

O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE PLAYFUL AS A LEARNING FACILITATOR IN CHILD EDUCATION

LA LÚDICA COMO FACILITADORA DEL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Tatiana dos Santos Macedo

Universidade Federal do Pampa

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

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: Para que haja aprendizagem é necessário ter durante o percurso momentos de brincadeira, de jogos, do lúdico. O lúdico é essencial na formação do indivíduo, no desenvolvimento da vida infantil. O presente trabalho está sendo desenvolvido a partir de uma pesquisa bibliográfica que envolve leituras, análise dos materiais disponíveis na atualidade e aprofundamento teórico-conceitual sobre o tema em estudo. Para tanto, vê-se que dentro do ambiente escolar o lúdico deve estar sempre presente, pois a influência do brincar no desenvolvimento da criança é visível em todas as etapas de sua vida. Professores, futuros professores, monitores educacionais e/ou estagiários devem estar preparados para o atendimento infantil, visto que o brincar não é “perda de tempo”, mas sim uma fonte de aprendizagem, já que é através da brincadeira e do agir lúdico que a criança representa sua imaginação, seus conflitos e suas vivências. Esse trabalho tem por objetivo identificar como o lúdico influencia no aprendizado, em especial dos alunos da Educação Infantil. O processo de aprendizagem faz parte da formação de cada indivíduo, e a criatividade faz com que o processo se desenvolva a partir de novos experimentos.

Palavras-chave: Brincadeira. Lúdico. Aprendizagem. Educação infantil.

Abstract: For there to be learning, it is necessary to have moments of play, games, and play along the way. Play is essential in the formation of the individual, in the development of childhood life. The present work is being developed from a bibliographical research that involves readings, analysis of materials currently

available and theoretical-conceptual deepening on the subject under study. For that, it is seen that within the school environment, the playful must always be present, as the influence of playing on the child's development is visible in all stages of their life. Teachers, future teachers, educational monitors and/or interns must be prepared for child care, as playing is not a "waste of time", but rather a source of learning, as it is through play and playful action that child represents your imagination, your conflicts and your experiences. This work aims to identify how play influences learning, especially for Early Childhood Education students. The learning process is part of the formation of each individual, and creativity makes the process develop from new experiments.

Keywords: Play. Ludic. Learning. Child education.

Resumen: Para que haya aprendizaje es necesario tener momentos de juego, juegos y juegos en el camino. Lo lúdico es fundamental en la formación del individuo, en el desarrollo de la vida infantil. El presente trabajo se desarrolla a partir de una investigación bibliográfica que involucra lecturas, análisis de los materiales actualmente disponibles y profundización teórico-conceptual sobre el tema en estudio. Por lo tanto, se ve que dentro del ambiente escolar, lo lúdico siempre debe estar presente, pues la influencia del juego en el desarrollo del niño es visible en todas las etapas de su vida. Los docentes, futuros docentes, monitores educativos y/o becarios deben estar preparados para el cuidado de los niños, ya que jugar no es una "pérdida de tiempo", sino una fuente de aprendizaje, ya que es a través del juego y la acción lúdica que el niño representa su imaginación, su conflictos y sus experiencias. Este trabajo pretende identificar cómo influye la lúdica en el aprendizaje, especialmente en el alumnado de Educación Infantil. El proceso de aprendizaje es parte de la formación de cada individuo, y la creatividad hace que el proceso se desarrolle a partir de nuevas experiencias.

Palabras-clave: Broma. Lúdico. Aprendiendo. Educación Infantil.

Introdução

Paulo Freire diz: "Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção" (2001, p. 52). Cada criança é única e ela, por si mesma, modifica sua rotina e a transforma num espaço onde ela se vê como pertencente, como parte do todo, utilizando o seu mundo imaginário, deixando transparecer o que sente, seus desejos, dores e fantasias. O jeito como a criança brinca reflete em seu modo de ser e agir. A imaginação, a imitação, a atenção e a memória são habilidades que podem ser desenvolvidas através do lúdico. É necessário incentivar todos os aspectos do desenvolvimento infantil, entre eles: os aspectos motores, cognitivo e afetivo, para alcançar esse objetivo é

importante que os professores, monitores e adultos de referência utilizem atividades lúdicas que envolvam a criança em todo seu ser, ou seja, atividades que possibilitem a criança se expor e se explorar como criança o mundo que a cerca, que possa analisar os acontecimentos e procure respostas em seu mundo infantil exercitando o pensamento e, ao mesmo tempo, permitindo que ela retrate seu cotidiano sem que se de conta de que isso faz parte de sua aprendizagem.

A criança se expressa por diversas linguagens. Segundo Piaget apud Jeandot, “o brincar faz parte da infância” (JEANDOT, p.42, 1996). Devemos sempre considerar o indivíduo como um todo para que haja um desenvolvimento infantil equilibrado, pois quando somente uma área do conhecimento é estimulada, as demais ficarão deficitárias, causando a falta de equilíbrio

Para (FANTACHOLI,2011, p.1) “[...] brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, um mundo de fantasias e imaginação”. O lúdico, neste viés, tornou-se uma ferramenta pedagógica capaz de promover uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e, conseqüentemente, mais eficaz, contribuindo, significativamente para o aprender de crianças com ou sem dificuldades, ao falar em limitações cognitivas/dificuldades/deficiências inclui-se pessoas com necessidades educacionais específicas até pequenas dificuldades de compreensão, locomoção e fala.

Inúmeras habilidades são desenvolvidas através da brincadeira, da música, do brinquedo e os jogos pois trazem o mundo da fantasia para a realidade infantil. No mundo do brincar a criança poderá imaginar, criar, recriar, associar, se descobrir, se relacionar com outras crianças e adultos, aprendendo a trabalhar sozinha e em grupo, aprendendo a dividir e a construir em conjunto. As aulas em que se utilizam do recurso lúdico devem ser feitas de forma a introduzir a magia dos sons, das cores, das formas, dos gestos, dos movimentos corporais, permitindo as crianças a criação e a execução de atividades musicais, artísticas e motoras de maneira lúdica e prazerosa. O objetivo deste trabalho é identificar como o lúdico influencia no

aprendizado, em especial dos alunos da Educação Infantil. Os jogos, que por muito tempo fizeram parte da didática de grandes educadores do passado, hoje surge como indispensável e de necessidade absoluta no processo educativo.

Significado do Lúdico

Segundo o dicionário interativo da educação³ o lúdico é visto como uma qualidade que tem o potencial de estimular a partir da fantasia e da imaginação o divertimento e a brincadeira, fatores corresponsáveis pela aprendizagem afetiva e cognitiva.

Para Vygotsky (1998) um pesquisador comprometido com a aprendizagem, especialmente na infância, pressupõe que o ato lúdico é um influenciador no desenvolvimento da criança, a medida em que através dos jogos de “faz-de-conta”, da criação de mundos paralelos e imaginários o brincar estimula o agir e tomar decisões em situações cotidianas densas e difíceis. Seguindo os pensamentos deste autor, pode-se dizer que o ato de brincar é “coisa séria” e estimula a curiosidade, potencializa a autoconfiança, a iniciativa, o desenvolvimento da linguagem, da concentração e do pensamento criador.

O lúdico também se origina na capacidade simbólica, da captura de imagens transformando-as em instrumentos da construção do conhecimento e da socialização. Histórias, contos, lendas, folclore e um monte de brincadeiras formam, nesse contexto, um abundante banco de dados culturais.

Para Winnicott (1995), a brincadeira permite a associação livre de ideias, pensamentos, impulsos e sensações. Para ele, com base no brincar se desenvolve a comunicação e se constrói a totalidade da existência experiencial do homem. Através do lúdico é possível criar um ambiente atraente e gratificante que serve de estímulo para o desenvolvimento integral da criança, sendo visto, dentro dos mais diferentes âmbitos educacionais, como fator determinante na aprendizagem infantil.

Quando pensamos o lúdico estamos nos referindo a algo muito mais profundo que o significado dado a ele, algo além do simples jogo ou brinquedo, ou algo que vise mais o divertimento do que o desenvolvimento pedagógico e cognitivo, talvez por esse motivo alguns teóricos acreditam que o brincar não se define com palavras, pois se trata de atividades que tem origem na emoção. Outros definem o brincar como uma atividade espontânea, natural e descomprometida de resultados.

A brincadeira povoa o imaginário infantil, enriquecendo o universo, as vivências e as experiências da criança, pois pela brincadeira apropria-se de sua imagem, espaço e meio sociocultural, interagindo consigo e com a comunidade. (SANTOS, p. 12, 2012).

As crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e a invenção de brincadeiras feitas por outras crianças e adultos. Nesse processo, ampliam gradualmente sua capacidade de visualizar a riqueza do mundo externo à seu corpo, a sua casa e, no plano simbólico, procuram entender o mundo dos adultos. Mesmo que a criança faça uso de conteúdo específico de seu contexto infantil, em suas brincadeiras, o mundo adulto, suas dificuldades e dilemas estão presentes, tais como: a atividade do ser humano e suas relações sociais e/para com o mundo. Deste modo, elas desenvolvem a linguagem e a narrativa e nesse processo vão adquirindo uma melhor compreensão de si próprias e do outro, pela contraposição com coisas e pessoas que fazem parte de seu meio, e que são portanto, culturalmente definidas.

O lúdico e a aprendizagem infantil

O lúdico favorece a autoestima da criança e a interação de seus pares, desenvolvendo suas capacidades cognitivas e propiciando situações de aprendizagem. É um caminho que leva as crianças para novas descobertas, fazendo-as explorar mundos desconhecidos, segredos escondidos e tesouros enterrados. A criança, que é permitida, brinca o

tempo todo e em todo o tempo e, mesmo durante este brincar despretensioso está se constituindo como cidadã, ou seja, aprendendo a humanizar-se. Autores como Vygotsky (1984, cit. por DALLABONA & MENDES, 2004); Moyles (2002), Mauriras e Bousquet (1986, cit. por SILVA, 2003) sublinham que o momento de brincar ou jogar é fundamental, tanto para o desenvolvimento integral como para a aprendizagem das crianças.

Piaget (1982) em seus estudos nos mostrou que temos a capacidade de aprender desde o nosso nascimento e que estamos aprendendo a todo momento construindo o nosso conhecimento a partir de cada experiência. Uma criança que tem oportunidade de brincar desenvolve-se cognitivamente, socialmente, afetivamente e fisicamente e desta forma, o brincar, as brincadeiras e os jogos contribuem positivamente para o seu aprimoramento integral. Por isso que a comida, o lençol, os talheres, o lápis, os sapatos, as roupas de seus pais, tudo se transforma em brinquedo. Quando não possui objeto algum, seu corpo torna-se um brinquedo. O brincar é uma atividade própria da criança, dessa forma, ela se movimenta e se posiciona diante do mundo em que vive. Nos momentos escolares de aprendizagem ela não brinca por brincar, ela brinca com propósitos e com um olhar pedagógico.

Com desafios lúdicos, com jogos e brincadeiras os professores e professoras podem vir a estimular o pensamento, desenvolver a inteligência, e oportunizar que a criança alcance níveis de desenvolvimento que que o interesse, a curiosidade e o brincar podem provocar/oportunizar.

A aprendizagem acontece de forma contínua na vida da criança, desde o momento em que nasce até seu último dia de vida e, quando o lúdico está presente nas práticas educativas, nas atividades de aprendizagem, nos momentos livres, desperta a criança para o prazer de estar na escola e de aprender. Assim, elas criam um espaço de experimentação e descoberta de novos caminhos de forma alegre, dinâmica e criativa.

O lúdico promove na educação infantil uma prática educacional, conhecimento de mundo, capacidade de ouvir, oralidade, pensamento,

movimento e sentido. Como proposto por Fantacholi (2017) os jogos e as brincadeiras veiculam a aprendizagem, a experiência, a criação imagética do mundo social e a experimentação de descobertas novas, inusitadas e desconhecidas.

Ao ver de Ribeiro (2008),

[...] o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância. (RIBEIRO, p.1, 2008).

Para corroborar com Ribeiro, Fantacholi (2017, p. 5), explica que "...por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar".

As estratégias lúdicas podem ser utilizadas como recursos metodológicos para o ensino de determinados conteúdos pertinentes à Educação Infantil, de forma prazerosa e interativa, oportunizando o questionamento, a crítica, as dúvidas e o divertimento. O ato de brincar e jogar torna a aprendizagem um desafio divertido repleto de regras e ações significativas que irão compor o espectro da vida adulta. Jogar é compor conhecimentos, agregar novos saberes e experimentar um mundo de "faz-de-conta".

Por vezes ouve-se que "as crianças estão somente a brincar" ou então "as crianças passam a maior parte do tempo a brincar e isso é uma perda de tempo". O tempo que os adultos disponibilizam para as crianças brincarem é fundamental para o seu desenvolvimento, tal como Ferland (2006) defende "ao brincar, a criança progride nas diferentes esferas do seu desenvolvimento" (p.6). Wajskop (1995, cit. por DALLABONA & MENDES, 2004) afirma que brincar durante a infância é crucial para o desenvolvimento humano. Vygotsky (1984) não defende só a importância do brincar para o desenvolvimento, mas também, para a construção do pensamento da própria criança, e por isso deve fazer parte integrante da infância. Por estas

duas razões, Ferland (2006) afirma que a brincadeira está presente e acompanha o crescimento da criança. Os bebês descobrem e conhecem o próprio corpo através de brincadeiras com os adultos por eles responsáveis, estes fazem brincadeiras sensoriais e manipulam objetos. Entre os 18 e os 36 meses, as crianças demonstram interesse por jogos de encaixe e de construção, iniciam também os jogos de faz-de-conta e já começam a brincar com as outras crianças. Na idade pré-escolar, entre os três e os cinco anos, as crianças já criam brincadeiras e jogos de forma autônoma, selecionam objetos e materiais e explora-os, recorrem ao imaginário e às experiências por elas vividas para recriar situações de brincadeira.

Assim, como os jogos, as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação infantil, através das brincadeiras a criança aprende a respeitar regras e favorece sua autonomia.

O jogo é uma ferramenta pedagógica muito significativa. No contexto cultural e biológico é vista como uma atividade livre, alegre que engloba um sentido. Oferece inúmeras possibilidades educacionais, tendo grande valor social, pois favorece o desenvolvimento motor, estimula a socialização e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo em que se está inserido, e ajuda no preparo da criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, p.26, 1996).

Assim como exposto por Kishimoto (1996) jogar e brincar não são meras atividades lúdicas e descompromissas, são ações que oportunizam o desenvolvimento interativo, cognitivo, social e biológico, auxilia para a adaptação em sociedade, a preparação para a vida adulta, oportuniza a experimentação filosófica e o ato de pensar, além de ser um recurso excelente ao processo escolar, contribuindo na alfabetização leitora e matemática, por exemplo.

Jogos e Brincadeiras

Tanto os jogos como as brincadeiras ensinam regras, despertam a atenção e desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais da

criança e colaboram com a saúde mental facilitando a socialização, comunicação e expressão infantil. Segundo Fantacholi, p.6, 2011, os jogos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem. Seguindo este mesmo viés Violada (2011) destaca que:

[...] as brincadeiras e os jogos são sem dúvida a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade. Os jogos devem ser apresentados gradativamente: por meio de o simples brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão. (VIOLADA, p.1, 2011)

Porém, diante dos critérios e potencialidades dos jogos acima descrito, para que os jogos e as brincadeiras tenham sucesso na sua aplicação no âmbito escolar e fomentem a aprendizagem é necessário a mediação do professor que necessita planejar suas atividades com objetivos pré-estabelecidos a serem alcançados. Ao utilizar jogos e brincadeiras o professor introduz contribui positivamente para o desenvolvimento da criança. Este pode ser linguístico, social, cognitivo, motor, físico, sensorial e afetivo. Moyles (2002) defende que a brincadeira pode ser agrupada de três formas diferentes, de acordo com o desenvolvimento físico, intelectual, social e emocional.

O brincar quando relacionado ao desenvolvimento físico, está vinculado ao desenvolvimento da motricidade fina e ampla, lateralidade, psicomotricidade, equilíbrio, atenção viso-espacial, convivência social e experimentação com o próprio corpo. Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida.

O brincar associado ao desenvolvimento intelectual, abarca o domínio linguístico, científico, matemático e criativo. Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de

sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

O lúdico trabalhado através dos jogos e das brincadeiras mediado pelo professor, poderá tornar-se uma ferramenta valiosa que proporcionará a aprendizagem das crianças.

Almeida (2014) pondera que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, na medida em que auxilia na sua formação, no seu desenvolvimento físico, emocional, psicológico e cognitivo e, conseqüentemente, no desenvolvimento sua autoestima.

O lúdico como facilitador da aprendizagem

A medida em que se considera o brincar como uma atividade fundamental para as crianças pequenas e que, segundo Piaget (1978) através do brincar a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades a seus conhecimentos e interage com seu espaço externo, é brincando que as crianças desvendam o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. A brincadeira, seja ela qual for, é algo de suma importância na infância. Pelos pais, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento e lazer de seus filhos, mas também, como uma oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer cognitivamente e emocionalmente, tornando-se responsáveis e autônomos.

O brincar é uma atividade essencial, todo ser humano desde a infância já sabe brincar, por esse motivo o brincar deve fazer parte do aprendizado. Bertoldo e Fuschel (1995), destacam que brincar é um ato de fundamental importância para a formação do ser humano, de sua experiência lúdica e oportuniza compreender as facetas do convívio social e afetivo.

Santos (2010), propõe que a ludicidade torne-se uma necessidade da criança, mas para que ela se desenvolva integralmente é preciso que o

brincar seja livre, o que não significa que o educador não precise planejar, acompanhar, observar e avaliar essa atividade. Há uma confusão por parte da escola quando se trata do brincar livremente, pois muitos educadores entendem que se a brincadeira for intencional a criança não é livre para brincar, quando na verdade é ele (o educador) que não fica livre no momento do jogo proposto pela criança. Para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que este seja pensado e planejado dentro da sistematização do ensino. Caso contrário, a escola desvirtua o ato de ensinar e, em relação ao brincar, estará fazendo o papel de qualquer outra instituição, como o clube ou até mesmo a casa dos amigos, onde as crianças reúnem-se apenas para brincar.

De acordo com Colchesqui (2015) o ato lúdico corrobora com o desenvolvimento infantil e ajuda a criança a se expressar com mais facilidade, ouvir, discordar, questionar, respeitar opiniões, exercer a liderança, bem como aceitar e ser liderado por outrem, esse um momento de compartilhamento de alegrias, tristezas e aprendizagens, possíveis somente através do brincar.

Alves e Sommerhalder (2011) completam que "é a partir do jogo e da brincadeira que o ser humano inicia sua relação com o mundo", sendo a partir dele que deriva a ampliação das experiências com outras atividades, bem como o esporte, a dança, a ginástica, o teatro, etc.

Nota-se, portanto, a importância do lúdico no desenvolvimento da criança da educação infantil, uma vez que, além do surgimento da identidade, autoestima e das aprendizagens relativas as interações com o meio, é também durante este período que se dá um maior desenvolvimento cognitivo da criança, resultando em um maior crescimento e desenvolvimento do cérebro humano.

Neste sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Neste ínterim, analisando o processo da ludicidade na educação infantil, segundo Santos (1997), o lúdico é uma estratégia que oportuniza o desenvolvimento e a aprendizagem, assim como já exposto nesta escrita, contribui à formação pessoal, social e cultural, além de qualificar a saúde mental, prepara a criança em sua infância para conviver com os dilemas sociais, desenvolver a expressão e a comunicação, associadas a construção de novos conhecimentos e a aquisição de informações.

De acordo com Oliveira (1995, p. 36), "no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades na vida real e também aprende; objeto e significado". A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Através do brinquedo a criança instiga a sua imaginação, adquire sociabilidade, experimenta novas sensações, começa a conhecer o mundo, trava desafios e busca satisfazer sua curiosidade de tudo conhecer. O brincar se torna parte do processo de aprendizagem do aluno da Educação Infantil a partir do momento em que ele ajuda a criança a desenvolver tais características.

O brinquedo é um objeto material que carrega em seu contexto questões de ordem: educacional, porque o brinquedo educa; porque a ação de brincar deixa sua marca na vida das pessoas; social, porque ele é o "presente" destinado à criança e, por isso, tornou-se uma atividade ritualizada entre pais e familiares; psicológica, porque, no brincar, as pessoas se revelam como são; filosófica, porque a atividade lúdica faz pensar, refletir e questionar sobre a origem das coisas; mística, porque o brincar tem um caráter mágico; histórica, porque através dos brinquedos pode-se descobrir o modo de brincar das crianças em épocas distantes; econômica, porque é um dos produtos mais vendidos no mundo. Tudo isso confere ao brinquedo um valor cultural. (SANTOS, p.13, 2010).

Ainda há aqueles que diferenciam o brincar do jogar, colocando que o brincar é uma atividade espontânea e sem regras e o jogar se caracteriza pelo cumprimento das regras (SANTOS, 2010).

Segundo Macedo (2005), novamente é percebida a importância que se dá ao brincar, sendo essa uma atividade fundamental para o nosso desenvolvimento, especialmente na infância. Quando uma criança está muito cansada, doente ou é impedida de brincar, parte de sua vida, experiência afetiva e cognitiva são esvaziadas, visto que brincar é envolvente, divertido, interativo, interessante e informativo.

Esses momentos de brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento físico e psicológico e quando assistidos por professores com algumas intervenções didáticas de forma discreta, essa brincadeira tem um resultado de aprendizado positivo. Por si só brincar é encantador, divertido e livre de regras.

“O jogar” é uma proposta que nos ajuda enquanto professores a ensinar, educar e avaliar seus alunos de maneira mais agradável, pois nos jogos existem regras que devem ser respeitadas e exige concentração, habilidade demonstrando também o seu potencial. Dessa forma o professor pode alcançar o objetivo de conhecê-los melhor ajudando-os em suas dificuldades e orientando-os quando necessário.

Jogos clássicos são interessantes durante os primeiros anos da vida escolar, porém devemos estimular as crianças a construir seus próprios jogos com recursos recicláveis, pois ao construir um material é possível criar outras relações com o jogo, novas experiências que não requer poder aquisitivo elevado. Para Piaget (1975), “o jogo é um meio para a leitura como do cálculo ou da ortografia”.

Campos (2013) afirma que, na Educação Infantil, o jogo assume um papel primordial, ao corroborar com o acesso a aprendizagem, tornando-se um recurso eficiente ao professor. O uso de jogos e brincadeiras contribuem ao desenvolvimento psicomotor, ao aprimoramento de habilidades do pensamento, tais como: questionamentos, imaginação, interpretação,

criatividade e tomada de decisões. Através dos jogos a criança pode vir a criar hipóteses, organizar informações e dados, aplicar conhecimentos prévios a determinados eventos e/ou criar alternativas para eventos novos, solucionar conflitos e dilemas, ou melhor, preparar-se para os tempos vindouros.

Por outro viés Vigotsky diz (1998):

[...] o jogo simbólico é como uma atividade decorrente da infância e primordial ao desenvolvimento infantil, que ocorre a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada muitas vezes pela imitação. A partir daí o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontram sob processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo. Aprendizado e desenvolvimento estão juntos desde o primeiro dia de vida, por isso pode-se facilmente concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências. (VYGOTSKY, p.13, 1998).

A criatividade pode ser estimulada através de atividades que envolvam a dança, a pintura, a modelagem, o desenho, o movimento. O brincar relacionado com o desenvolvimento social e emocional, engloba vários aspectos, dos quais se pode destacar a empatia, a convivência, a cooperação, o trabalho em equipe e a aprendizagem. A empatia está diretamente relacionada com a simpatia e a sensibilidade, sendo que as atividades em grupo são uma boa estratégia para estimular a empatia com o outro.

Papel do educador no desenvolvimento do lúdico

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC - 2019),

[...] o corpo das crianças ganha centralidade, pois ele é o partícipe privilegiado das práticas pedagógicas de cuidado físico, orientadas para a emancipação e a liberdade, e não para a submissão. Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo. (BNCC, p. 41, 2019).

Portanto, a BNCC orienta que os professores promovam a oportunidade de as crianças viverem experiências com seu próprio corpo, através do lúdico, despertando nos educandos novas descobertas e aprendizagem. O educador deve sempre participar da proposta pedagógica da instituição de ensino que participa, porém, elencando sempre o lúdico, o movimento e a aprendizagem de forma facilitada.

A Base Nacional Comum Curricular⁴ (BNCC) é o documento que definirá o que as escolas devem ensinar em cada ano. O mais importante é que ela dita como “eixo estruturante” para as aulas na educação infantil, a saber, o ato de brincar e suas interações.

Com os pais trabalhando em período integral, as crianças passam a maior parte do seu tempo dentro das escolas. Assim, é importante que as instituições tenham um projeto pedagógico que leve a brincadeira como parte do aprendizado. As escolas que seguem esse modelo enriquecido com o lúdico buscam fomentar a criatividade, explorar o mundo e se relacionar com o outro. Além disso, atividades ao ar livre, como brincadeiras no parque, também são importantes. Uma vez que brincar na rua, com vizinhos e amigos, é praticamente inexistente nos dias de hoje.

Salomão; Martini & Jordão (2007), afirmam que as brincadeiras e os jogos que as crianças realizam contribuem para diferentes níveis de desenvolvimento, como é o caso do desenvolvimento físico, da autonomia, intelectual e social, fatores que contribuem positivamente para a formação de sua personalidade. Quando uma criança brinca, tem consciência de si própria e dos outros.

Durante as brincadeiras, as crianças começam a tomar decisões e a fazer escolhas, pois durante o ato de brincar, inúmeras situações podem surgir. Para algumas crianças, é nesta fase que começam a escolher a roupa, a utilizar acessórios, a vestirem-se sozinhas, bem como a fazerem a sua própria higiene. Estes autores não são os únicos a defender que brincar está na origem da formação da personalidade, pois Dallabona & Mendes (2004) também são da mesma opinião, acreditam que durante a brincadeira as crianças aprendem a partilhar, a serem solidárias e companheiras. Estes dois autores também defendem que a brincadeira promove e estimula a autonomia, visto que, quando a criança brinca ou joga torna-se mais independente, pois terá que resolver contratempos, ultrapassar obstáculos e decidir sozinha. Por vezes, durante as brincadeiras ou jogos surgem conflitos entre as crianças e são estas que terão de resolver a questão, de preferência sem auxílio do adulto responsável.

O lúdico não é uma atividade específica e inerente somente à criança, uma vez que contempla uma prática cultural e de compreensão de mundo. Brougère (2000 - apud VALLE, 2010, p.21) comenta que “o ato de jogar é reconhecido por muitos autores como tão antigo quanto o próprio homem e que, ao longo dos tempos, foi sendo conceituado e reconceituado, de acordo com a época e concepções vigentes”.

Assim, de acordo cada tempo histórico a concepção relacionada as atividades lúdicas foi se configurando, como descreve Valle (2010) no período da Idade Média o lúdico compreendia uma atividade exclusivamente adulta, posteriormente foi liberada para as crianças e marcada pela divisão do esporte para adultos e brincadeiras para crianças, e vem sendo atualmente considerada como um ato infantil.

Tomando por base contido nas descrições do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998, p.27) “a brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o não-brincar”, isto é, a realidade imediata fornece o conteúdo da brincadeira, se revelando por meio da linguagem simbólica.

Neste sentido, estes RCNEIs (1998) deixam explícita a ideia da importância da interação da criança com o adulto para que ocorra a apropriação da realidade, e conseqüentemente, a aprendizagem por meio de vivências. Pois:

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta. [...] As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. (RCNEI, volume I, p.31, 1998)

Nesta perspectiva de atividades lúdicas a figura do professor da educação infantil assume um outro viés, exige comprometimento, pesquisa, compreensão da potência que há no brincar e, portanto, uma instituição de Educação Infantil tem como pré-requisito estruturar o campo das brincadeiras, organizar a base estrutural do agir lúdico, ofertar brinquedos, planejar o tempo e o espaço para o brincar. (BRASIL, 1998)

Portanto, planejar torna-se uma atividade pedagógica, segundo Kishimoto (2000), aponta uma relação estreita o brincar livre e o dirigido, todavia outros autores pontuam que a criança nasce sabendo brincar, o presente autor discorda e destaca que o brincar é uma ação que se aprende por meio da interação:

Corroborando com a afirmação de Kishimoto e pelas razões acima mencionadas, o brincar e o jogar são uma ferramenta indispensável para a formação na infância, pois contribuem fortemente para o seu desenvolvimento global. Cuidar e educar estão intrinsecamente ligados, mas ambas as ações não conseguem desenvolver integralmente a criança se não existir o momento do lúdico, do brincar, do faz-de-conta, visto que o lúdico “liberta” a imaginação, a criatividade e nossas emoções.

Metodologia

A pesquisa realizada neste trabalho pretende, a partir de um estudo bibliográfico identificar como o lúdico influencia no aprendizado, em especial dos alunos da Educação Infantil. Neste sentido e conforme Santos (1999), a pesquisa bibliográfica tem como instrumento principal a leitura. Marconi (2011) afirma que a pesquisa de referencial é uma ampla bibliografia tornada pública, tais como: jornais, revistas, livros, ou até mesmo gravações em fita magnética (MARCONI; LAKATOS, 2011, p.57). A pesquisa bibliográfica, conforme Amaral (2007).

[...] é uma etapa fundamental em todo trabalho científico que influenciará todas as etapas de uma pesquisa, na medida em que der o embasamento teórico em que se baseará o trabalho. Consiste no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa (AMARAL, p.1, 2007).

Segundo ACEVEDO e NOHARA (2007) o levantamento bibliográfico consiste na busca de estudos anteriores já produzidos por outros cientistas e que geralmente são publicados em livros ou artigos científicos.

A problemática de investigação dessa pesquisa recai sobre a importância do lúdico como facilitador a aprendizagem, pode-se considerar tanto o desenvolvimento global da criança, bem como as aprendizagens das crianças pequenas, cujo interesse é entender e resgatar teoricamente como o brincar pode contribuir para o desenvolvimento e para as aprendizagens na infância, no contexto da Educação Infantil? Esse tema surgiu através da reflexão do dia-a-dia imersa no espaço educacional, pois vê-se que as crianças passam os dias a brincar. Posto isto, ainda questiona-se como, efetivamente as crianças desenvolvem as aprendizagens? Acredita-se que poderia ser vantajoso ao desenvolvimento cognitivo se as crianças pudessem aprender brincando e se divertindo.

O desenvolvimento infantil, seja ele pessoal, cognitivo, motor ou afetivo pode ser explorado através de brincadeiras lúdicas e de jogos didáticos, que

permitam à criança aprimorar suas habilidades, seus conhecimentos e seu processo interativo com outras crianças e adultos. Este estudo bibliográfico tem como objetivo, identificar como o lúdico influencia no aprendizado, em especial dos alunos da Educação Infantil, bem como compreender como o brincar e as brincadeiras das crianças podem contribuir positivamente para o seu desenvolvimento, perceber se através das brincadeiras e dos jogos as crianças aprendem conceitos e ainda qual o espaço ou importância que o brincar e o jogar têm nas rotinas diárias da escola de Educação Infantil.

Discussão de Resultados

Nota-se, portanto, a importância do lúdico no desenvolvimento da criança na educação infantil, uma vez que, além do surgimento da identidade, autoestima e das aprendizagens relativas as interações com o meio, é também durante este período que se dá um maior desenvolvimento cognitivo, resultando em um maior crescimento e desenvolvimento do cérebro humano (VYGOTSKY, 1998).

As leituras e os autores citados no processo de elaboração do referencial teórico foram de suma importância para o desenvolvimento deste trabalho, possibilitando um suporte as fases desta pesquisa, auxiliando na definição do problema, na determinação dos objetivos, na construção de hipóteses.

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. (VYGOTSKY, s.p., 1998)

De acordo com os estudos investigados durante esta pesquisa a atividade lúdica que pode ser expressa no jogo, no brinquedo ou na brincadeira, tem importância fundamental para educação escolar e a formação do ser humano. Ela permite ao educador perceber traços da

personalidade e do comportamento do educando, o que facilita o planejamento de estratégias pedagógicas e a gestão de um ambiente lúdico, promovendo a motivação para uma melhor aprendizagem

O objetivo desse estudo bibliográfico foi fomentar uma reflexão sobre a importância do lúdico dentro do processo de aprendizagem infantil, na Educação Infantil e compreender como os educadores, presentes nesta pesquisa, analisam a vivência de experiências lúdicas descrevendo sua adequação a cada etapa do desenvolvimento infantil, fator que resultará em uma aprendizagem rica e duradoura. Dito isso, é possível reconhecer que a brincadeira possibilita o desenvolvimento de aptidões físicas, mentais e emocionais.

O lúdico é um instrumento metodológico que potencializa a criança a ter uma aprendizagem significativa através do relacionamento com os outros, e promover maior desenvolvimento em múltiplas áreas, tais como cognitivo, motor, social, afetivo e criativo.

A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

O lúdico é um método, uma estratégia de vivência e ensino, muito importante para o desenvolvimento do aluno na educação infantil, porém é necessário proporcionar ao mesmo tempo um ambiente descontraído a ponto de estimular o interesse, a criatividade e a interação dos alunos, proporcionando uma aprendizagem de qualidade.

Através das atividades lúdicas o professor possibilita um crescimento permanente do conhecimento, auxiliando o aluno a ter confiança e espírito, crítico sobre a atividade que está desenvolvendo e a experiências que experimenta em seu contexto vivencia. As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. “A ludicidade

é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens". (MALUF, p.42, 2008).

Através das atividades lúdicas de acordo com Luckesi (2000, p.21)

"Pode-se auxiliar o educando a ir para o centro de si mesmo, para a sua confiança interna e externa; não é, também, difícil, coisa tão especial estimulá-lo à ação, como também ao pensar" (Luckesi, 2000)

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, "a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento". (MALAQUIAS; RIBEIRO 2013, p.2).

Pedagogicamente o lúdico possui liberdade de trabalhar a expressão e a comunicação dos alunos, pois é uma metodologia menos rígida por isto mais prazerosa para se aprender. Através dele a criança desenvolve sua capacidade de explorar, refletir e imaginar os conteúdos e adquirir conhecimento necessário para uma aprendizagem significativa.

As atividades lúdicas, observadas através da observação participante durante a prática da estudante pesquisadora que ora escreve o presente estudo, na educação infantil fazem com que as crianças tenham capacidade de desenvolver o ato de explorar e refletir sobre a cultura e a realidade em que vive, podendo incorporar e questionar sobre as regras e sobre seu lugar na sociedade, pois durante tais atividades elas podem superar a realidade, e mudá-la por meio da imaginação (VITAL, 2009).

Oliveira (2013, p. 18), esclarece que "o lúdico dentro do processo educativo pode construir-se numa atividade muito rica, na medida em que professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando-se". Na educação infantil o processo de ensino é de suma importância, porque desenvolve a coordenação motora, a imaginação, a socialização e conseqüentemente a aprendizagem.

A Educação infantil e o lúdico se completam, pois o brincar está

diretamente ligado à criança, “o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz” (MALUF, 2003, p.19).

Considerações Finais

No processo de aprendizagem, a criança defronta-se com um mundo cheio de atrações: letras, números, portadores textuais, literatura, contos, histórias e inúmeros outros materiais e se unirá a este mundo muito mais facilmente se puder participar integralmente dele, esse processo pode ser transformado em um grande ato lúdico e prazeroso. Portanto, partindo das leituras realizada percebe-se a necessidade de se relacionar o processo de aprendizagem com o lúdico, na forma de jogos e brincadeiras, que despertam o interesse e prendam a atenção das crianças, tornando este processo cheio de significado.

A partir do exposto pode-se concluir que a maioria dos professores “obtem” certo conhecimento sobre o tema, porém observa-se ainda que é necessário, tanto nas escolas públicas quanto nas privadas, uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do “brincar”, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Sendo assim a escola e, principalmente, a educação infantil deveria considerar o lúdico como parceiro e utilizar amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

O aspecto lúdico envolve: brincar, criar, imaginar, músicas, jogos e conhecimentos. Brincar é uma das formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que podem vivenciar.

Desse modo, vale ressaltar a importância da formação dos profissionais que trabalham diretamente com a primeira infância, que estes devam estar sempre se aprofundando sobre a evolução infantil, as brincadeiras, os jogos,

sem esquecer do novo mundo midiático e se utilizar dele como recurso para enriquecer suas aulas e seu trabalho pedagógico.

Referências

ABREU, Paula Leon de. **O lúdico na educação infantil como facilitador de aprendizagem**, 2013. VIII, 59 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade de Brasília, Brasília 2013, acesso em 28/11/19;

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**. 2014. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx> cesso em 02 de abril de 2017.

AMARAL, J.J.F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Fortaleza, CE, 2007.

ANTUNES, C. **Jogos a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez 1992.

ANTUNES, C. **Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências**. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.

BARBOSA, Ana Paula Montolezi. **LUDOTECA: UM ESPAÇO LÚDICO**. 2010. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ANA%20PAULO%20MONTOL%20EZI.pdf>. Acesso: 20. Abril. 2017.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1988.

BOGDAN, R. & Biklen, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora. 1994.

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

BROCK, A.; Dodds, S.; Jarvis, P. & Olusoga, Y. **Brincar – Aprendizagem para a vida**. Porto Alegre: Artmed Editora S.A. 2011.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**; <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>.

CHÂTEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CICCONE, S. (2013). **Criatividade na obra de D.W.Winnicott**. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.puc-campinas.edu.br/tde_arquivos/6/TDE2013-03-08T122356Z-1784/Publico/Soraia%20Dias%20Ciccone.pdf. Acesso: 14. abril. 2015.

COLCHESQUI, Mariana Nassar Costa, A importância do ato de brincar na educação infantil. **Revista Científica Eletrônica da Pedagogia** – ISSN: 1678-300X Ano XIII – Número 25 – Julho de 2015 – Periódico Semestral, faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque, acesso em 30/11/19;

CORRÊA, Leidniz Soares; BENTO, Raquel Matos de Lima. **A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil** [s/d]. Disponível em: http://unijpa.edu.br/media/files/54/54_218.pdf. Acesso: 04. Abril. 2017.

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.

DALLABONA, S. & Mendes, S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico científica do ICPG**. Vol. 1 nº4. Janeiro/Março/2004, pp.107-112.

DIAS Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem** – Vol. 7, nº 1 (2013) Disponível:<http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2013/12/09/outros/2774a576f536917a99a29a6ec671de86.pdf>. Acesso: 20.abril.2018.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico. **Revista Fundação Aprender**. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: 02. Junho. 2017.

FERLAND, F. **Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda a vida**. (1ª Edição). Lisboa: Climepsi Editores. 2006.

FERREIRA, Juliana de Freitas; SILVA Juliana Aguirre da; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. Disponível em:<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20O%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf> Acesso em: 05. abril. 2017.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1991.

FRIEDMANN, Adriana (et al.). **O direito de brincar: a brinquedoteca.** São Paulo: Scritta, 1992.

FORTUNA, T. R. (2000). **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/valeria/texto_sala_de_aula.pdf. Acesso em: 16. Abril. 2015.

HANK, Vera Lucia Costa. **O Espaço Físico a sua Relação no Desenvolvimento e Aprendizagem da Criança.**

Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-espaco-fisico-sua-relacao-no-desenvolvimento-aprendizagem-.htm>. Acesso em: 07 de abril de 2017.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2004.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISCHIMOTO, T. (1994). **O jogo e a educação infantil.** Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/10745/10260>. Acesso: 16. abril. 2015.

LISBOA, Monalisa. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos.** [s/d], Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818> acesso em 23 de março 2017.

LIMA, Marilene. **Brincando na sala de aula. Revista do professor,** Porto Alegre, v. 20, n. 78, p. 5-7, abr./jun. 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos. (org.). **Educação e Ludicidade.** Salvador UFBA/FACED, 2000. MALAQUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013. Disponível em <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 02 de abril de 2017.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas.** Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MATOS, Marcela Moura. O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil. **Cairu em Revista.** Jan 2013, Ano 02, nº 02, p. 133-142. Disponível em:

http://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2013_1/09_LUD_FOR_EDU_133_142.pdf Acesso em: 28 de março de 2017.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil.** 4ª. Ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

MICHAELIS: **Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1998

MOYLES, J. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed Editora S.A. 2002.

NASCIMENTO, C. (2004). **Criatividade e brincadeira de faz de conta nas concepções de professores da educação infantil**. Disponível em: http://www.bdttd.ndc.uff.br/tde_arquivos/2/TDE-2007-11-21T122756Z1102/Publico/Dissert-C ynthia%20Nascimento.pdf. Acesso: 20.abril.2015.

NAVARRO, Mariana Stoeterau. Brincar e mediação na escola. **Revista Brasileira de Ciências e Esporte**. vol.34 nº.3 Porto Alegre Jul/Set. 2012.

NHARY, Tania Marta da Costa. **O que está em jogo no jogo. Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores**. Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2006.