

LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM: POSSIBILIDADES DE APRENDER BRINCANDO NOS ANOS INICIAIS

PLAYFULNESS AND LEARNING: POSSIBILITIES OF LEARNING PLAYING IN THE EARLY YEARS

JUEGO Y APRENDIZAJE: POSIBILIDADES DE APRENDER JUGANDO EN LOS PRIMEROS AÑOS

1

Vanessa Rodrigues Suarez

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0001-7158-4806>

Rafael Silveira da Mota

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-0140-6996>

Bárbara Regina Gonçalves Vaz

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0002-9659-0062>

Resumo: O presente artigo aborda a importância da ludicidade na aprendizagem, durante o processo de desenvolvimento da criança e como o lúdico contribui para esse amplo progresso, abrindo as portas para um mundo de possibilidades. O mesmo, tem o objetivo de mostrar como o ensino através da ferramenta lúdica, pode tornar o processo de aprendizagem algo prazeroso, e um ambiente agradável. A riqueza que existe por trás do brincar, surge dos momentos significativos da leitura de vida, usufruindo dessas informações para ampliar cada vez mais a sua evolução.

Palavras-chave: Infância. Lúdico. Desenvolvimento integral

Abstract: This article addresses the importance of playfulness in learning, during the child's development process and how playfulness contributes to this broad progress, opening the door to a world of possibilities. The same, has the objective of showing how teaching through the ludic tool, can make the learning process something pleasant, and a pleasant environment. The wealth that exists behind playing comes from the significant moments of reading life, taking advantage of this information to increasingly expand its evolution.

keywords: Childhood. Ludic. integral development

Resumen: El presente artículo, brinda un abordaje sobre la importancia de la habilidad en el aprendizaje, durante el proceso de desarrollo del niño y cómo lo recreativo, contribuye para el amplio progreso, abriendo las puertas para un mundo

de posibilidades. El mismo, tiene el objetivo de mostrar cómo la enseñanza a través de la herramienta del entretenimiento, puede hacer del proceso de aprendizaje algo entretenido y un ambiente agradable. La riqueza que existe por detrás del juego, surge de los momentos significativos de la lectura de vida, disfrutando de esas informaciones para ampliar cada vez más su evolución.

Palabras-clave: Infância. Lúdico. Desarrollo integral

Introdução

2

O transcorrer natural da infância em consonância com a escola, é todo o processo que deveria envolver o desenvolvimento e aprimorar seus movimentos, assim oportunizando seu conhecimento; nesta fase oferecemos como educadores a amplitude e a curiosidade de movimentos, oportunidades de brincar, experimentar, conhecer e explorar. Desta forma, oportunizamos o "brincar", a qual contribui no desenvolvimento integral da criança, oportuniza momentos de atos simples, porém direcionado a um objetivo, algo inconsciente para o indivíduo que o pratica e deseja apenas gozar deste momento de diversão, porém de muito significativo, a qual pode e deve ser explorado.

Segundo Souza (2018, pág.1):

O ato de brincar se destaca com fundamental importância no processo de aprendizagem da criança enquanto ser humano, pois não se trata só de um momento de diversão, mas ao mesmo tempo, acontece a formação da assimilação de conhecimentos da criança, que será levada para sua vida futura.

A partir do brincar abre-se as portas para o mundo das descobertas, faz parte do processo natural do seu desenvolvimento, mas é muito rico, traz novas experiências, enriquece as já existentes, permite a troca de experiências, expressar emoções, estimula sua percepção, sua interação com os pares, instiga raciocínio, enquanto se brinca se vive as mais belas das emoções, a felicidade, são desses momentos de alegrias que serão armazenadas grandes memórias.

Observar a criança brincar nos permite ver formar seus primeiros traços de personalidade, conhecer sua cultura, sua bagagem de vida, gostos, medos, se expressar espontaneamente, durante o brincar a criança imita muito o que ela vê do adulto, tudo que lhe é negado ou que ainda não é possível ela representa enquanto brinca, pois se utiliza de vocabulários que não comuns da idade como por exemplo, e assim nessa interação com outras crianças, com os adultos e com o meio onde vive vai se expressando, ampliando suas descobertas do mundo. Souza (2018, pág.4) nos diz:

...no faz de conta a criança tem a oportunidade de ser aquilo que ainda não é, ou seja, ser o que ela imagina ser ou seja através do seu imaginário ela vive suas próprias fantasias num mundo cheio de fantasias e encantando, também as crianças agi como se fosse maiores ou até imita os adultos, exercitar-se na compreensão de papéis sociais e poder usar, de modo simbólico, objetos e ações que ainda não lhe são permitidos. Dessa forma, enquanto brinca, a criança realiza muitas descobertas sobre o mundo que a cerca e sobre si mesma, bem como aprende a relacionar-se com o outro, com o mundo em que vive.

O presente trabalho tem como objetivo utilizar uma metodologia lúdica, as diversas possibilidades de aprendizagem um ato prazeroso.

Segundo Barbosa (2011, pág.29), “um ambiente adequado e motivador poderá delinear a qualidade de experiências que serão vividas pela criança”. Brincar não é só o brincar por brincar, mas a sua relevância, conhecimentos adquiridos, conceitos construídos, dividir experiências, vivenciar o momento, sua capacidade de imaginar, de criar, de externar suas vontades, ir conhecendo regras de convivência, conhecimento de si próprio de suas capacidades e limitações, seu desenvolvimento é gradual a medida em que vai crescendo o brincar também se modifica, e traz novos aprendizados, então é muito importante que ele seja vivenciado. Nos primeiros anos de vida, quando a criança inicia sua vida escolar na educação infantil, a escola e o educador por meio da observação, deverá planejar metodologia que vá atender as reais necessidades e estimular os pontos positivos. Complementa Souza (2018, pág.8):

...principalmente na educação infantil, as crianças precisam interagir com o próprio corpo e com as outras crianças construindo seu saber pela cultura e modificando-o de acordo com suas necessidades biológicas e psicossociais, pois elas estão em uma etapa tão importante do desenvolvimento, porque estão construindo sua personalidade cultural e social.

Proporcionar à criança um ambiente lúdico, visa oportunizar uma aprendizagem muito mais rica e significativa, pois ele favorece a construção da aprendizagem, no momento em que a criança, vivencia, ela se apropria daquele conhecimento, que fará parte da sua vida, são marcas, são memórias que irão fazer parte de si, não será algo que lhe foi dito, mas uma lembrança boa, lembrança que cada indivíduo vive é única, cada um sente e absorve o que vê, o que ouve, e interpreta de uma maneira. A mesma experiência toca e traz aprendizagens diferentes a cada um, (BARBOSA, 2011, pág.34) “(...) em um ambiente adequado e motivador, estabelecerá a qualidade e experiências que serão vividas pela criança e contribuirá para a formação de uma personalidade íntegra e completa”.

A escola enquanto meio educacional e inserida em um contexto de comunidade, além do seu papel de construção social deve incentivar o aluno em seu desenvolvimento, proporcionando oportunidade de vivenciar novas experiências, sendo seu orientador e maior incentivador dando-lhes momento reflexão, de fantasia, de comunicação, de expressão, conhecer limites, de interação, socializando e incluindo à todos. No momento em que a criança brinca não existem diferenças, o mundo da fantasia é inclusivo, o lúdico aproxima as diferentes idades, gêneros, classes, tudo o que importa é brincar.

Dal Soto (2013), menciona que, a educação infantil é o ponto central realização educacional, início de uma vida social, de diversas possibilidades, onde nos apresenta a criança como protagonista em sua prática, capaz de comunicar-se, se expressar suas vontades, anseios, no ambiente onde está inserida. Cabe um olhar sensível, para observá-la, ouvi-la, no dia a dia enquanto vivencia diferentes momentos, faz suas descobertas, aprende coisas novas, experimenta, testa seus limites, vai cada vez mais aumentando

sua bagagem de vida e construindo seus gostos, delineando sua personalidade, enriquecendo culturalmente na troca com seus pares.

...o currículo na Educação Infantil não é algo pronto a ser transmitido pelos adultos e absorvido pelas crianças, mas se faz ativamente em meio às demandas educativas específicas e com os sujeitos envolvidos, produzindo e reproduzindo a cultura, envolve a criação e recriação do contexto. (DAL SOTO, 2013, pág.9)

5

Dal Soto (2013), nos traz, mesmo sem falar a criança nos demonstra os caminhos a seguir, cada indivíduo é único, sendo assim, é através de suas necessidades, especificidades, que a rotina será planejada, e quanto mais damos a chance dela se expressar, mais enriquecedor serão os resultados. No momento em que se brinca todos somos iguais, precisamos uns dos outros, são momentos únicos vividos, de muita alegria, distração, onde só os sentimentos bons fazem parte, exercitamos não só o corpo, mas principalmente a mente, abre-se as portas para um mundo rico em possibilidades, em oportunidades de ser protagonista, autor e ator de sua própria aprendizagem.

Educação e Ludicidade: Pedagogia Waldorf

Silva (2015), nos fala sobre essa preocupação imprescindível sobre a reformulação dos conceitos metodologia conteudista¹, mecanicista², quando na verdade devemos nos voltar para a construção do ser humano no seu aspecto integral, abrangendo todas as áreas sejam elas emocionais, sociais e sua capacidade de reflexão. No momento em que a criança, ou adulto, seja ele, está tendo aquele momento de brincadeira, momento único de conhecimento de si, do outro, de suas emoções e vivências.

¹ CONTEUDISTA é um termo utilizado para se referir a uma tradição de ensino que prioriza a transmissão de conteúdos por parte do professor, enquanto a metodologia de ensino e aprendizagem e o aluno são deixados em segundo plano.

² MECANICISTA reproduz o receituário de aplicação de ideias prontas e previamente planejadas, estabelecendo uma ordem burocrática e igualmente rotinizada.

A Pedagogia Waldorf foi desenvolvida pelo filósofo austríaco Rudolf Steiner(1861-1925), procura integrar de maneira holística o desenvolvimento físico, espiritual, intelectual e artístico dos alunos. O objetivo é desenvolver indivíduos livres, integrados, socialmente competentes e moralmente responsáveis. A Pedagogia Waldorf se organiza quanto à educação, dando importância às fases do desenvolvimento humano em setênios- períodos de sete em sete anos - o currículo é elaborado de acordo com o desenvolvimento de cada fase (MARTINS, 2015 pág.11). Sua visão busca atender o indivíduo como ser singular, e cada especificidade é respeitada e considerada, levando em consideração a sua idade e maturação, e que de fato isso só contribui, e agrega valor na aprendizagem de um todo.

Surge em 1919 na Alemanha a primeira escola com a metodologia Waldorf, após a Primeira Guerra Mundial, com objetivo oferecer uma educação dinâmica e integral, buscando sanar lacunas transtornos nos quais a comunidade em geral vivenciou, com interesse principal nas famílias dos trabalhadores, com ideais antroposóficos, conforme (GARCIA, 2014, pág.18) “ ‘ANTHROPOS’ significa Homem e ‘SOPHIA’ sabedoria ou o conhecimento da ideia divina, que só pode ser observada com a alma”.

No Brasil em 1956 em São Paulo, surge a primeira escola, onde existe até os dias de hoje. Quando se fala em setênios, dividimos a do nascimento até seus 21 anos do desenvolvimento humano em três partes, observando os aspectos psíquicos, cognitivos, interações sociais e também as mudanças fisiológicas.

Sendo assim, segundo Silva (2015 pág.104) “A ludicidade está, sim, relacionada à atitude interna do indivíduo que experimenta uma experiência de integração entre seu sentir, seu pensar e seu fazer.” Não significa apenas brincar, estar presente, mas viver intensamente aquele momento, momento de entrega, de participação, deixar de lado o mundo ao seu redor, é como não ver, não ouvir, não saber que algo mais existe além do momento que está vivenciando, criar seu mundo por um momento, e estar integral naquilo que se faz, experimentar as melhores sensações, de prazer, alegria, satisfação,

embora haja mais pessoas ao nosso redor, o que sentimos é só nosso, cada ser humano possui uma visão e vive sentimentos diferentes. Todo aprendizado é baseado na prática ou no artístico, a teoria é entrelaçada, numa perspectiva interdisciplinar, na busca da construção do conhecimento de uma forma mais significativa e ampla.

O autor traz essa visão bem de acordo com a proposta de ludicidade, investir no aluno, na criança, no seu desenvolvimento integral, em todos os aspectos e não apenas transferir conteúdos, mas a busca proporcionar novas experiências nas quais o desenvolva cognitivamente, emocionalmente, desperte seu lado criativo, ético, o seu ser como um todo, portanto o lúdico vem ao encontro desse desenvolvimento e usa como palavras chaves pensar sentir e fazer.

Múltiplas Linguagens

Muller, (2019) em seu artigo sobre Jogos e Brincadeiras com o uso das tecnologias móveis na educação infantil: o que as crianças têm a nos dizer. Como a autora nos fala é inegável a presença das tecnologias, antigamente só a escola possuía o “poder” do conhecimento, são novas gerações, com mais recursos do que os nossos, o que permite o desenvolvimento das diversas linguagens, sendo elas, linguagem oral, contação de história, a linguagem audiovisual, linguagem por meio das artes visuais (pintura, colagem, modelagem), linguagem corporal e a linguagem escrita .

O brincar se faz muito importante, como grande facilitador, explorar as múltiplas linguagens³, nos possibilita ver o mundo através dos seus olhos, permitir que eles falem, se expressem de diferentes formas, possibilitando que tenhamos conhecimento de sua visão de vida, dentre elas a linguagem oral é a mais comum, então nos cabe buscar formas de ampliá-la. Desde muito

³ Múltiplas linguagens é um processo de reconhecimento da aprendizagem e do desenvolvimento integral da criança, no qual cria e recria, usa sua imaginação e organiza o espaço a qual está inserida.

cedo quanto mais a criança for incentivada a conversar, contar fatos, falar dos seus sentimentos, mais ampliaremos sua capacidade de fazer do diálogo algo comum, cotidiano. Segundo Antônio (2007), a linguagem é a mediação entre o sujeito e o ambiente. Toda a fala é interação social. Quanto mais enriquecemos a linguagem das crianças, mais tornaremos seu pensamento ágil, sensível e pleno. São nos gestos do dia a dia, sempre incentivando que se comuniquem, e disponibilizando meios nos quais ela possa ampliar seu vocabulário.

A contação de história como umas das linguagens, permite que as crianças naveguem por diversos lugares, viagem em um mundo de faz de conta, reflitam e construam uma análise sobre as situações vividas no conto, de acordo com sua cultura e experiências já existentes e de mão dadas com essa linguagem, o diálogo concede a possibilidade de observar, argumentar, analisar a situação contada na história. É importante que se dê a chance da criança, recriar ou contar com suas palavras, expressar seus sentimentos, observando suas reações, sendo riquíssimo proporcionar momentos como estes.

A linguagem audiovisual, ela atinge mais de um sentido ao mesmo tempo, e as opções são instantâneas, os acontecimentos nas cenas, filmes, propagandas, músicas, acontecem de um segundo para outro, mas de acordo com o que aborda o autor devemos nos atentar que as produções são de visão de quem as cria, então devemos ao selecionar o que iremos apresentar às crianças, e motivar a leitura própria, professor como mediador dessa análise.

Segundo Gutierrez, (1978, pág.67):

(...) os meios de comunicação nos põem em contato com a realidade, porém, com uma realidade própria dos meios, recriada pelo autor da obra. Nos pomos em contato com a realidade através das formas escolhidas pelo artista, pelo homem ou pelo grupo de homens que são os autores desta recriação da realidade que temos diante de nós. Isto significa que a realidade nos chega — deformada ou dignificada — através da personalidade deste ou daquele pintor, cineasta,

fotógrafo, jornalista, etc. A leitura das imagens nos põe em contato com uma realidade dupla: com o mundo dos seres que representam e com os homens ou homem-autor dessas imagens ou sons. Tanto a realidade como os homens recriadores da realidade não são seres ideais nem tampouco vivem num mundo ideal. O comunicador em uma ideologia e está inserido num determinado contexto social. Embora seja verdade que todo comunicador pretenda influenciar o sistema, o mais comum é que o sistema determine as condições do produto do comunicador. A comercialização, os interesses criados, a tecnificação são condicionantes dos meios de comunicação social que não podem escapar de uma visão crítica do receptor.

Complementando com falas de Antônio (2007, pág.9): “A necessidade de uma postura crítica frente a produções audiovisuais é uma preocupação que deve vir de “berço”. Ensinar uma criança pequena a “ler” narrativas audiovisuais é responsabilidade inerente à educação infantil.”

A linguagem das artes visuais: modelagem, colagem e pintura, é uma das atividades mais comuns nas escolas de educação infantil, pois desde de muito cedo devemos incentivar os pequenos a experimentar, examinar, conhecer diferentes formas, texturas, possibilidades, nesse momento de criação permitimos que a criança traga a sua identidade, utilize sua imaginação, cultura e bagagem de vida, de conhecimentos prévio e os ampliem.

Segundo Antônio (2007):

A todo o momento, a criança cria: Ao rabiscar e desenhar no chão, na areia, no papel, ao utilizar materiais encontrados ao acaso (gravetos, folhas, pedras) e montar uma escultura, ao pintar os objetos e até mesmo seu próprio corpo, a criança pode utilizar-se das artes visuais para se expressar.

Às vezes falta para os profissionais da educação uma qualificação mais adequada, para fazer uso dessas técnicas, ou também de uma oficina que disponibilize diversos materiais, são nesses momentos de entrega a um trabalho diferente, que a criança que talvez não consiga se expressar por palavras, que ela por meio de uma criação artística deixe transparecer sentimentos, ideias, vivenciar novas situações, é interessante o significado das

suas criações, de ouvir a criação sob o olhar do criador, pois criam e veem o que querem dizer, mas nós adultos num olhar não tão sensível deixamos os detalhes se perder. Existe uma troca entre os colegas, o que você desenhou? Há tal coisa! e o outro: É mesmo que legal, O meu é isso, e assim as culturas vão sendo reveladas e copiadas também, pois uns se inspiram nos outros. É na brincadeira que a criança viaja para um outro mundo, “o mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados” como assinala Vygotsky (1991).

O papel do educador é desde muito cedo, incentivar oportunizar todos os tipos de vivência, troca entre os pares, dar o espaço, não só físico mas, a liberdade de expressão, de comunicação, deixar que naveguem por diversos mundos, usem a imaginação, misturem a realidade com a fantasia, e se comuniquem por meio das diversas linguagens.

Nós educadoras assumimos um compromisso com a mudança e com a transformação da realidade, nesse sentido, mudar a organização do espaço, da rotina, nossas práticas na educação das crianças, é mudar a atitude, é reconhecer e buscar uma pedagogia que respeite a condição de ser criança em sua plenitude.(ANTONIO.2007, pág.20)

Cabe ao educador proporcionar momentos nos quais as crianças possam ter os mais variados tipos de experiências, respeitando o momento de cada um e suas particularidades, assim, possibilitando um desenvolvimento pleno.

Tecnologias

(...) buscávamos propiciar um repertório de experiências que contribuíssem com a vida cotidiana, visto que os conteúdos trabalhados na Educação Infantil permeiam questões comportamentais, de inserção das crianças em novos ambientes, de apresentação a novas situações, objetos, sensações, sentimentos, extrapolando o universo ao qual elas estavam acostumadas a conviver – o lar –, partindo para novas experiências de vida, inseridas em um novo contexto – a instituição escolar.(Brião e Cabreira, 2019)

Diferente do que se pensa, quando falamos em jogos eletrônicos numa visão de isolamento, existe também a interação com as demais e não só com máquina, na turma, eles interagem mais, criam laços o que vem a facilitar os trabalhos em grupo em sala de aula por exemplo, pois vão se acostumando a estar em contato, em troca de informações, até mesmo de pedir ajuda.

Este tema causa polêmica, mas a pandemia ressaltou o quão pode ser aliada a tecnologia e diversos estudos comprovam, a satisfação das crianças ao trabalhar com o computador, quanto essa tecnologia traz um pouco de mágica, pois em apenas um clique muitas coisas acontecem, e se isso for usado a nosso favor, em benefício da aprendizagem, do seu desenvolvimento, o quanto rico pode ser o nosso trabalho como professores, o quanto o brincar pode ser explorado e permitir que a criança tenha oportunidade de como uma flor, desabrochar. Cordeiro (2020) afirma que por meios das tecnologias a educação ganhou mais dinamismo:

O avanço das tecnologias digitais de informação possibilitou a criação de ferramentas que podem ser utilizadas pelos professores em sala de aula, o que permite maior disponibilidade de informação e recursos para o educando, tornando o processo educativo mais dinâmico, eficiente e inovador. (CORDEIRO, 2020, pág.4)

O mundo atual gira em torno da tecnologia, cada vez mais vemos os telefones celulares que antes eram apenas utilizados para ligações, hoje com todos os avanços tecnológicos, eles só não fazem chover. Segundo Cordeiro (2020, pág.2):

Nesse sentido, as adaptações ao mundo digital ocorreram nas redes públicas e nas redes particulares de ensino, através da utilização de aplicativos de videoconferência, redes sociais e até mesmo a adaptação para a modalidade de Educação a Distância (EAD) através da criação de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Reaprender a ensinar e reaprender a aprender são os desafios em meio ao isolamento social na educação de nosso país.

Mas a possibilidade na qual eles nos oferecem entretenimento e capacidade de ter qualquer informação na palma da mão é surpreendente.

A educação ganha uma nova metodologia, o mundo digital concede aos alunos novas possibilidades, recursos que possibilitam dinâmica maior nas atividades, existem hoje sites voltados com atividades pedagógicas, que permitem o aluno, revisar ou ampliar seu conhecimento brincando.

Não podemos negar essa nova realidade, o que nos cabe é mediar seu uso, e utilizar o que de melhor ela tem a nos proporcionar, servindo como exemplo a pandemia mundial COVID 19⁴, que parou o mundo e as tecnologias foram fundamentais meios de informação e principalmente de comunicação, contato visual era predominado por meio de vídeo chamadas, sair às ruas era por extrema necessidade.

Vendo do ponto de vista da educação que teve que se reinventar, pois a educação não pode parar, buscar meios de dar continuidade ao ensino mediante essa nova realidade, professores viraram youtubers fazendo vídeos, *lives*, aulas via google meet, zoom, classroom, podcast entre outros nosso vocabulário ganha uma proporção internauta mais ampla. Buscar por proporcionar atividades atrativas para chamar a atenção dos pequenos, sentar em frente ao computador e ver a professora falar não prenderia sua concentração, uma simples história narrada não agradaria foi preciso aprender a usar aplicativos de vídeos, de edição, de música, criar cenários para então, sim contar história atrativa.

De acordo com Antônio (2007, pág.4):

O avanço das tecnologias digitais de informação possibilitou a criação de ferramentas que podem ser utilizadas pelos professores em sala de aula, o que permite maior disponibilidade de informação e recursos para o educando, tornando o processo educativo mais dinâmico, eficiente e inovador.

Para os maiores, buscar jogos educativos, algo que aliasse a tecnologia a aprendizagem, aprendemos muito com essa pandemia, utilizando as ferramentas existentes em nosso benefício.

⁴ A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global.

Conforme Muller (2019) A Abordagem de Reggio Emilia⁵, a mediação entre a educação infantil e uso das tecnologias, visa a criança como um ser atuante e considera importante seu uso. “Com o intuito de contribuir e não acelerar o desenvolvimento da criança, o computador como artefato tecnológico pode ser compreendido igualmente como uma manifestação cultural e seu uso pode estar pautado na criticidade em relação à mídia (MULLER, 2019 pág.6)”.

Afetividade na relação interpessoal

Um ponto de extrema importância citado por (Freire e Rodrigues, 2017), traz a relevância da afetividade dentro do ambiente educacional como forma de oportunizar e agregar a descoberta, fala que além do brincar um dos fatores que contribui muito para desenvolvimento é afetividade, considerado indispensável, pois somos movidos pelas emoções, elas são as engrenagens que nos movem diariamente; nos primeiros anos de vida é onde tudo começa, as descobertas e mundo novo, o profissional é capaz de transmitir e colher boas sensações, através da vivência, oportunizar o novo e a criação, assim estreitando este laço, vai estimular o interesse para tudo aquilo que for proposto.

Segundo (Freire e Rodrigues, 2017, pág. 14.):

Partindo dessa premissa, na creche a criança tem oportunidade de se socializar e se desenvolver de brincar e crescer em conjunto e em interação com seus pares. Nesse

⁵ 1 “Reggio Emilia é uma cidade de 130.000 habitantes na região próspera e progressista de Emilia Romagna, no nordeste da Itália. Seu sistema municipal de educação para a primeira infância tornou-se reconhecido e aclamado como um dos melhores sistemas de educação do mundo (Newsweek, 2 de dezembro de 1991). [...] Nos últimos 30 anos, o sistema criou um conjunto singular e inovador de suposições filosóficas, currículo e pedagogia método de organização escolar e desenho de ambientes que, tomados como um todo unificado, chamamos de abordagem Reggio Emilia. Essa abordagem incentiva o desenvolvimento intelectual das crianças por meio de um foco sistemático sobre a representação simbólica. As crianças pequenas são encorajadas a explorar seu ambiente e a expressar a si mesmas através de todas as suas “línguas” naturais ou modos de expressão, incluindo palavras, movimento, desenhos, pinturas, montagens, escultura, teatro de sombras, colagens, dramatizações e música”. (EDWARDS, GANDINI, FORMAN, 1999, p. 21).

contexto, o afeto é um elemento de extrema importância durante todo o processo de ensino-aprendizagem, devendo permear todo o planejamento da prática pedagógica, pois é também nessa época, que o indivíduo forma hábitos, valores, atitudes para construção das bases de sua personalidade.

O brincar não é só porque são pequenos para aprender, mas durante esse brincar muitos são as possibilidades que juntamente são desenvolvidas, além do brincar dirigido, no sentido de explorar determinado aspecto o brincar livre ele nos mostra naturalmente as vivências, anseios, alegrias, o particular de cada um, cabe ao papel do professor um olhar atento, incentivador, que escuta, que pergunta, que explica, que divide vários os momentos, que incita a fala, aguça a curiosidade, que desperta essas vivências e que elas sejam de alegria, de boas sensações e principalmente de muita afetividade. “As crianças da creche, em especial as de 0 a 3 anos, se comunicam afetivamente, pois quanto mais forem cuidadas, amadas e interajam com as pessoas de sua convivência, mais sensíveis se tornarão em seu convívio.” (WALLON, 1995)

Para Júnior e Moreira (2017) a afetividade impulsiona o desenvolvimento da criança, criar uma relação professor aluno baseada no carinho, admiração e consideração permite que aluno se sinta mais seguro e a vontade para essa interação, uma criança autoconfiante é capaz de externar as suas emoções com tranquilidade.

O professor em sala de aula é um referencial, ele é muito observado e sua postura diante as mediações que são feitas no ambiente escolar, a palpabilidade diante estas, estabelecem segurança para o aluno, e quanto mais sensível o profissional, para levar em consideração que são diversos mundos, realidades, bagagens de vida em um mesmo ambiente, seu papel é fundamental para que aquele grupo se desenvolva plenamente, assegurando progresso cognitivo e emocional.

Sendo assim, Pacheco (2014), afirma que a afetividade oportuniza ao aluno a aquisição da inteligência emocional e assim reflete na aprendizagem global do educando.

Viver em sociedade, vivenciar as relações humanas dia a dia, torna inevitável que as emoções os sentimentos fiquem da porta pra fora da escola, somos seres humanos, movidos por sensações, com bagagem única de vivências, e quando estimulamos os melhor sentimentos principalmente nessa fase da vida que é a infância, poder plantar boas sementes, para que ela cresça e leve para sua vida essa capacidade de lidar com os sentimentos, sendo um professor capaz de demonstrar, estimular, incentivar seus avanços, dando segurança servindo de instrumento no progresso do ensino aprendizagem.

Para o autor Tassoni (2000) "[...] a verdade, o desenvolvimento afetivo e cognitivo são indissociáveis e constituem uma única realidade – o desenvolvimento do indivíduo. Ambas as dimensões, influenciam-se contínua e mutuamente". (TASSONI, 2000, pág.150)

Outro fator de extrema importância é a consciência de que a família e a escola precisam andar de mão dadas, pais mais participativos, presentes demonstram para criança segurança, tranquilidade, preocupação e comprometimento com seu desenvolvimento pessoal e educacional. Segundo JÚNIOR e MOREIRA (2017, pág.209):

A escola e a família tem o dever de garantir que as crianças cresçam e tornem-se cidadãos conscientes e capazes, no que se refere à sua integralidade, como um ser social e que se desenvolve de maneira indissociável nos aspectos psicológico, social, afetivo, físico e cultural, de forma global.

O papel da família e da escola se faz imprescindível no desenvolvimento integral da criança, proporcionando durante esse processo de desenvolvimento condições para ampliar suas potencialidades afetivas e consequentemente cognitivas.

Ludicidade

A importância da ludicidade na infância e o desenvolvimento integral da criança escrito por Corneto (2015), nos traz a importância de promover atividades lúdicas, pois através delas são vários os benefícios que serão estimulados, interação aluno x professor, professor x aluno, aluno e seus pares, trabalho coletivo, vantagem do uso de diversos materiais, e desenvolvimento motor, psíquico, momento de estabelecer contato com a diversidade, e com a individualidade de cada um, estabelecendo o respeito, alegria e a satisfação, além do seu pleno desenvolvimento.

Quando falamos em jogos, pensamos em brincadeiras, mas também em princípios que este remete, temos regras a seguir, portanto limites, trabalho dupla ou grupos, onde cada um tem a sua vez, respeito a colaboração entram em jogo.

Corneto (2015, pág.92), afirma que:

Para que se forme um conceito de jogo e seu real significado, é preciso antes, entender que jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento motor, no desenvolvimento cognitivo, no desenvolvimento afetivo e social, na promoção de hábitos saudáveis e na cooperação e solidariedade, ou seja, o desenvolvimento integral da criança.

Quando o professor se apropria dessa metodologia ele ganha um instrumento que permite que a criança amplie seu campo de experiências, é fantástico como eles aprendem as regras e se tornam juízes querendo que tudo aconteça dentro normas. Exercitam o raciocínio, a atenção, e o quanto o entusiasmo toma conta deles, solucionam as dificuldades encontradas, às vezes por si próprio ou em conjunto, pois a troca de ideias é natural nesse processo.

Alguns jogos exigem não só do intelecto, mas do seu desenvolvimento motor, à medida que vão crescendo, vão aprendendo como comandar seus movimentos com mais precisão, deve existir o cuidado do educador de

sempre respeitar a faixa etária para fazer a adaptação correspondentes para a aplicação dos jogos.

Com o mundo tecnológico na palma da mão, cada vez menos vemos as crianças brincando na rua, aquele velho futebol com traves feitas pelas chinelas, meninas brincando de roda, conversas nas calçadas como existiam antigamente, faz-se necessário que cada vez mais o incentivo a brincadeiras coletivas, entretenimento, socialização pois permitem que a criança viva de maneira mais sadia e natural, a tecnologia tem muita alternativas interessantes, mas também oferece um mundo de isolamento e acesso precoce a informações que não cabem a faixa etária da infância.

Para Corneto (2015, pág. 91):

Ao longo dos anos, os jogos sofreram diversas modificações, até chegarem ao que hoje conhecemos. Talvez a mais relevante seja a transformação de uma atividade social e de movimento para algo estático e individual, que são os jogos eletrônicos e virtuais. Na atualidade as crianças preferem o videogame, o computador, o tablet e a internet do que o esconde-esconde ou a amarelinha, por exemplo. Esse fato é algo que deve ser entendido pelos pais e educadores, fazendo com que haja um equilíbrio entre os tipos de jogos, incentivando as crianças também ao convívio social, inserindo na rotina a cultura do movimento.

Vamos oportunizar o brincar, a coletividade, o respeito ao próximo, a explorar um mundo de fantasias e imaginação, de inúmeras coisas boas, de sentimentos alegres, que as brincadeiras podem proporcionar.

Na educação infantil, deve-se respeitar a fase do desenvolvimento motor que a criança se encontra, o docente deve ter ciência de quão seu trabalho é relevante e agrega a este indivíduo. Dito isso, segundo os autores Monteiro e Rocha (2016), agregam a esse pensamento:

... o desenvolvimento ocorre naturalmente em função do processo de maturação biológico, principalmente do sistema nervoso central. Acredita-se que a genética e a hereditariedade são os primeiros responsáveis pelo desenvolvimento motor, e que o ambiente exerce pouco efeito no processo. (MONTEIRO E ROCHA, 2016 pág. 6)

Reafirmando a importância do desenvolvimento motor afirma-se que:
“É inegável que o exercício físico é muito necessário para o desenvolvimento mental, corporal e emocional do ser humano e em especial da criança.”
(KAMILA,2010, pág.5)

Mais importante do que as escolas ensinarem seus alunos tais habilidades, apenas com o objetivo de conseguirem executá-las de forma correta, ou até para que facilitem a execução de suas tarefas escolares, o professor precisa direcionar a aprendizagem para a formação integral do aluno. (KAMILA, 2010 pág. 6)

Desenvolvimento faz parte do processo de vida do ser humano, tem início da barriga da mãe, e cada fase dessas etapas elas foram estudadas, essa evolução sofre interferências, sejam elas genéticas, ao mundo que nos cerca e atividades nas quais nos envolvemos, esse processo de evolução físico motora inicia muito cedo na vida da criança. Existe uma série de etapas normais e esperadas com o seu crescimento a serem desenvolvidas, desde bebês, todos os dias existem mudanças fisiológicas e aprendizagens que fazem parte da sua interação com meio, vão testando suas capacidades, respondendo a estímulos, além aprimoramento motor os estudos voltam sua visão para atitudes, reações diante das situações, e o que os influencia. Segundo Monteiro e Rocha:

Os seres humanos como pertencentes à mesma espécie vivenciam muitos passos comuns no crescimento físico. Ao longo do processo de crescimento, podemos identificar padrões universais comuns entre os indivíduos, embora sejam notórias as suas variabilidades existentes dentro deste padrão. (Monteiro e Rocha, 2016, pág.19)

Para seu desenvolvimento motor mais do que a genética, existem outras influências, como o meio em que está inserido, e suas especificidades, e regras que são postas diante de cada afazer. E assim vamos nos moldando a situações, tarefas, ambientes de acordo com o nosso desenvolvimento, vencendo limitações, aprimorando novas e principalmente respeitando os nossos limites. “Entender essa relação meio e indivíduo é fundamental para

profissionais da área do desenvolvimento motor." (MONTEIRO E ROCHA. 2016 pág.19)

É preciso que se adapte situações e ambiente conforme a faixa etária, níveis de capacidades e estágios são distintos, quando pensamos numa criança de 5 e outra de 10, ao propor atividade devemos observar os níveis, pois as etapas de desenvolvimento são diferentes, por isso compreender e conhecer essas etapas é importante no momento em que se planeja as propostas, embasar as práticas com fundamentação teórica.

O jogo traz para aprendizagem a possibilidade de aprender brincando, não precisa ser apenas na educação infantil, nos anos iniciais também, tornar temas por vezes temidos, como a matemática, em jogos dinâmicos de fácil compreensão, onde as regras combinadas darão os limites, tornarão a aprendizagem mais prazerosa.

Visão da BNCC e o professor da Ludicidade

A BNCC, (Base Nacional Comum Curricular) segundo Albuquerque (2020, pág.106):

{...} através da Resolução CNE/CP n. 2, de 22 de dezembro de 2017. O documento define o conjunto de aprendizagens efetivas que todos os alunos devem desenvolver nas modalidades da Educação Básica e tem por objetivo balizar a categoria da educação no país.

De acordo com a BNCC o aperfeiçoamento para as crianças participantes da educação infantil é apresentado em seis direitos, são eles: "conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se" (BRASIL, 2017, pág.36). Portanto, a lei assegura o lúdico, como forma de desenvolvimento, além de ser algo simples do cotidiano, o brincar auxilia e muito no processo de evolução, proporcionando várias descobertas, experimentações, convívio social, o quanto é importante essa interação, vivenciar momentos afetuosos,

adquirindo desenvoltura diante das contrariedades, de exploração de limites do próprio corpo, enfim do ser como um todo.

O brincar faz parte da nossa essência, nesse momento a criança busca imitar o que acontece ao seu redor, ou que possui na sua memória e ao mesmo tempo, vai acrescentando um pouco de si, da sua criatividade, inventando mesmo sem saber, aprendendo limites, testando suas capacidades, mistura um pouco dos mundos da família e da escola, trazendo características de ambas as partes nesse momento tão rico quanto o brincar. “Assim o brincar não deve ser encarado como perda de tempo nos espaços de Educação Infantil, mas sim, experiências que contribuem para o desenvolvimento integral das crianças.” (ALBUQUERQUE, 2020, pág.109)

Essa é uma visão comum da sociedade, que as creches são apenas locais onde as mães deixam seus filhos para poder trabalhar, e lá apenas tem a finalidade de passar o tempo brincando, sem saber o quanto estão se desenvolvendo nesses momentos de ludicidade, o quão rico eles são, que o pintar, o colar, ou recortar com as próprias mãos, ouvir histórias, saber contá-las e uma infinidade de outras atividades está contribuindo para evolução.

Brincar cotidianamente de diversas formas” em diferentes espaços e tempos com diferentes parceiros, crianças e adultos, ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, suas criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, pág. 36).

Cabe às instituições propiciar momentos de ludicidade, dando oportunidade de que a criança vivencie todos os campos de experiências citados na lei, para que atinjam seu amplo desenvolvimento, visando propósito pedagógico.

O profissional da educação, em conjunto com as instituições têm como função propiciar circunstâncias nas quais a criança desde de seus primeiros meses de vida tenha a possibilidade de espontaneamente e intencionalmente vivenciar cada fase da sua vida em plenitude, com autoria da sua aprendizagem.

Ao utilizar os jogos como uma estratégia didática e não como meramente uma distração o educador contribui para que o aluno tenha a oportunidade de ter uma aprendizagem significativa, contribuindo para a formação de atitudes sociais tais como o respeito, cooperação, obediência de regras que são essenciais para um bom convívio em sociedade.(SILVA, 2019).

O educador oportuniza momentos de ludicidade, e por meio destes é capaz de observar cada criança, seu modo de agir, pensar e sentir. Através de um olhar sensível capaz de captar até o que não é dito, saber qual ponto pode ser mais explorado, a aptidão individual de cada um. Somos todos seres humanos com características próprias e como mediador das situações, articular entre eles uma boa convivência, baseada no respeito às individualidades, afetividade, colaboração, tornar o ambiente escolar em mundo de possibilidades.

Metodologia

A pesquisa caracteriza-se com uma abordagem de natureza básica, de cunho qualitativo, bibliográfica e exploratória.

A abordagem qualitativa é recomendada para interpretar fenômenos realísticos, vivenciais, históricos, sociais ou grupais, tal interpretação é dada através da interação entre a observação e a formulação do conceito, entre o desenvolvimento teórico e a pesquisa empírica, e entre a explicação e a percepção (BULMER, 1977; GIBBS 2008; FLICK 2009).

A pesquisa caracteriza sendo exploratória porque, Gil (2007. pág.50). trará como objetivos uma pesquisa exploratória, "este tipo de pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses".

Sendo assim, o método escolhido será a pesquisa bibliográfica:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios

escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, pág.32).

A coleta de dados será através de estudos feitos a partir de artigos já publicados, sendo assim análise por fontes de papel para alcançar as informações necessárias na qual a pesquisa se propõe.

Considerações Finais

Aprender brincando é possível, vimos que a ludicidade traz muitos benefícios, nos mostra caminhos, contribui muito para o desenvolvimento integral das crianças, meio em que se relacionam também pode contribuir, quando se proporciona momentos, novas vivências, abrimos um mundo de possibilidades, de novas experiências, troca entre os pares, quando ambiente proporciona qualidade de vivência.

A criança enquanto brinca se expressa, reproduz muito do mundo em que vive, o que observa, põe na prática brincando o que não lhe é permitido fazer por não estar na idade, mas ao brincar imita a vida adulta, ela como se entrasse em mundo da imaginação, onde tudo é possível, e experimenta muitas coisas, aprende com seus colegas, professores e vai se adaptando as regras e limites estabelecidos ao meio no qual está inserida. Os primeiros traços de carácter vão se apresentando e se moldando conforme as situações nas quais experimentam, o lúdico permite que eles possam esboçar emoções, demonstrar seus medos, seus gostos e ainda assim associar aprendizagem a esse contexto, para eles pode apenas parecer diversão, mais quantos campos estão sendo explorados e desenvolvidos.

A Educação Infantil é porta de entrada para mundo de inúmeras possibilidades, e quando ali ela se torna protagonista na construção do

conhecimento, muito mais construtivo, pois a criança não é uma página em branco, ela traz consigo a sua cultura, seu mundo, suas experiências e verdades que vão se moldando e se ampliando a cada nova vivência. Estreitar laços faz parte do brincar, pois aproxima sem dúvida, todos se tornam iguais, as diferenças, ou distâncias diminuem, pois todos querem brincar, e precisamos uns dos outros para que ela se realize, cada momento é único, percepções e contribuições são riquíssimas, e por vezes surpreendentes. Quanto mais a criança for estimulada e vivenciar diversas experiências, asseguramos o seu desenvolvimento integral.

Referências

ALBUQUERQUE, G.F.O.; ALMEIDA, I. N.S.; CARVALHO, V.D.R. **A concepção do Brincar na Base Comum Curricular.** Revista Multi Debates, v4, n 2 Palmas-TO junho 2020 INSS:2594-4568

ANTONIO, D.A.; GONÇALVES, C.J. **As múltiplas linguagens no cotidiano das crianças. V. 9 n. 16 (2007):Revista ZERO-A-SEIS (JUL./DEZ. 2007)**

BARBOSA, G.H.L.; FILIPE, B.T.C.; SACCHETTO, K.K.; MADASCHI, V.; SILVA, P.L.; SILVA, J.R.S.; SILVA, R.C.T. **O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar.** Cadernos em distúrbios do desenvolvimento, São Paulo, v.11, n.1., p.28-36, 2011.

BECKER, T. M.; FREITAS, S.A. **A Importância do lúdico e o papel do professor na educação infantil: uma revisão bibliográfica em periódicos nacionais.** Conedu VII Congresso Nacional de Educação. 15,16 e 17 de outubro de 2020. Centro Cultural de Exposições Ruth Cardoso- Maceió- AL

BRIÃO, C.E.; CABRERA, D.S.; **Uma práxis pedagógica na educação infantil: as múltiplas linguagens como processo de ensino aprendizagem.** Coleção Cadernos Pedagógicos da EaD Volume 32, Editora FURG, Rio Grande-RS 2019

BULMER, M. **Sociological research methods.** London: Macmillan, 1977

CORDEIRO, K.M.D.A. **O impacto da pandemia na educação: a utilização da tecnologia como ferramenta de ensino.** Recuperdo de <http://oscardien.myoscar.fr/jspui/handle/prefix/1157>

CORNETO, N. **Portal de Capes,** Universidade Estadual Paulista. Colloquium humanarum, 01 September 2015, Vol.12(3), pp.86-96 <https://doaj.org/article/30dae007de254506a3662b14f7709170?frbrVersion=3>

DAL SOTO, D.V. O protagonismo das crianças nas práticas escolares da educação infantil. XI congresso Nacional de educação EDUCARE. 23 a 26/09/2013 Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Curitiba

DE SOUZA, C. F.. **A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil.** 15 pág. artigo conclusão pós graduação Lato Sensu em Especialização em Educação Infantil e Alfabetização com Ênfase em Psicologia Educacional na UNOPAR -Faculdade de Rolim de Moura- RO
<https://facsapaulo.edu.br/wp-content/uploads/sites/16/2018/05/ed1/3.pdf>

FLIEGER, C.. **O lúdico e a inclusão de crianças com deficiência na educação infantil.** 14 pág Trabalho de conclusão de curso em pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina. 2020 <https://www.riuni.unisul.br/handle/12345/9592>

FONSECA, J.J.S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002. apostila

FREIRE, R. B., RODRIGUES, M. F.. **A importância da Afetividade na creche.** Revista Mosaico 2017 Ajn/jun , 08(1) 11-16

GARCIA, L. M. **As contribuições da pedagogia Waldorf num atendimento à diversidade na valorização das diferenças.** Trabalho apresentado ao conselho nacional de desenvolvimento científico e tecnológico. Bauru: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 2014.

GALLAHUE, D. L. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos.** 3 ed. Phorte, 2001. HAYWOOD, Kathleen,; GETCHELL, Nancy. Desenvolvimento motor ao longo da vida. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004. 344 p.

GERHARDT, T. E. RAMOS, I. C. A.; RIQUINHO, D. L.; SANTOS, D. L. Estrutura do projeto de pesquisa. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Orgs.) **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. p. 65-88. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/52806>

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo Editora Atlas S.A 2008

GUTIERREZ, F. **Linguagem total: uma pedagogia dos meios de comunicação.** São Paulo Summus, 1978.

JÚNIOR, R.C.S, MOREIRA, B.B. **A IMPORTÂNCIA DA AFETIVIDADE NA APRENDIZAGEM.** Cadernos de educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro SP, (1):199-213, 2017.

KAMILA, A.P.F ; MACIEL, R.A; MELLO, L.A. SOUZA, R.A.A. **A estimulação psicomotora na aprendizagem infantil.** Revista Científica FAEMA Maio 2010, <http://repositorio.faema.edu.br:8000/jspui/handle/123456789/1656>

MARINIS, L.L., L.L. P. D. M. **A Educação Infantil sob a perspectiva da Pedagogia Waldorf.** –Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências, Bauru, 2015

MONTEIRO, C.P. ; ROCHA, P. R.H. Desenvolvimento **motor ao longo da história: reflexões teóricas e práticas.** FMRP da Universidade de Ribeirão Preto -SP, 2016.

MULLER, J.C. **Jogos e brincadeiras com o uso das tecnologias móveis na educação infantil: o que as crianças têm a nos dizer?** 37º Reunião Nacional da ANPED 04 a 088 de outubro de 2015. UFSC Florianópolis.

PACHECO, J. **A afetividade na instituição escolar.** 34 f. 2014. Monografia (Especialização em Administração escolar) - Universidade Cândido Mendes de Recife, Recife, 2014. Disponível em: < https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/52471.pdf >. Acesso em: 1 nov. 2015

SILVA, D.A.D.A. **Educação e Ludicidade: um diálogo com pedagogia Waldorf.** EDUCAR EM REVISTA, Curitiba Brasil, n.56, p.101-113 abr/jun 2015: Editora UFPR

SILVA, C.M.P. **O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente.** 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

SILVEIRA, D.T.; CÓRDOVA, F.P. A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Orgs.) **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. p. 31-42. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/52806>

SOUZA, C.F.D. **A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil.** Unopar - Faculdade de Rolim de Moura- Ro,2018.

TASSONI, E. C. M. **Afetividade e aprendizagem: a relação professor-aluno.** In: REUNIÃO ANUAL DA ANPEd, 23., 2000, Caxambu. Anais... Caxambu: ANPEd, 2000a. Disponível em: < <http://www.cursosavante.com.br/cursos/curso40/conteudo8232.PDF>> Acesso em: 10 out. 2016.

VYGOTSKY, I. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: _____, Vygotsky, L. S. Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984