicates with himself and with the world, accepts the existence of others, establishes social relationships, builds knowledge, fully developing. In this way, it was possible to notice how important Education is in the daily life of individuals, as it guarantees them active participation within the society they are part of, making them critical, reflective and dynamic citizens, stimulated by pedagogical resources that match the educational purposes.

Keywords: Games. jokes. Ludic. Learning. Cognitive Development.

INTRODUÇÃO

Este projeto constitui-se como um processo de intervenção e investigação da prática pedagógica vivenciada na Educação Infantil. A educação esta oportunizando mudanças no pensar da criança e percebe-se que o seu modo de olhar o mundo já não é mais o mesmo.

¹ Formada em Biologia, Geografia, Engenharia Civil e formando em Pedagogia, ² Pedagogo,

Engenheiro Civil com Mestrado e Doutorado e Pós- Doc.



É nessa perspectiva que se apresenta a educação Infantil: a oportunidade de dar as crianças uma nova infância. Uma infância que tem de ser respeitada em seus interesses e curiosidades, em que a criança deve brincar muito e, através da brincadeira, desenvolver suas potencialidades.

De acordo com esse pressuposto, os jogos e as atividades lúdicas surgem como alternativa no auxílio do processo de ensino aprendizagem, através dos mesmos, desenvolvem o raciocínio lógico, socializam, estimulam a imaginação, contribui para o desenvolvimento do potencial integral da criança. Sendo também o espaço que proporciona liberdade criadora, oportunidades de socialização, afetividade e um encontro com o seu próprio mundo, descobrindo-se de maneira prazerosa. Assim sua aplicação torna-se de fundamental importância, pois são estes os objetivos buscados pela Educação, desde os anos iniciais. Baseando-se na teoria Vigotskiana, percebe-se a importância da brincadeira como fonte de promoção do desenvolvimento infantil, Vigotski afirma que, “apesar do brinquedo não ser o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência onde a criança aprende atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas” (Rego, 2002, p. 80). Vigotski valoriza o fator social, mostrando que o jogo de papéis a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural, adquiridos por meio da integração e comunicação.

O presente trabalho, que tem por objetivo principal demonstrar a importância do lúdico como forma prazerosa de aprendizagem e de construção de conhecimento, como as brincadeiras são atividades capazes de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional da criança em idade de pré-escolar, visa levantar informações sobre o modo como é vista a brincadeira no espaço da Educação Infantil.

Além disso, tem como objetivos específicos criar um parâmetro do processo de ensino e aprendizagem ao contexto da escola, observando os aspectos pertinentes ao fato, principalmente no que concerne o lúdico e os jogos no cotidiano de sala de aula.

Para que a Educação cumpra seu papel dentro do contexto social, é necessário verificar os recursos existentes para que esta aconteça de forma ampla,



preparando o indivíduo para o papel que representa no contexto em que se encontra inserido.

Todos nós temos alguma ideia de como é uma criança: ela se arrasta, engatinha, corre, pula, joga, fantasia, faz coisas que nós, adultos, nem sempre entendemos. De qualquer maneira, sua marca característica é a intensidade da atividade motora e fantasia. A escola entre outras instituições cumpre o papel de formar crianças para exercerem funções na sociedade.

Existe um rico e vasto mundo de cultura infantil repleto de movimentos, de jogos, de fantasia, quase sempre ignorado pelas instituições de ensino. É uma pena que esse enorme conhecimento não seja aproveitado como conteúdo escolar no processo de ensino aprendizagem.

Durante o aprendizado, há momentos de imobilidade e momentos de agitação. O fundamental é que todas as situações de ensino sejam interessantes para a criança. Para isso é de fundamental importância que com o desenvolver do projeto os alunos, tenham acesso aos diversos tipos de jogos e brincadeiras, tanto livres como de regras simples, promovendo assim o desenvolvimento do raciocínio lógico de todo o grupo, respeitando a etapa desenvolvimento individual de cada criança.

Devido à temática, a consulta a referenciais teóricos tornou-se de fundamental importância, uma vez que se pretendeu fundamentar as ocorrências utilizando-se de materiais bibliográficos específicos. Além disso, foram utilizados obras e materiais diversos que abordam o objetivo proposto que é de avaliar o grau de interesse que cada jogo provavelmente terá para cada aluno ou grupo de alunos.

Desde o início da história da humanidade o lúdico sempre esteve presente, praticamente em todas as formas culturais. Entre eles no folclore nas histórias, nos jogos, nas brincadeiras de roda, fazendo parte da educação e da sobrevivência de um povo. Diante da importância que a educação exerce na vida da sociedade os grandes pensadores na antiguidade já frisavam sobre o comportamento participativo entre eles o contato que as diversas classes celebravam entre si no desenvolvimento integral da humanidade.

A educação de boa qualidade começa pela infância onde o aluno busca e conhece sua identidade.



Segundo Platão (1997), uma boa educação começa pela infância e da juventude se os nossos jovens forem convincentemente educados se tornarão homens esclarecedores e compreenderão tudo.

Com as teorias do séc. XIX pensadores e educadores colocavam em prática a importância do conhecimento da criança e jovens, Pestalozzi, Maria Montessori valoriza a autoestima, a criatividade, a curiosidade e as experiências com o desejo de aprender e do saber. O jogo no processo ensino-aprendizagem somente tem validade se usado na hora certa, e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do educando e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o educando revele maturidade para superar seu desafio, e nunca quando o educando revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

O brincar é essencial para a criança; através de brinquedos e orientações adequadas, a criança pode ser estimulada a desenvolver aspectos importantes para o seu crescimento sadio, tais como: a motricidade ampla e fina, o raciocínio lógico, a percepção visual e tátil, a socialização, a comunicação e a criatividade, como notado em Brougère (1994). Esta atividade proporciona ao indivíduo prazer, engajamento e desenvoltura, que o tornarão um adulto com habilidades e percepções desenvolvidas por meio deste estímulo.

Sabe-se que a criança possui necessidades e características peculiares e a escola desempenha um importante papel nesse aspecto, que é oferecer um espaço favorável às brincadeiras associadas a situações de aprendizagem que sejam significativas, contribuindo para o desenvolvimento de forma agradável e saudável.

“Quando a criança constrói seu conhecimento a partir de suas brincadeiras e leva a realidade para o seu mundo da fantasia, ela transforma suas incertezas em algo que proporciona segurança e prazer, pois vai construindo seu conhecimento sem limitações.” (Rosa, 2002, p.26).

Vygotsky teve uma preocupação em produzir uma psicologia que tivesse relevância para a educação, iniciando suas pesquisas principalmente com deficientes mentais e físicos, surgindo assim ideias de “Psicologia Educacional”.



Para Vygotsky, o campo psicológico onde a relação do homem como mundo é mediado, chamado também de zona proximal de desenvolvimento, é o espaço abstrato de desenvolvimento relacionada ao que se vê o que é real. E os signos são formas posteriores de mediação. Assim, Vygotsky apresentou grandes contribuições com sua pesquisa para a atividade escolar, ao relacionar desenvolvimento e aprendizagem.

De acordo com Gisela Wajskop, estudiosa das ideias de Vygotsky,

A criança desenvolve-se pela experiência social nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócia - histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócia - cultural dos adultos. (Wajskop, 1995, p.25).

Para Vygotsky, o brinquedo tem um grande papel no desenvolvimento da identidade e da autonomia. A criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e de representar determinado papel na brincadeira, desenvolvendo sua imaginação. A imaginação é um processo psicológico, que para a criança, representa uma forma de atividade consciente.

A grande vantagem das atividades lúdicas é o fato de elas estarem centradas na emoção e no prazer, mesmo quando o brincar pode trazer alguma angústia ou sofrimento. Nesses casos, quando a criança exprime emoções consideradas negativas, o brinquedo funciona como um regulador, dando lugar para que outras emoções mais positivas se instalem.

A utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo ensino e aprendizagem, entre elas: o jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador; a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; integra várias dimensões da personalidade, entre elas, afetiva, social, motora e cognitiva; favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração. No entanto, Santos destaca que um jogo ou uma atividade lúdica não



deve ser aplicado sem ter em vista um benefício educativo. Um jogo ou atividade lúdica possui caráter pedagógico quando estimula aprendizagem significativa.

A educação lúdica prioriza as competências o desenvolvimento integral do aluno a capacidade que o sujeito aborda as situações complexas e também seu preparo para a vida, ou seja, inserção no espaço social.

Portanto pode-se dizer, a aprendizagem é produto da relação formativa com os conteúdos e a metodologia praticadas nas escolas.

É nessa perspectiva que a educação lúdica ganha um olhar voltado ao objetivo que destaca não apenas as habilidades motoras, mas também a atenção a emoção e no prazer desenvolve o afeto e o emocional da criança.

Conforme Platão (1997), a educação voltada para a alegria o prazer, a felicidade que certa forma todos vivencia essa alegria.

A escola deve ser para a criança um espaço onde encontra a alegria, o estímulo, prazer para lutar por seus direitos e enfrentar todas as dificuldades que encontra através da escola. Quando a criança sente-se estimulada a lutar pelas suas necessidades e direitos quanto resiste a regras às adversidades que a sociedade capitalista impõe ela está desenvolvendo a inteligência e capacidade de resolver conflitos.

O lúdico foi e continua sendo elemento de grande estudo e preocupação de filósofos e antropólogos, e no pensamento contemporâneo, o jogo ocupa um lugar bastante claro: são atividades que tem sua própria razão de ser e contém em si mesma, o seu objetivo. O jogo, quanto mais autêntico é, mais libera seus jogadores de quaisquer contingências. São gratuitos, um “oásis de felicidade”, segundo Eugen Fink, no deserto de uma vida séria. Conforme ressalta a autora, brincar significa não exigir da vida nada além do que ela é não lhe cobrar finalidade. É o desejo do instante, não está ligado a uma busca de algo que falte, mas à realidade do aqui e do agora. O desejo relacionado com o universo lúdico encontra a satisfação em si própria, nada exige do exterior. Em nossa sociedade atual, o lúdico é o que não é sério, é uma prática marginalizada, confinada em momentos delimitados. O lúdico ganhou valor de mercado, incorporado ao industrial. Assim, o jogo autêntico se perde. Desta forma, como usar o lúdico em sala de aula sem



condicioná-lo, sem desvirtuá-lo, já que sabemos que a instrução pelos jogos não ocorre quando bem se entende, demanda disposição dos educandos?

“Toda tentativa de instruir, doutrinar ou informar mediante o lúdico está fadada ao fracasso, porque contraria a própria essência dos jogos. Mas o fato de o lúdico ser incapaz de ensinar ideias ou valores não significa que não possa ser educativo”.(LARA,Larissa Michelle. Brincadeiras cantada: Educação e ludicidade na cultura do corpo.)

É interessante pensar nesta concepção de lúdico para se entender a dimensão do jogo em sala de aula. O método lúdico de alfabetização vem sendo aplicado no Brasil desde 1980. Consiste em alfabetizar a criança de forma prazerosa, participativa, por meio de textos, frases, palavra significativa selecionada ao seu contexto. Essa proposta ao passar do tempo, foi aprimorada e enriquecida com novas descobertas ocorridas nesse campo de conhecimento. Com o auxílio de atividades lúdicas, a criança exterioriza seu pensamento e suas emoções que são construídos com base nas situações que vivencia, facilitando a identificação de seus conflitos, inclinações, satisfações e o seu estágio de desenvolvimento emocional, intelectual e psicomotor. Preocupados com estes conceitos, os documentos governamentais mais recentes trazem em seus preceitos novas concepções acerca da educação, ressaltando a importância do jogo no processo, tendo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) como maiores representantes. Os mesmos enfatizam as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas da criança e advoga-se o entendimento do brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil. Além disso, destacam-se ali a promoção do acesso aos bens socioculturais e o desenvolvimento de capacidades, como as principais metas de intervenções pedagógicas na educação brasileira, sobretudo entre as crianças.

A proposta governamental propõe, explicitamente, uma base triangular para o desenvolvimento das ações pedagógicas na Educação: cuidar, brincar e aprender. O documento explica que cuidar significa dar atenção à criança e respeitá-la como pessoa em processo de crescimento e desenvolvimento cultural, reconhecendo-lhe a singularidade, identificando e respondendo adequadamente às suas necessidades; esclarece que brincar significa garantir o espaço da brincadeira na educação, possibilitando à criança reconhecer-se criança; afirma que aprender



refere-se à necessidade de organização de situações e ambientes de aprendizado, por parte do educador, tendo em vista aproximar os alunos de conhecimentos mais amplos sobre a realidade sócio-histórica e cultural na qual se encontram imersos.

É possível constatar que a construção da identidade e da autonomia diz respeito ao conhecimento, desenvolvimento e uso de recursos pessoais para fazer frente às diferentes situações da vida e destacando a necessidade de respeito por parte do professor à diversidade étnica e cultural da sociedade brasileira.

A proposta governamental define autonomia como a capacidade de alguém se conduzir e tomar decisões por si próprio, levando em conta regras, valores e sua perspectiva pessoal articulada à perspectiva do outro na percepção e “leitura” da realidade.

A brincadeira pode ser entendida como ação lúdica com predominância de imaginação em constante inter-relação como o jogo, prevalecendo neste a organização da atividade por meio de regras. Conforme pesquisa de campo desenvolvido por Rocha (2000), na educação infantil, professores e professoras tendem a reconhecer no jogo uma superioridade em relação à brincadeira. Tal fato ocorreria devido a dificuldades de interpretação da teoria cognitiva de Piaget, para o qual a criança, na fase pré-operatória, brinca mais e, na fase posterior, operacional-concreta, estaria madura para os jogos, que a levariam ao conhecimento do convívio social através de regras. Para a autora esta leitura é equivocada porque as fases do desenvolvimento são cumulativas e cada tipo de atividade lúdica responde a diferentes necessidades da criança. Acrescenta ainda, que a predileção pelo jogo responde mais à necessidade de conduzir e impor o processo educativo, manipulação mais difícil de ser feita na brincadeira, a qual é caracterizada pela constante ruptura/conformação frente ao cotidiano”.(LARA, Larissa Michelle. Brincadeiras cantada: Educação e ludicidade na cultura do corpo.)

Esta definição nos interessa por apresentar as propriedades do jogo que serão úteis ao processo de aprendizagem. O jogo é livre, não está ligado à noção de dever, obrigatoriedade. É também uma evasão da real para uma atividade temporária como orientação própria. Tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização, além de ter uma limitação de tempo e de espaço, sempre obedecendo a estes limites. Ainda que



se pense que jogo significa algo desorganizado, o jogo tem regras próprias, ou seja, também obedece, como outras esferas de nossa vida, a uma ordem rígida. Assim, este caráter do jogo leva a uma situação que dá prazer, que foge do cotidiano, da realidade, possibilita o acesso a um mundo da imaginação. A ludicidade de que fala Huizinga pode ser expressa por alguns verbos significativos de nosso vocabulário: divertir, brincar e jogar. Para a reflexão sobre o processo de alfabetização, é mais apropriado usar, segundo Roseli de Cássia Afonso, o termo “jogar”, ainda que este possa ter várias apreensões, a serem esclarecidas aqui. O sentido mais comum do jogo é o que se refere a atividades nas quais os participantes utilizam suas habilidades para competitivamente e sob regras, alcançarem algum objetivo. Neste tipo de classificação, podemos agrupar tanto os jogos livres quanto os orientados, podendo ser realizados por crianças ou adultos, seriamente ou de forma comprometida. Esta definição engloba diferentes tipos de atividades em várias esferas sociais e de diferentes organizações, podendo ser ampliada até atingir os jogos de azar, como ressalta Afonso.

Em outra acepção possível, o jogo pode ser qualquer atividade prazerosa, descomprometida com a realidade tangível, feita mediante objetivos próprios que se encerram com ela. Afonso enfatiza que esta definição é a tradução do inglês “play”, e que pode ser traduzido também por brincar ou até mesmo tocar algum instrumento. Outra concepção possível é aquela voltada mais para crianças e jovens, excluindo assim qualquer atividade profissional, com algum tipo de interesse ou que mobilize alguma tensão. Tal definição vai além dos jogos pela competição ou determinados por regras, e contempla, portanto, outras atividades como histórias, dramatizações, canções, danças e qualquer outro tipo de manifestação artística. Esta concepção é a que nos interessa neste trabalho, pois engloba atividades diversas que compõem a prática educativa.

O impulso lúdico, segundo Mauriras-Bousquet, é um impulso de curiosidade, um impulso de exploração, que prepara o indivíduo para enfrentar situações imprevistas. Segundo a autora, as atividades lúdicas impulsionam tanto o desenvolvimento da espécie quanto o da cultura. Se todos os animais brincam, exploram e se movimentam apenas alguns deles conservam na vida adulta a capacidade juvenil de brincar, como alguns pássaros, roedores, primatas e,



obviamente, o homem. Para Mauriras-Bousquet, as espécies que são capazes de brincar são as mais “cosmopolitas”, que aumentaram suas possibilidades de sobrevivência na organização social:

“Não é a seriedade, mas a brincadeira, a curiosidade e a exploração gratuita – fatores de criação e de invenção – que constituem o fundamento dos mitos, dos ritos da vida em sociedade e da própria ciência”. (BOUSQUET, Martine Mauriras- Um oásis de felicidade. In correio da UNESCO)

Usando o exemplo de grandes cientistas, a autora demonstra que, embora pareça paradoxal, o lúdico parece ser a origem – por seu caráter exploratório, de descoberta motivada pela curiosidade – do progresso e da cultura.

A atividade lúdica, nesta concepção, é mais ampla e não abrange apenas jogos como brincar de roda ou futebol. Em português, temos as duas palavras – o que não ocorre em outras línguas – uma que designa a brincadeira e a outra que designa o jogo. A própria noção de jogo admite algumas interpretações. Jogo, no singular, é instituição social, fragmento de jogos, enquanto jogos é atitude existencial, uma forma particular de abordar a vida, aplicável em diferentes âmbitos. Sendo assim, nenhum jogo instituído garante os jogos, o lúdico, já que pode haver campeonatos de determinado jogo e não se sentir nenhum prazer em participar dele. Entretanto, atividades rotineiras, habituais podem ser vivenciadas de forma lúdica.

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Brincando, as crianças aprendem diversas atividades do cotidiano. Precisa dominar as formas de manipulação dos objetos, para que assim, possa explorar as possibilidades de emprego do material, desenvolver sua iniciativa e criatividade, enfrentando desafios, para uma adequada formação de personalidade infantil, como observado em Huizinga (1999).

O brincar é essencial para a criança; através de brinquedos e orientações adequadas, a criança pode ser estimulada a desenvolver aspectos importantes para o seu crescimento sadio, tais como: a motricidade ampla e fina, o raciocínio lógico, a percepção visual e tátil, a socialização, a comunicação e a criatividade, como notado em Brougère (1994). Esta atividade proporciona ao indivíduo prazer, engajamento e desenvoltura, que o tornarão um adulto com habilidades e percepções desenvolvidas por meio deste estímulo.



A função dos brinquedos, na obtenção de melhor equilíbrio emocional das crianças, foi percebida e utilizada na área educacional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente vários outros aspectos afetivo-sociais das crianças. (ROSA; DI NISIO, 1998:47)

A atividade lúdica do ser humano começa por volta dos quatro meses de idade, quando o bebê passa a brincar com o próprio corpo e com o da mãe. A partir dos oito meses, meninos e meninas engatinham e brincam com areia, terra e água. Ao completar um ano, normalmente, brincam com tambor, bola e boneca. No fim do segundo ano, a criança demonstra interesse por panelas, canecas e outros recipientes cujo conteúdo transfere ou despeja. Aos três anos, no limiar da segunda infância, idade por excelência da vida ativa e do interesse lúdico, interessa-se por carros e locomotivas. Os brinquedos personificam os objetos reais e a ação se exerce sobre eles sem angústia nem culpa. A criança brinca, repetindo as situações satisfatórias e elaborando as situações traumáticas. Dos três aos cinco anos os brinquedos de pegar são os preferidos. Depois de cinco anos, os meninos se interessam por mistério e conquista e as meninas brincam de casinha e comidinha.

Aos seis anos, início da idade pueril, a entrada na escola abre um novo capítulo: os números e letras enriquecem o mundo dos brinquedos. A criança passa do jogo individual, livre, para o jogo de equipe, regulamentado. Tal passagem marca sua integração à sociedade dos adultos.

Brincando é que a criança organiza o mundo, domina papéis e situações, se prepara para o futuro. Brincar é tão importante para a criança que é um direito que figura no Capítulo II do Estatuto da Criança e do Adolescente (art.16, parágrafo IV). A Constituinte, cuidando do direito à liberdade, admitiu vários aspectos desse direito, entre os quais o “direito de brincar, praticar esportes e divertir-se”. O jogo estimula a exploração e a solução de problemas e cria um clima propício à investigação, à compreensão e à descoberta de ideias. As situações de jogo promovem, também, oportunidades para a criança se descentrar, coordenar pontos de vista e compreender o sentido e o porquê das regras.

Nos estudos elaborados por Piaget (1998), os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo



domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança, ideias essas compartilhadas por Faria (1995).

Para Vygotsky (1989), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

A grande vantagem das atividades lúdicas é o fato de elas estarem centradas na emoção e no prazer, mesmo quando o brincar pode trazer alguma angústia ou sofrimento. Nesses casos, quando a criança exprime emoções consideradas negativas, o brinquedo funciona como um regulador, dando lugar para que outras emoções mais positivas se instalem.

A agressividade é muito comum nas brincadeiras infantis, tanto em relação aos brinquedos como em relação a outras crianças. É que, brincando, as crianças colocam para fora suas angústias, seus medos, dúvidas, ódios, frustrações, insucessos, o desejo de agredir. Se essa agressividade se apresenta sem uma violência capaz de ferir, deve-se respeitar a criança e deixar que ela tenha o máximo de liberdade para expressar o que sente por dentro. Ela também tem o direito de se relacionar com seu brinquedo do modo que achar melhor. Se o brinquedo é dela, não há por que controlar a forma de usá-lo, mesmo que para os adultos ela pareça absurda, sem sentido. Sentimentos como raiva, tristeza ou frustração fazem parte da vida diária do indivíduo. Poder exprimi-los por meio de um jogo, uma brincadeira, não só alivia como ensina a utilizar o humor de forma a fortalecer a resistência. Chutar uma bola ou virar cambalhota podem ser maneiras saudáveis para regular as oscilações do humor e que, muitas vezes, não permite a concentração nas atividades mentais, incluindo o aprendizado. Por meio do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer. Fator fundamental no desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, os jogos infantis também contribuem para apurar a percepção do mundo exterior. Nas brincadeiras, ao estabelecer vínculos sociais com seus semelhantes, a criança descobre sua personalidade, aprende a viver em sociedade e se prepara para as



funções que assumirá na idade adulta. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que joga ela vai se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo.

Felizmente, pouco a pouco, muitos profissionais, sobretudo na área da Educação, estão percebendo a importância do lúdico para o desenvolvimento saudável, não só de crianças e adolescentes, mas também de adultos de qualquer idade.

Os educadores têm de falar a linguagem contemporânea, estar por dentro das novas tecnologias de ensino, para assim poder dinamizar as aulas. É necessário que assumam o papel de grandes incentivadores da busca do conhecimento e que as novas tecnologias estejam embasadas numa estrutura pedagógica que estimule verdadeiramente a criatividade, a reflexão crítica e, por conseguinte, a cidadania responsável. É necessária uma tomada de posição do professor diante do ato educativo: assumir uma postura pedagógica fundamentada. Trata-se realmente de defender um tipo de educação educativa. Construção da participação coletiva e ativa supera a pseudo-educação do repressor, supera também os limites da sala de aula e se abre para um compromisso de transformação da sociedade; o lúdico desempenha o agente intermediador deste processo.

Efetivamente o grande desafio é a construção da proposta educacional no seu cotidiano de sala de aula; aí sim é que se terá que possibilitar a superação de uma participação passiva e alienada por uma participação ativa e coletiva; entende-se que sem um clima de trabalho, por melhores que sejam as intenções, nada se fará de significativo. Trata-se de lutar contra aquilo que impede a efetivação da educação libertadora. A utilização de jogos e materiais lúdicos na Educação é uma ferramenta positiva na reversão da problemática do processo, mostrando uma efetiva participação e assimilação dos conteúdos. Além disso, o educador deve estar engajado com suas propostas, assumindo o papel de intermediador no processo, respeitando as individualidades, assim como os estágios de aprendizagem.

Os PCNs (1997) solicitam enfaticamente aos professores o planejamento de oportunidades para que as crianças possam dirigir e coordenar



suas próprias ações e, também, o compromisso dos educadores com um projeto pedagógico que tenha por objetivo formar cidadãos solidários e cooperativos. Além disso, ali se recomenda de forma explícita o aprofundamento de estudos a respeito de aspectos do desenvolvimento biológico e cultural do sujeito na perspectiva do funcionamento psíquico da criança. Enfatiza neste processo, como já abordado, a importância do brincar para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. O documento destaca a necessidade da organização de brinquedotecas nas instituições de educação nacionais por serem elas, as brinquedotecas, o lugar privilegiado de convites explícitos à brincadeira, formulados, no caso, pelos brinquedos e jogos ali presentes. Há o esclarecimento que o jogo constitui excelente oportunidade de interação entre as crianças e que esta modalidade de comportamento lúdico infantil deve possuir lugar assegurado na rotina pedagógica das escolas. Diante da síntese do documento do MEC, pode-se constatar que a proposta do Governo Federal busca advogar o lugar do lúdico na Educação a partir de uma argumentação em defesa da importância do brincar nas escolas nacionais que não encontra alternativa senão recorrer a justificativas pedagógicas fortemente ancoradas aos saberes da psicologia do desenvolvimento. Observa-se também que o discurso oficial do Governo brasileiro sinaliza o importante papel dos jogos nos processos de desenvolvimento cultural do sujeito.

Neste contexto, os PCNs (1997) tornam-se materiais importantes, pois auxiliam os professores através da nova proposta educacional que preza a transversalidade e a integração entre as disciplinas, e os jogos possibilitam este fato, através do jogo de dados, por exemplo, explorando a Educação Artística, com atividades aplicadas aos alunos, com estes produzindo e colorindo os dados que possam fazer parte de alguma atividade.

Pelo exposto, nota-se que o lúdico é exatamente isso, o aluno tem a possibilidade de interagir na atividade, brincar e explorar as possibilidades, como nos jogos que pratica com os amigos, mas a diferença está em integrar os conteúdos educacionais, conceitos como de Matemática, Português ou Ciências nas atividades que estão sendo desenvolvidas. A função das atividades lúdicas, na obtenção de melhor equilíbrio emocional das crianças, foi percebida e utilizada na área educacional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente



vários outros aspectos afetivo-sociais das crianças. Contudo, o jogo não pode ser apenas recreativo para ser lúdico, deve ter consigo os objetivos pedagógicos para os referidos alunos e aplicados durante as aulas. A participação da criança em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

Vygotsky (1989) aponta que é importante mencionar a língua escrita, como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brincar simbólico, pois essas são também atividades de caráter representativo, isto é, utiliza-se de signos para representar significados. Dessa forma, as crianças estarão sempre comunicando suas ideias, buscando consensos e negociações. Isso porque um jogo não pode começar a não ser que os jogadores concordem com as regras e, uma vez começado, não pode continuar a não ser que os jogadores concordem com a interpretação dessas regras e as sigam. Os jogos e as atividades lúdicas promovem desafios, geram prazer e trazem novos conhecimentos. Mas, para que isso aconteça, é preciso criar um ambiente propício para o uso dessa prática em sala de aula e explorar as possibilidades pedagógicas que ela oferece. O professor deve, portanto, conhecer bem o jogo e os objetivos dele no processo de ensino e aprendizagem. Os jogos não funcionam sozinhos; deve haver a intervenção do professor, antes, durante e após o momento do jogo. Assim, por meio destes conceitos, pode-se perceber o quão importantes são os jogos e as atividades lúdicas na Educação, sobretudo na Educação Infantil, uma vez que aperfeiçoam o processo e garantem que os conteúdos sejam transmitidos de forma condizente. Nota-se, assim, que a criança brinca para aprender, ganhar experiência, desenvolver-se, exercitar sua criatividade. Brincando é que ela organiza tudo à sua volta, domina os objetos, enfrenta situações, vence obstáculos, prepara-se para quando for viver a realidade. Como observado na obra de Antunes (2001), o jogo estimula a exploração e a solução de problemas e cria um clima propício à investigação, à compreensão e à descoberta de ideias. A formação lúdica interdisciplinar se assenta em propostas que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos educandos vivências lúdicas, experiências



corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. Outro ponto a ser observado é se o jogo permite que a própria criança possa avaliar seu desempenho. Quando a criança tenta obter um resultado, está naturalmente interessada no sucesso de sua ação. O resultado deve ser claro a ponto de possibilitar que a criança avalie seu sucesso sem margem de dúvida. É preciso evitar qualquer situação de ambivalência para que face a um resultado falho, a criança possa julgar onde errou e exercitar sua inteligência para superar suas faltas. A resposta correta não deve ser imposta pelo professor; deve ser constatada pela própria criança, que busca esta resposta de maneira ativa.

A participação ativa está relacionada à atividade mental e envolvimento do ponto de vista da criança. Para uma criança pequena, a participação ativa geralmente significa atividade física. Posteriormente, tendem a se preocupar apenas com o que elas mesmas fazem a sua jogada. Na fase seguinte, começam a observar e se envolver na ação dos outros colegas e podem ficar na roda com interesse, pois estão mentalmente envolvidas e criando estratégias para alcançar o objetivo do jogo.

O objetivo final em relação ao trabalho com o jogo é que a criança perceba a interdependência, oposição, colaboração de papéis e que desenvolva sua capacidade de colaboração. Quanto aos instrumentos de avaliação na Educação, estes são os diálogos e as observações. As respostas das crianças para explicar seus pontos de vista e as condutas escolhidas por elas para resolverem seus problemas são indícios que auxiliam a compreender como está pensando, o que já sabem e que significados atribuiriam aos conteúdos trabalhados pelo professor. As informações colhidas durante esse processo contínuo de avaliação servem para orientar o professor a planejar sua ação educativa de uma forma que atenda às necessidades de um determinado grupo de alunos em um determinado momento, como observado nas informações contidas em Negrine (1994).

O interesse está garantido pelo prazer que esta atividade lúdica proporciona, entretanto é necessário o processo de intervenção pedagógica a fim de que o jogo possa ser útil à aprendizagem, principalmente para as crianças. É necessário que a atividade de jogo proposta represente um verdadeiro desafio ao sujeito (para gerar conflitos cognitivos), despertando-o para a ação, para o



envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais. A interação que a criança desenvolve com o meio possibilita a ela, construir seu aprendizado de acordo com as condições que lhe são oferecidas, e quando se concebe o mundo infantil articulado ao momento que as brincadeiras e os jogos oferecem como perspectiva de aprendizado insere-se a leitura e a escrita como importantes referenciais a serem desenvolvidos pelas atividades lúdicas. 3. Processo de Desenvolvimento do Projeto de Ensino

Processos de desenvolvimento

No decorrer das aulas as crianças devem ser convidadas a sentarem-se na roda de conversa, onde se discute sobre os mais variados assuntos (final de semana, meu brinquedo favorito, minha família, os combinados, a chamada entre outros); em sequência apresenta-se à proposta, falando sobre o projeto e a atividade a ser trabalhada no dia vigente.

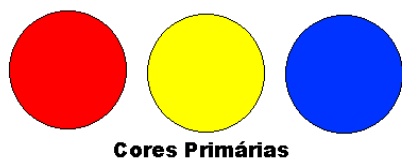
1. Boliche numérico colorido

Objetivos:

Desenvolver noções de quantidade e sequência numérica;

Reciclagem, transformar o lixo urbano em brinquedos de forma simples e criativa;

Coordenação motora grossa e fina; trabalhar as cores;



Material necessário: garrafa pet, papel crepe, cola quente, tesoura, papel pardo, fita adesiva, manta.

A, cola

Tempo estimado de jogo: 1 (uma) aula.

Faixa etária: Educação infantil (4 a 5 anos).

Número de jogadores: dois grupos.

Regra do jogo de boliche: cada garrafa possuiu uma pontuação que varia de acordo com sua cor: amarelas (3 pontos), azuis (4), verdes (5) e vermelhas (6). Jogue a



bola e tente derrubar o máximo de garrafas possíveis. Atenção para fazer o lançamento não e permitido ultrapassar a linha traçada no chão pela professora. Cada criança pode fazer apenas três lances. Some os pontos das garrafas que conseguiu derrubar, ganha o grupo que fazer mais pontos.

2. Batata quente

Objetivos: Contribuir para a socialização das crianças e desenvolver a atenção e a agilidade enquanto brincam.

Procedimento: As crianças deverão sentar em círculo, voltadas para o centro. Uma delas escolhida por sorteio começa a brincadeira sentada de costa para o grupo e cantando "batata-quente, quente,.....queimou". A criança que estiver com o objeto na mão neste momento deverá continuar cantando.

Produção de massinha

Objetivo: Desenvolver a criatividade e a coordenação motora.

Produção da massinha: Fazer a massinha com farinha de trigo, demonstrando todas as etapas para as crianças, em seguida dividir entre elas a massinha, pedindo-lhes que façam uma escultura para que possamos deixar secando para expormos no dia da apresentação do projeto.

3. Tartaruga gigante

Objetivo: mover a tartaruga gigante em uma direção.

Propósito: brincar cooperativamente, compartilhando os valores da alegria pela brincadeira, da simplicidade, da parceria e da união para caminharem juntos.

Número de participantes: mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.

Duração: crianças com 4 e 5 anos adoram repetir o jogo. Quando elas não quiserem mais continuar o jogo acabará por si só.

Descrição: o grupo de crianças engatinha sob a "casca da tartaruga" e tenta fazer a tartaruga se mover em uma direção.

Dicas: no começo as crianças podem se mover para diferentes direções e pode demandar algum tempo até que elas perceberem que têm que trabalhar juntas para a tartaruga se mover. Mas não pode desistir. Pode ser repetido outras vezes, em outros dias e, se necessário, fazendo um "ensaio" com elas sem estarem carregando a casca.



Um desafio maior pode ser ultrapassar “montanhas” (um banco) ou percorrer um caminho com obstáculos sem perder a casca.

4. Andar de trem

Objetivos: Contribuir para a socialização e a integração das crianças enquanto brincam; Contribuir para o desenvolvimento da linguagem; Contribuir para o desenvolvimento da expressão corporal.

Procedimento: As crianças deverão andar com as mãos no ombro do amigo, em forma de trem cantando a música e realizando os gestos propostos de acordo com a música: "Eu vou andar de trem".

5. Cobra-cega

Objetivo: Estimular o desenvolvimento da percepção tátil.

Procedimento: Todas as crianças deverão sentar-se na roda, uma delas será escolhida para ser a cobra-cega, esta terá os olhos vendados, ficando no centro da roda ao comando da educadora começara andar até chegar em uma criança passando as mãos em seu rosto, cabelo e em seguida tentar identificá-la, esta dará continuidade ao jogo.

3.7 Tempos para a realização do projeto

O projeto deverá ser realizado durante uma semana.

Dia da semana	1º momento	2º momento	3º momento
Segunda-feira	Roda de conversa, falar sobre o jogo de boliche e explicar a brincadeira.	Desenvolver noções de quantidade e sequência numérica.	Coordenação motora grossa e fina; trabalhar as cores.
Terça-feira	Produção da massinha: Fazer a massinha com farinha de trigo, demonstrando todas as etapas para as crianças, em seguida dividir entre elas a massinha.	As crianças deverão sentar em círculo, voltadas para o centro. Uma delas escolhida por sorteio começa a brincadeira sentada de costa para o grupo e cantando "batata-quente, quente,... queimou". A criança que estiver com o objeto na mão neste momento deverá continuar cantando.	Desenvolver a criatividade e a coordenação motora. Contribuir para a socialização das crianças e desenvolver a atenção e a agilidade enquanto brincam.
Quarta-feira	Brincar de tartaruga gigante, explicar como é essa brincadeira, se alguém já ouviu falar ou brincou.	Brincar cooperativamente, compartilhando os valores da alegria pela brincadeira, da simplicidade, da parceria e da união para caminharem juntos.	o grupo de crianças engatinha sob a "casca da tartaruga" e tenta fazer a tartaruga se mover em uma direção.
Quinta-feira	Brincar de andar de trem e explicar como é brincadeira	As crianças deverão andar com as mãos no ombro do amigo, em forma de trem cantando a música e realizando os gestos	Contribuir para a socialização e a integração das crianças enquanto brincam; Contribuir



		propostos de acordo com a música: "Eu vou andar de trem".	para o desenvolvimento da linguagem; Contribuir para o desenvolvimento da expressão corporal.
Sexta-feira	Conversar com as crianças sobre brincadeira da cobra cega.	Todas as crianças deverão sentar-se na roda, uma delas será escolhida para ser a cobra-cega, esta terá os olhos vendados, ficando no centro da roda ao comando da educadora começara andar até chegar em uma criança passando as mãos em seu rosto, cabelo e em seguida tentar identificá-la, esta dará continuidade ao jogo.	Estimular o desenvolvimento da percepção tátil.

Recursos humanos e materiais

Cartolinas, tesouras, colas, canetinhas hidro cor, papel crepom colorido, garrafa pet, folhas papel EVA, cola quente, papel pardo, meias, fita adesiva, trigo, barbantes, revistas velhas, aparelho de som e CDs com músicas alegres. Um tapete grande ou algo como uma folha de papelão, um colchão, um cobertor ou outro material apropriado, tira de papel e canetas.

Considerações finais

Nas brincadeiras está o verdadeiro sentido da infância do ser humano. Em todas as instituições educacionais que pretendem formar cidadãos participantes podem incorporar o lúdico no processo – aprendizagem.

A brincadeira é uma necessidade biopsicossocial do homem, é através dela que movimentamos o nosso corpo, que exteriorizamos e interiorizamos posturas de valores e morais. É nessa atividade que a criança age, usa seu corpo, descobre o mundo, vivencia experiências diversas e pouco a pouco desenvolve suas relações sociais.

No decorrer do meu trabalho observei que o jogo didático não é feito espontaneamente, nele as regras são criadas pelos adultos ou pelas crianças e acontece quando tento ensinar algum conteúdo; já a brincadeira é organizada de forma espontânea e autônoma onde o adulto interfere o mínimo.

Conclui como professora que devo olhar a criança como um ser humano que tem direito a cidadania e a liberdade. Precisamos não deixar morrer a



criança que existe em cada um de nós, adultos para, com os nossos alunos, construir a aprendizagem e a alegria que pode existir em cada canto da escola.

Acredito como professora de educação infantil deve favorecer as crianças uma aprendizagem mais prazerosa, sem impedir ou forçar a construção do conhecimento e, respeitar o ritmo próprio e suas potencialidades sempre dando condições cognitivas e afetivas para que possam construir novos conhecimentos, e quando o professor der ênfase ao lúdico em sala de aula o processo da aprendizagem torna-se mais envolvente, e é isso que as crianças esperem da escola, um espaço onde elas possam extravasar suas emoções, suas curiosidade, suas alegrias, suas paixões.

Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças, e para que elas brinquem é suficiente que não sejam impedidas de exercitar sua imaginação. A imaginação é um instrumento que permite às crianças relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece; é o meio que possuem para interagir com o universo dos adultos, universo que já existe quando elas nasceram e que só aos poucos elas poderão compreender: A brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo à sua maneira. É também um espaço onde a criança pode expressar, de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vive. Ao término deste trabalho pudemos perceber a importância dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento através do lúdico, num simples jogo trabalhamos ciência, matemática e artes. O aprendizado nas crianças por intermédio da brincadeira acontece mais rápido do que se lhes for ensinado de forma tradicional, utilizando-se apenas de conteúdo.

O ensinar tem que agradar, tem que apreender a atenção do aluno, e para a criança a melhor forma de ter sua atenção é através do lúdico. A criança aprende e começa a dominar a linguagem oral e escrita quando é ouvida e estimulada a falar de sua vida e contar histórias. Através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo, o que ela gostaria que ele fosse quais suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras, nenhuma



criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedade. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas e sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. A brincadeira é desta forma, um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano.

Propor o uso das atividades lúdicas como meio facilitador do processo ensino e aprendizagem, possibilita refletir sobre o papel que elas desempenham no desenvolvimento cognitivo da criança, e nesse caso se descreve inicialmente o uso do jogo como meio estimulador da leitura, no momento que esta atividade é oferecida às crianças. Diversas atividades lúdicas devem ser executadas especialmente entre crianças menores, como os propostos neste trabalho, sempre se levando em consideração o contexto sociocultural em que a criança se insere, pois o aprendizado só será satisfatório no momento em que as atividades propostas estejam contextualizadas ao mundo infantil.

A escola deve compreender os significados dos jogos e das atividades lúdicas promovidas na Educação, de modo que o significado que elas devem ter pode ser relevante ao êxito da criança na aquisição do conhecimento. Assim, o interesse da criança pelos jogos e pelas brincadeiras deve ser avaliado pela equipe pedagógica, e no momento que se decide sobre o uso de uma determinada atividade lúdica às reflexões sobre suas funções devem ser claramente observadas. Assim, tanto a função lúdica como a função educativa presente nos jogos e brincadeiras devem ser avaliadas, no instante que se determina sobre o uso como alternativa de ensino, os professores devem acompanhar o processo de decisão sobre os tipos de jogos que deverão ser disponibilizados visando o aprendizado. Através do lúdico, a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com a cultura e meio social mais amplo. Com atividades lúdicas, a escola garante um clima de prazer tão fundamental para aqueles que ensinam e para aqueles que aprendem, pois a sala de aula é um espaço de encontro, inclusão e construção de conhecimentos e somente assim ela poderá ser significativa para o aluno e para o professor. Enfim, é necessário que o educador, no seu processo de desenvolvimento acadêmico, absorva amplas informações no que diz respeito à



importância do lúdico no processo ensino e aprendizagem, que futuramente contribuirá para o desenvolvimento humano no aspecto psicomotor.

REFERÊNCIAS

SOMMERHALDER, Aline. **Jogo e a educação da infância**: muito prazer em aprender / Aline Sommerhalder, Fernando Donizete Alves. - 1. Ed. - Curitiba, PR: CRV, 2011. 123p.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão / Adriana Friedmann. – 1. Ed. – São Paulo: Moderna, 2012 – (Cotidiano escolar: ação docente).

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**. 9. ed. Ed. Loyola, 1998.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 2. ed. Coleção Questões da Nossa Época. São Paulo: Cortez, 1994.

FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1995.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.



REGO, Teresa Cristina, Vygotsky: **uma perspectiva histórico-político cultural da educação**. 13 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

WAYSKOP, Gizela. **Brincar na Pré-escola**. 2 ed. São Paulo: Cortez Editora, 1997.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, Ensinar – Questões de nossa Época**. 3ª Edição, Cortez Editora, São Paulo, 2002.

SANTOS, S. M. P. dos. (org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SCHWARTZ, Gisele Maria. **O Processo Educacional em Jogo: Algumas Reflexões Sobre a Sublimação do Lúdico**. Revista Licere/ Centro de Estudos de Lazer e Recreação/EEF/UFMG. v.1, n.1. Belo Horizonte, 1998.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.