



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

JAISNA LUARA DOS SANTOS CARVALHO

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

CAMPINA GRANDE - 2017

JAISNA LUARA DOS SANTOS CARVALHO

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso na forma de Artigo Científico apresentado junto ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento à exigência para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Dr^a Diana Sampaio Braga

CAMPINA GRANDE – 2017

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C331i Carvalho, Jaisna Luara dos Santos.
A importância do brincar para a aprendizagem na educação infantil [manuscrito] : / Jaisna Luara dos Santos Carvalho. - 2017.
31 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.

"Orientação : Profa. Dra. Diana Sampaio Braga, Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."

1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Desenvolvimento infantil.

21. ed. CDD 371.337

JAISNA LUARA DOS SANTOS CARVALHO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM

Trabalho de conclusão de curso na forma de Relato de experiência apresentado junto ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento à exigência para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador (a): Profª Drª Diana Sampaio Braga

Aprovada em: 27 / 11 / 2017.

BANCA EXAMINADORA



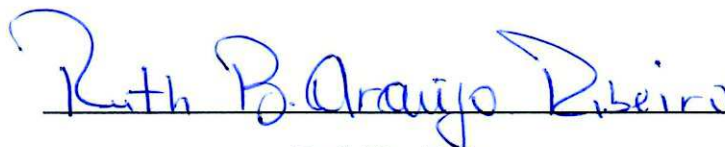
Profª. Drª Diana Sampaio Braga

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Livânia Beltrão

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Ruth

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

A priori a Deus, que permitiu chegar até aqui e tornar possível estes agradecimentos.

A Josefa dos Santos Silva, minha mãe mulher simples que sempre me incentivou a ir além do que as oportunidades me mostrava, que acreditou nos meus sonhos, quando muitos ainda riam de mim, que mesmo sem ter muito a oferecer me ofereceu muito. A Jair Costa Silva, meu pai que sei que é o meu admirador e se orgulha da filha que tem.

Ao meu querido amigo, esposo Adriano Carvalho da Silva que esteve ao meu lado em toda caminhada, me dando forças para continuar, me erguendo quando caía, me incentivando a não desistir, obrigado meu amor, sem você não teria chegado até aqui.

Aos meus filhos amados Mateus e Gabriel a quem me inspirou o tema e quem me da força para ir além.

A minha querida sogra Carmelita (in memoria), mulher de fé admirável a quem tinha um grande carinho e sei que de onde está nesse momento intercede por mim a Deus.

A universidade estadual da Paraíba, espaço onde adquiri todo o conhecimento que hoje tenho. A todos os professores que contribuíram para meu aprendizado e em especial a minha orientadora Prof.^a Diana pelo suporte no mediante ao pouco tempo que lhe coube, mas sempre pronta para ajudar, com suas correções e incentivos.

E por fim os amigos que conquistei nessa universidade, em especial a minha amiga, madrinha e afilhada Jessyca Ayres, onde não encontrei apenas uma colega de sala mais uma amiga irmã para o resto da vida, onde dividimos lágrimas, sonhos e projetos e Viviana a quem muito admiro e sempre me ajudava quando precisava.

A todos o meu muito obrigado, sem vocês não teria chegado até aqui.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos que de uma forma direta ou indireta me ajudaram a chegar até aqui e trilhar este caminho: aos meus pais Josefa e Jair, ao meu amado esposo Adriano que sempre acreditou em mim e me deu apoio quando mais precisava, aos meus filhos Mateus e Gabriel, a Jessyca Ayres amiga que me ajudou a suportar todas as noites de cansaço e as amizades que conquistei e levarei para o resto da minha vida.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	07
2.	REFERENCIAL TEÓRICO	08
	2.1 Contexto histórico e cultural do brincar	08
	2.2 A importância das brincadeiras e a ludicidade	11
	2.2.1 O brincar é uma atividade tipicamente lúdica.....	13
	2.2.2 As razões e a importância do brincar.....	16
	2.3 O uso do lúdico como ferramenta pedagógica na educação infantil	17
	2.3.1 Brincadeiras de faz de conta.....	20
	2.3.2 Brincadeiras com músicas e brincadeiras de roda.....	20
	2.3.3 Brincadeiras com o corpo, correr, saltar e girar.....	21
	2.3.4 Brincadeiras com bola.....	22
	2.3.5 Brincadeiras de jogos.....	22
	2.3.6 Brincadeiras com brinquedo.....	22
3.	METODOLOGIA	23
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
	REFERÊNCIAS	27

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM

CARVALHO, Jaisna Luara dos Santos¹

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo mostrar aos principais atores envolvidos no processo educacional, abordagens e fundamentos teóricos que comprovam o brincar, não apenas como um momento de lazer e ócio, mas também como um momento de aprendizagem muito significativo para o desenvolvimento infantil. Aprofundando conceitos históricos, resgatando o lúdico como ferramenta pedagógica e reconhecendo a importância do brincar na aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil. Algumas brincadeiras lúdicas pedagógicas serão citadas e estas poderão auxiliar os educadores no seu cotidiano escolar, sendo possível também desenvolvê-las fora de sala de aula. Quanto aos procedimentos de investigação, foi realizada uma pesquisa bibliográfica descritiva, desenvolvida com base em informações teóricas, através do estudo exploratório, extraído de materiais publicado em livros, revistas, artigos, internet e outras publicações sobre o assunto, com contribuições de autores renomados, visando dar suporte teórico para este trabalho. A partir da execução desse trabalho, foi possível concluir que é de suma importância a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica, por ser considerado um método privilegiado para o desenvolvimento integral da criança e um facilitador no processo de aprendizagem.

Palavras-Chave: Brincar; Infância; Lúdico; Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

O brincar tem por finalidade representar a maneira que a criança utiliza para se expressar, aprender, relacionar e interagir com ela mesma e com todos a sua volta. De fato, é por meio da brincadeira que ela estabelece uma relação entre suas experiências e as novas possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento.

Uma das autoridades no assunto, (Vygotsky, 1988) fala que o brinquedo ajudará a adquirir uma diferenciação entre a ação e o significado. Dessa forma, a criança, no decorrer do seu desenvolvimento, passa a estabelecer relação entre o seu brincar e a ideia que se tem dele, deixando de ser dependente dos estímulos físicos, ou seja, do ambiente concreto que a rodeia.

É necessário ressaltar que tal atividade contribui para o desenvolvimento integral do ser humano, nas dimensões físicas, sociais, culturais, emocionais e cognitivas (KISHIMOTO, 2002). Desse modo, o brincar proporciona um meio de estabelecer aprendizagem, além de contribuir para a interação do indivíduo na sociedade, e de proporcionar momentos agradáveis, dando espaço a criatividade.

Nesse estudo em primeiro momento, será abordado o significado do brincar num panorama histórico e cultural, trazendo a percepção de que muito se discute no ambiente escolar, no entanto, nem sempre se deu a devida importância a temática, dessa forma, em segunda estância, também será tratada a questão da relevância que as brincadeiras têm através do lúdico, e em seguida, finaliza-se com as contribuições que o brincar proporciona no aprendizado e desenvolvimento infantil.

Com base em muitas teorias e constatações práticas, sabe-se que brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. Dessa forma, surge a problemática de como consolidar o uso do lúdico como recurso pedagógico para promover a aprendizagem das crianças na educação infantil?

O brincar através do lúdico, é uma linguagem expressiva que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas. De acordo com o pensamento de Piaget (1990), as crianças só são livres quando brincam entre si, ocasião em que criam e desenvolvem sua autonomia, sendo outra criança o melhor brinquedo didático que elas podem explorar. Complementando essa premissa com as de Vygotsky (1998), o brincar também funciona como agente de socialização, um balizador das relações humanas.

A abordagem do assunto se deu a partir de uma pesquisa bibliográfica, por buscar nas fontes e revisões literárias respostas aos objetivos propostos sobre o tema. De acordo com Gil (1991, p.48) “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado [...]”. Como aporte, os pesquisadores utilizados comungam do pensamento histórico cultural, e das perspectivas contemporâneas comprovadas através de diversos estudos.

Levando em consideração esses aspectos, o principal objetivo desse estudo é mostrar aos principais atores envolvidos no processo educacional, abordagens e os fundamentos teóricos que comprovam o brincar, não apenas como um momento de lazer e ócio, mas também como um momento de aprendizagem muito significativo para o desenvolvimento infantil. Aprofundar conceitos históricos, resgatando o lúdico como ferramenta pedagógica e reconhecer a importância do brincar na aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil.

2.1 Contexto histórico e cultural do brincar

O brincar é algo natural na vida das crianças, é espontâneo e prazeroso, faz parte do seu cotidiano e está presente em diferentes tempos e lugares de acordo com o contexto histórico e social que a criança está inserida. Brincadeiras são recriadas com o poder da imaginação e criação, fazendo com que brincadeiras de outros tempos estejam presentes na vida das crianças com diferentes formas de brincar, baseado em sua cultura e seu espaço geográfico.

Segundo Wajskop (2007), a brincadeira foi e é utilizada em alguns contextos como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o

pensamento romântico, este consistia em acreditar mais na criança, enaltecer sua perfeição, valorizando sua liberdade e desejando a expressão da natureza infantil por meio de brincadeiras livres e espontâneas, é que passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério.

Estudos contemporâneos estão se preocupando em observar a infância e as suas brincadeiras, com intuito de compreender as formas de sociabilidade da criança e seu diálogo com a cultura adulta. Antes, esse processo de socialização era entendido como uma espécie de preparação para a fase adulta e passou a focar as práticas da criança e suas experiências de autonomia. Porém, a brincadeira é e sempre foi, uma das linguagens que se destacam na infância sendo através dela que a mesma significa e ressignifica o mundo, constituindo suas práticas culturais.

Vigotsky (1984, *apud* WAJSKOP, 2007), afirma que, é na brincadeira que a criança consegue vencer seus limites e passa a vivenciar experiências que vão além de sua idade e realidade, fazendo com que ela desenvolva sua consciência. Sendo assim, é na brincadeira que se pode propor à criança desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas. .

Acrescentando o que foi lido, para Sarmento (2003, *apud* CARVALHO, 2007), o estudo das culturas infantis tem como destaque a capacidade que as crianças possuem de produzir significados a ações existentes nas culturas dos adultos.

Segundo Carvalho (2007, p.3):

As culturas infantis são constituídas por um conjunto de formas, significados, objetos, artefatos que conferem modos de compreensão simbólica sobre o mundo. Ou seja, brinquedos, brincadeiras, músicas e histórias que expressam o olhar infantil, olhar construído no processo histórico de diferenciação do adulto. Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

Historicamente pode-se dizer que jogo, brinquedo e brincadeira representam formas singulares onde, especialmente as crianças, compreendem o mundo. Mesmo em culturas diversas, é possível que se encontre os mesmos gestos, e formas de brincar, que podem apresentar diferentes roupagens, como a brincadeira de roda, realizada em diferentes culturas, mas que se modifica de acordo com os traços culturais e o contexto social de cada grupo.

Para Kishimoto (1993, *apud* CARVALHO, 2007, p. 6), “a modalidade jogo tradicional infantil possui características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”. As crianças possuem rituais, brincadeiras e jogos que foram transmitidos de geração em geração e compartilhados por diferentes classes sociais, rompendo as fronteiras do tempo e do espaço. Por isso, pode-se perceber, por exemplo, a permanência do pião, da pipa, da brincadeira de roda, ensinadas por nossos avós, aprendidas por nossos pais, praticadas por nós e reproduzidas por nossos filhos, ultrapassando fronteiras e sendo encontradas em diferentes culturas, mesmo que repaginadas.

Desde os primórdios que os jogos exprimem formas sociais de organização das experiências dos seres humanos, onde por meio da brincadeira é possível experimentar o mundo. É aí onde entra o lúdico concretizando-se na produção das culturas infantis que são constituídas na interação com a cultura mais ampla.

Segundo Corsaro (2002, *apud* CARVALHO, 2007) quando a criança brinca de fazer de conta, ela acaba exercendo uma reprodução interpretativa dos elementos que compõem a cultura onde estão inseridas. Assim, os brinquedos interagem com a reprodução que as crianças fazem da realidade de seus contextos.

O brincar em sua dimensão educativa, ganha força com a difusão da educação infantil, principalmente nos tempos atuais. Pois é entendido como um recurso que facilita a aprendizagem, ensina e educa de forma prazerosa, além de contribuir para o desenvolvimento da criança (KISHIMOTO, 2011). Dessa forma, utilizar jogos e brincadeiras no referido segmento escolar significa explorar e potencializar a construção do conhecimento por meio da prática.

No Brasil, a trajetória do brincar como instrumento pedagógico se confunde com o percurso da Educação Infantil que tem seus primeiros anúncios desde a década de 1960, mas que é reconhecida como segmento educacional a partir da promulgação das Leis de Diretrizes e Bases (LDB nº 9.394/96), na Seção II (Da Educação Infantil), artigo 29.

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 2010, p. 25-26).

A partir de então a Educação Infantil passou a ser reconhecida como um segmento específico para atender as necessidades pedagógicas das crianças de zero a seis anos, além de sua oferta se tornar obrigatória. Da mesma forma, o brincar adentra o universo escolar com autoridade, e assim compõe o currículo da educação dos pequenos.

Portanto, o caráter educacional agora não é meramente assistencialista, mas as pré-escolas tinham uma função educativa, que por sua vez passaram a valorizar a criança e sua cultura, considerando-a um ser ativo e capaz de construir seus conhecimentos por meio da prática. Da mesma forma, o professor passa a assumir um novo papel, o de mediador entre a criança e o seu mundo.

2.2 A importância das brincadeiras e a ludicidade

Para que haja uma melhor compreensão do lugar social que a criança ocupa na sociedade não se pode analisar tais fragmentos de forma isolada. Isto deve-se ao fato que cada época tem um discurso diferente que revela seus ideais e expectativas em relação as crianças. Dessa forma, a intenção é revelar as transformações e orientações dos modos de "ser" da infância ao longo dos tempos, para, a partir do conceito histórico, analisar, através dos instrumentos teóricos, a experiência da criança em seus contatos iniciais.

De acordo com Lima (2013), no século XIX criou-se um novo conceito de infância através de observações sobre a criança pequena. A partir disso, o adulto passou a preocupar-se com a criança, pois a mesma passou a ser vista como um ser dependente e fraco, necessitando de contínua proteção.

O autor Jardim (2003, p. 28), ressalta que compreender a criança na contemporaneidade é “pensar a criança como devir é, portanto, vê-la dispor de um saber o qual ela mesma ajuda a fabricar e que deve ser reconhecido nas suas experiências quotidianas, onde se subjetiva e encontra no seu brincar um campo para sua constituição”.

A lei que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, a RCNEI (2001), afirma que:

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referencia fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais (BRASIL, 2001, p. 21).

Em contrapartida, observa-se que as crianças da atualidade são ativas e críticas, algumas já se mostram preparadas para lidar com uma imensa quantidade de informações. Na educação, desde cedo, demonstram uma postura ativa e seus questionamentos são contínuos em sala de aula. Dessa maneira, elas não se veem satisfeitas em ser meras espectadoras sociais e cumpridoras de ordens (HAETINGER, 2006).

Hoje e em outros tempos, observou-se vários significados para a palavra brincar, e na maioria deles, se tem a ideia de diversão, distração, agitação, faz de conta. A brincadeira é o lúdico em ação. Em todas as fases da vida o brincar é importante, mas na infância ele é ainda mais essencial: não é apenas um entretenimento, mas, também, aprendizagem. Por meio de brincadeiras a criança expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, as quais estão repletas de significados.

É por meio do brinquedo que as crianças externam suas emoções, construindo um mundo a seu modo e, dessa forma, questionam o universo dos adultos. Elas já nascem em um meio pautado por regras sociais e o seu eu deve adaptar-se a essas normas. Na brincadeira, ocorre o processo contrário: são as normas que se encaixam em seu mundo. Não é uma tentativa de fuga da realidade, mas, sim, uma busca por conhecê-la cada vez mais. No brincar, a criança constrói e recria um mundo onde seu espaço esteja garantido. As pressões sofridas no cotidiano de uma criança são compensadas por sua capacidade de imaginar; assim, fantasias de super-heróis, por exemplo, são construídas. (MELO & VALLE, 2005)

Para Vygotsky (1998), a imaginação surge originalmente da ação. Assim, podemos inverter a velha frase que afirma que o brincar da criança é a imaginação em ação. A situação imaginária de qualquer brincar está incutida de normas de comportamento. Sendo assim conclui-se que não existe brinquedo sem regras,

mesmo que não sejam as regras estabelecidas a priori; o brincar está envolvido em regras da sociedade. Por exemplo: a criança imagina-se como mãe de uma boneca; nesse brincar ela irá obedecer às regras do comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com o objeto sempre derivarão das regras.

Ainda conforme Vygotsky (1998, p. 126), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”.

No brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de uma palavra) de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Por exemplo: um pedaço de madeira torna-se um boneco. Isso representa uma grande evolução na maturidade dela: “a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

2.2.1 O brincar é uma atividade tipicamente lúdica

À medida que a criança experimenta o brincar, ela passa a compreender e interpretar a sociedade e cultura na qual está inserida: apropriando-se de elementos da realidade (regras, por exemplo) dando-lhes novos significados. Como se sabe, o brincar não é uma atividade recente: brinca-se há muito tempo.

Segundo Dantas (2013), o brincar e o jogar são dois termos diferentes: “brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como a lalação” (p. 111). A autora ressalta que o lúdico abrange os dois termos brincar/jogar, ou seja, atividade individual/livre e atividade coletiva/regrada. Neste caso, o termo ludicidade engloba os dois conceitos: brincar e jogar – uma ação prazerosa presente nos dois termos.

A palavra lúdico vem de origem latina “*ludus*” que significa tanto brincar quanto jogar (JARDIM, 2003). No dicionário Aurélio (FERREIRA, 2001, p. 433) lúdico é “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”.

A ludicidade é um conteúdo que tem ganhado espaço nos mais diferentes setores da sociedade, as “atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e,

em especial, da vida da criança” (SANTOS, 2008, p. 57). Entretanto, nos séculos passados, as atividades lúdicas eram negligenciadas e consideradas sem importância, recebendo uma conotação de menor valor. Somente a partir dos anos 1950 é que tais atividades passaram a ser valorizadas. Essa mudança ocorreu devido aos avanços dos estudos da psicologia sobre a criança, colocando, assim, o lúdico em destaque (SANTOS, 2008).

O lúdico manifesta valores essenciais para toda a etapa da vida humana, ou seja, todos os indivíduos têm uma cultura lúdica, que é “[...] um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos [...]” (BROUGÈRE, 2013, p. 25). A cultura lúdica é fornecida pelas pessoas e se constrói a todo o momento por meio das brincadeiras. Além disso, Brougère (2013) relata que a cultura lúdica se diferencia conforme o meio social e o sexo da criança.

Segundo Sebastiani (2003, p. 119), “a brincadeira é para a criança um espaço de investigação e construção de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo”. No dicionário Aurélio (FERREIRA, 2001, p.109), encontra-se a seguinte definição para a brincadeira: “ato ou efeito de brincar¹ [...] entretenimento, passatempo, divertimento [...]”. Entretanto, o brincar não se restringe apenas ao divertir-se e também não se reduz a um simples passatempo.

Alexandre Pavam (apud SOUZA; MARTINS, 2005, p. 183), em seu texto “É brincadeira”, afirma:

É coisa séria: brincar não é apenas diversão. Na hora da brincadeira, as crianças desenvolvem-se física e intelectualmente, destacam-se como indivíduos, ao mesmo tempo em que estabelecem o convívio social, tomam iniciativas próprias e estimulam a criatividade.

Assim, através da brincadeira, as crianças desenvolvem habilidades como a atenção, a memória, a imaginação, a criatividade e também a socialização (BRASIL, 2001). Ademais, Santos (2008) realça que a ludicidade é de grande importância para o desenvolvimento mental da criança.

A autora afirma que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos

de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (DANTAS, 2013 p. 110).

A criança começa a brincar desde muito cedo. O bebê exercita suas possibilidades motoras, brinca de emitir sons, de se olhar (DANTAS, 2013). Dessa forma, Ortiz e Carvalho (2012, p. 103) destacam que, “o bebê começa brincando com os próprios sentidos, num crescente jogo de descobertas, desenvolvimento de habilidades e construções de significados”.

Ortiz complementa: “Tudo é novidade para um bebê que está vendo e percebendo o mundo pela primeira vez, portanto, se lhe for permitido, vai se inserir e conquistar o mundo com sua curiosidade” (ORTIZ; CARVALHO, 2012, p. 104). À medida que a criança cresce as brincadeiras vão ganhando um aspecto mais socializador, com o qual as crianças aprendem a lidar com o outro, a compartilhar e a dividir tarefas (CRAIDY; KAERCHER, 2001).

Tendo em vista os argumentos de acordo com estudiosos do tema, o brincar com a atividade tipicamente lúdica, possibilita que a criança através da brincadeira, assimile a realidade sociocultural (e porque não dizer econômica) na qual está inserida. Pela brincadeira a criança consegue reconstruir e resignificar o mundo do trabalho e a vida cotidiana, ganhando este aspecto mais socializador, com o qual elas aprendem a lidar com os outros.

2.2.2 As razões e a importância do brincar

São muitas as razões para brincar, pois sabemos que é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É brincando que a criança expressa vontades e desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais oportunidades a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento.

Segundo Carneiro e Dodge (2007, pág. 59), “... o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem”. A criança consegue lidar com situações novas e

inesperadas, e age de maneira independente, e consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano.

Nos tempos atuais observa-se uma tendência em relação ao brincar, as crianças entendem por brincadeira os jogos eletrônicos, fazendo com que as mesmas não se movimentem deixando-as estáticas e com isso vão ficando sedentárias e algumas por consequência, obesas. Com as brincadeiras tradicionais, como, por exemplo, pular corda, elástico, pique alto, etc, fazem com que as crianças se movimentem a todo tempo, gastando energia e dando liberdade para criar proporcionando alegria e prazer.

Os motivos pelos quais brincar são inúmeros, pois sabemos que a brincadeira só faz bem, e, só não entendemos porque em muitos lugares isso incomoda tanto algumas pessoas, pais, professores..., sabemos que o brincar é um direito da criança, como apresentado na Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança e do Adolescente, acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, é gostoso e dá felicidade Além disso, ser feliz e estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente, são outros pontos positivos dessa prática.

Sendo assim, entendemos que a criança tem o direito de brincar, pois isto é amparado por lei, além disso, o brincar favorece a descoberta, a curiosidade, uma vez que auxilia na concentração, na percepção, na observação. Através das brincadeiras as crianças desenvolvem os músculos, absorvem oxigênio, crescem, movimentam-se no espaço, descobrindo o seu próprio corpo. O brincar portanto, tem um papel fundamental neste processo e nas etapas de desenvolvimento da criança, representando o mundo na qual ela está inserida, transformando-a de acordo com as suas fantasias e vontades e com isso solucionando problemas.

2.3 O uso do lúdico como ferramenta pedagógica na educação infantil

O uso do lúdico dentro e fora de sala de aula é uma atividade prazerosa, que traz alegria e satisfação, assim como, é uma ferramenta de grande relevância que contribui para o desenvolvimento da criança, possibilitando a sua aprendizagem de

forma bem significativa. Sendo assim, é necessário que haja uma compreensão e estudos que identifiquem a eficiência e eficácia desses processos de aprendizagem principalmente no que diz respeito ao uso do lúdico como ferramenta pedagógica.

Para Vygotsky (1988), aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida. Assim, é fácil 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.

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social. (OLIVEIRA, 1995, p. 57).

Oliveira (1995) interpreta Vygotsky, afirmando que o aprendizado é um aspecto necessário para o desenvolvimento das funções psicológicas, as quais são organizadas pela cultura e, assim, caracterizam-se como especificamente humanas. Há o percurso natural do desenvolvimento definido pela maturação humana, mas é o aprendizado junto ao contato do indivíduo com um ambiente cultural que possibilita o acontecer dos processos psicológicos internos.

Sabe-se que o brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. É por meio dele que se pode proporcionar a educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem prazer. Na vivência lúdica, existe a possibilidade da construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmos aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.

É o que afirma Duprat (2014), as atividades lúdicas, além de oferecer momentos prazerosos, são responsáveis pelo desenvolvimento de diversas habilidades como a inteligência, a coordenação e a socialização. Portanto, mesmo sem ter consciência disso, ao brincar, a criança está desenvolvendo aspectos físicos e psíquicos.

Piaget (1976), acrescenta dizendo que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma: "O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu.

Os autores citados convergem nos argumentos, afirmando que o brinquedo em sua forma lúdica, possui várias contribuições na vida da criança. Deixando de ser apenas considerado como atividade que dar prazer, que servem apenas para divertimento e passam a ter um papel fundamental no desenvolvimento e na aprendizagem infantil, ou seja, elas auxiliam na aprendizagem.

Segundo Piaget (1976) as manifestações lúdicas estão relacionadas ao desenvolvimento da inteligência, ou seja, estão relacionados aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

De acordo com essa afirmação, Kishimoto (2002) diz que o lúdico não pode ser visto apenas como divertimento ou uma forma para desgastar energia, mas que ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, social e moral. Desta forma, podemos perceber os benefícios que o lúdico pode trazer no processo de ensino aprendizagem, como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses.

Quando a criança brinca, imagina e assimila o mundo da sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois, sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui (PIAGET, 1976). Ou seja, por meio dos jogos e brincadeiras, os professores podem trabalhar qualquer

conteúdo, possibilitando, assim, que a criança desenvolva suas capacidades psicológicas e se aproprie do conhecimento escolar, de forma dinâmica e significativa.

Sendo feito um paralelo entre Piaget e Vigotsky, referentes às brincadeiras e o aspecto lúdico, percebe-se que Piaget concentrou seus estudos nos estágios de desenvolvimento do ser humano, nos seus aspectos adaptativos, considerando o desenvolvimento da inteligência e do pensamento. Já Vigotsky, considerou as relações sociais e procurou fundamentar sua teoria nas relações do homem com o meio e do homem com o próprio homem., e os outros autores citados são endossadores desses aspectos.

Existem algumas brincadeiras lúdicas pedagógicas que serão citadas a seguir, e poderão auxiliar os educadores no seu cotidiano escolar, assim como também podem ser desenvolvidas em sala de aula e fora dela. Algumas das principais são: brincadeiras de faz de conta; brincadeiras com músicas, brincadeiras de roda, brincadeiras com o corpo, brincadeiras com bola, brincadeiras de jogos e brincadeiras com brinquedos.

2.3.1 Brincadeiras de faz de conta

Nas brincadeiras de faz de conta as crianças têm a oportunidade de reproduzir o mundo dos adultos. “Elas representam a possibilidade de imaginarmos ser quem não somos, de estarmos em lugares e planetas diferentes” (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 16).

Complementa Coelho e Pedrosa (2012), a brincadeira de faz de conta pode ser caracterizada como uma atividade na qual a criança é vista num mundo que é só seu, o mundo das fantasias. Para as autoras, nessas brincadeiras a criança transforma objeto em algo que não é real, como quando usa um cabo de vassoura para representar um cavalo. Além disso, nesse mundo imaginário, a criança representa com o próprio corpo características dos personagens que imita, sejam eles pessoas ou animais.

Sendo assim, a leitura exerce um importante papel para a brincadeira do faz-de-conta, pois estimula a imaginação, aborda histórias que suscitam o imaginário,

gerando aquela singela curiosidade que devem ser respondidas em meio a tantas perguntas, possibilitando a descoberta do imenso mundo dos conflitos, dos impasses, das soluções que todos vivemos e atravessamos de um jeito ou de outro.

2.3.2 Brincadeiras com músicas e brincadeiras de roda

Os autores Shiller e Rossano (2008), afirmam que as brincadeiras com música favorecem muitas áreas do desenvolvimento infantil: a alfabetização, o desenvolvimento físico, as habilidades sociais e a capacidade de raciocínio. Exemplos de brincadeiras de música são: dança da cadeira; estátua; por baixo da ponte; o líder da banda; instrumentos caseiros; a dança das sombras.

As brincadeiras de roda, agora na perspectiva de Brandão e Froeseler (1997), são importantes, pois possibilitam o exercício do raciocínio e da memória, além de incentivarem o gosto pelo canto, pela poesia, pelo ritmo, e, por motivarem a atenção e a imaginação. Eles acrescentam que a origem das brincadeiras de roda se perde no tempo. São brincadeiras de tradições culturais que são passadas de pais para filhos. São exemplos de brincadeiras de roda: Teresinha, fui no tororó, senhora viúva, corre cotia, entre outras.

2.3.3 Brincadeiras com o corpo, correr, saltar e girar

Segundo Brandão e Froeseler (1997), as brincadeiras com o corpo desenvolvem a consciência corporal. E Cunha (1994) acrescenta que as atividades físicas provocam entusiasmo, alegria, além de desenvolverem a coordenação motora e o equilíbrio.

No desenvolvimento motor amplo são trabalhados os grandes músculos. Através das atividades físicas que estimulam esse desenvolvimento, a criança adquire o domínio do corpo, aumentando, assim, a sua autoestima (SHILLER; ROSSANO, 2008). São exemplos dessas brincadeiras: pista de obstáculos,

labirintos, circuito de habilidades, pula corda, corrida de sacos, pique-pega, saltos longos e corrida de jornal.

2.3.4 Brincadeiras de jogos

Desde os primórdios, o jogo em sua essência proporciona o desenvolvimento e excitação mental, desenvolve a memória, a atenção, o raciocínio, a observação e a criatividade. Por meio dos jogos a criança conhece valores, forma juízos e faz escolhas (FURTADO, 2008). A autora ressalta ainda que o jogo desenvolve a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, além de contribuir para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Os jogos com regras iniciam-se aproximadamente aos cinco anos de idade. Através desses jogos a criança vivencia relações sociais, interpessoais e intrapessoais. Tais jogos incentivam ainda o cumprimento e a compreensão das regras que constituem as leis e são uma ordenação imposta pelo grupo (GRASSI, 2013).

2.3.6 Brincadeiras com brinquedos

Qualquer coisa pode se tornar um brinquedo para uma criança: objetos, sons, figuras e até mesmo as pessoas. O brinquedo fornece um suporte para as brincadeiras infantis. Usando os objetos comuns como sucatas, elementos da natureza, utensílios domésticos ou brinquedos artesanais, a criança desenvolve a imaginação, a criatividade, experimenta novas situações, satisfaz seus interesses e constrói o seu conhecimento (GRASSI, 2013).

Dessa forma, o brinquedo, que pode ser desde um sofisticado produto industrial até uma simples caixa de fósforos, funciona como um suporte para o brincar, para a brincadeira. Cada brinquedo apresentado à criança desperta nela uma infinidade de possibilidades. Desperta seu interesse, sua criatividade, possibilita

momentos de prazer, realizações e felicidades, bem como permite a vivência de sentimentos de angústias, desprazer, frustrações, medo, tristeza, que poderão ser simbolizados e elaborados (GRASSI, 2013, p. 45).

Brincadeiras com bola

Os teóricos Godall e Hospital (2004), afirmam que brincadeiras com bola desenvolvem a psicomotricidade, a atenção, a agilidade, estimula a socialização, contribui para o aumento da autoestima e da percepção espacial. São exemplos de brincadeiras com bola: queimada, bola do túnel, peru.

Portanto, referentes às brincadeiras citadas e o aspecto lúdico de cada uma delas, há uma convergência entre todas as teorias citadas e autores referenciados, de que o brincar, como objeto de estudo, é capaz de proporcionar o desenvolvimento dos aspectos supracitados destacando a sua importância, e garantindo que ele esteja de acordo com a etapa de desenvolvimento em que cada criança se encontra.

3. METODOLOGIA

As abordagens do presente estudo foram baseadas nos estudos de autores renomados como Vygotsky (1988 e 1998), Piaget (1976 e 1990), Oliveira (1995) e Kishimoto (1993, 2002 e 2011), tendo como finalidade expor contextos históricos, culturais e contemporâneos, sobre o brincar, o Lúdico, validando o desenvolvimento e aprendizagem dentro da perspectiva pedagógica. Não existindo a pretensão de expor tudo a respeito, mas de reforçar e validar algumas teorias.

Para o desenvolvimento deste trabalho, utilizaram-se estratégias que possibilitam a realização da pesquisa caracterizada como descritiva, visando proporcionar maior familiaridade com o problema, tendo em vista, torná-lo explícito através da citação de vários autores.

Segundo a visão do autor Gil (2002): “Simplificadamente, pesquisa pode ser definida como procedimento racional, estruturado e sistêmico para investigar problemas científicos e tecnológicos determinados e objetivos”. Ou seja, ele considera que a pesquisa bibliográfica tem como objetivo fundamental “descobrir respostas para problemas, mediante o emprego de procedimentos científicos”.

Na presente revisão, quanto aos procedimentos de investigação, foi realizada a pesquisa bibliográfica descritiva, desenvolvido com base em informações teóricas, através do estudo exploratório, extraído de materiais publicado em livros, revistas, artigos, internet e outras publicações sobre o assunto, visando dar suporte teórico para este trabalho. Segundo Horn e Diez (2005, p. 73), na pesquisa bibliográfica “o objetivo é buscar compreender as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado tema-problema ou recorte, considerando-se a produção já existente”.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo em forma de revisão bibliográfica buscou trabalhar a importância do brincar no desenvolvimento da criança, proporcionando uma visão mais aprofundada sobre a importância do lúdico para aprendizagem das crianças. Uma vez que, parte-se do princípio de que o brincar é da natureza de ser criança, e que por meio dele, percebem-se as múltiplas formas de se ver e interpretar o mundo. Foram aprofundados também alguns conceitos históricos, com intuito de resgatar o brincar como ferramenta pedagógica, podendo-se dizer que a ludicidade contribui imensamente para o desenvolvimento integral do educando.

A relação entre o desenvolvimento e o brincar são primordiais para a construção de novas aprendizagens. O trabalho aborda diferentes concepções de infância, no decorrer dos tempos até os dias atuais, em seguida enfatiza a importância do brincar nas atividades lúdicas como forma de ser o melhor caminho na construção de conhecimento. Assim, foi investigada a sua importância no desenvolvimento das crianças e ressaltadas as habilidades que as crianças desenvolvem através das brincadeiras. Além disso, Para que haja uma melhor

compreensão do lugar social que a criança ocupa na sociedade, tentando não analisar tais fragmentos de forma isolada e sim observando um contexto pois cada época tem um discurso diferente que revela seus ideais e expectativas em relação as crianças.

Foram apresentados os motivos pelos quais brincar, que são inúmeros, pois sabemos que a brincadeira só faz bem, e, só não entendemos porque em muitos lugares isso incomoda tanto algumas pessoas, pais, professores..., sabemos que o brincar é um direito da criança, como apresentado na Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança e do Adolescente, acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

Após refletir sobre a importância do brincar, foi investigado o uso do lúdico como ferramenta pedagógica na educação infantil, abordando o brincar de forma lúdica como uma atividade prazerosa, assim como uma ferramenta de grande relevância que contribui para o desenvolvimento da criança, possibilitando a sua aprendizagem de forma bem significativa. Logo em seguida, apresentou-se uma sistematização das principais brincadeiras pedagógicas que podem ser usadas no ambiente escolar, evidenciando sua importância sob a perspectiva de diversos autores.

A partir desse estudo de caráter descritivo e com base em levantamento bibliográfico, concluiu-se que o lúdico na educação infantil é uma técnica pedagógica que deve ser desenvolvida com a finalidade de proporcionar um processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e significativo. Constatando que à medida que a criança cresce, as brincadeiras vão ganhando um aspecto mais socializador, e dessa maneira a criança aprende a lidar com os outros, amplia suas habilidades sociais, linguísticas e interativas. Também foi evidenciado que a brincadeira é um recurso essencial para o processo de construção do sujeito de acordo com Vygotsky, e ainda segundo o autor, o brinquedo foi criado para satisfazer os desejos das crianças. Portanto, é de suma importância a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica, pois é um método privilegiado para o desenvolvimento integral da criança e um facilitador no processo de aprendizagem.

THE IMPORTANCE OF PLAYING FOR LEARNING

ABSTRACT

The present study aims to show the main actors involved in the educational process, approaches and theoretical foundations that prove play, not only as a moment of leisure and leisure, but also as a very significant moment of learning for child development. Deepening historical concepts, rescuing the playful as a pedagogical tool and recognizing the importance of playing in the learning and development of children in early childhood education. Some playful pedagogical games will be mentioned and these can help the educators in their daily school life, being possible also to develop them outside the classroom. As for the research procedures, a descriptive bibliographic research was carried out, based on theoretical information, through the exploratory study, extracted from materials published in books, magazines, articles, internet and other publications on the subject, with contributions from renowned authors, aiming to provide theoretical support for this work. From the execution of this work, it was possible to conclude that the use of play as a pedagogical tool is of great importance, because it is considered a privileged method for the integral development of the child and a facilitator in the learning process.

Keywords: Play; Childhood; Playful; Learning.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Heliana; FROESELER, Maria das Graças V. G. **O livro dos jogos e das brincadeiras**: para todas as idades. Belo Horizonte: Leitura, 1997.

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

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação infantil (LDBEN)**, n. 9.394, de 20 dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, **Diário Oficial**, 23 dez. 1996, p. 27833.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 2001, vol. 1-2.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei n° 8069, de 13 de julho de 1990.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. Cap. 1, p. 19-32.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

COELHO, Maria Teresa Falcão; PEDROSA, Maria Isabel. Faz de conta: construção e compartilhamento de significados. In: OLIVEIRA, Zilma de M de (Org.). **A criança e seu desenvolvimento**: perspectivas para se discutir a educação infantil. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2012. P. 56-72.

CORSARO 2002, apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPq.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. (orgs.) **Educação Infantil: pra que te quero? Porto Alegre, 2001.**

CUNHA, Nyelse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

DANTAS, Heloysa. Brincar e trabalhar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013. Cap. 5, p. 111-122.

DUPRAT, Maria Carolina (Org.). **Ludicidade na educação infantil**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio século XXI: O minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira 2001.

FURTADO, Valéria Queiroz. **Dificuldades na aprendizagem da escrita: uma intervenção psicopedagógica via jogos de regras**. Petrópolis: Vozes, 2008.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GODALL, Teresa; HOSPITAL, Anna. **150 propostas de atividades motoras para a educação infantil de 3 a 6 anos**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

GRASSI, Tania Mara. **Oficinas psicopedagógicas**. Curitiba: InterSaberes, 2013.

HAETINGER, Max Gunther. **Movimento**. Curitiba: IESDE, 2006.

HORN, Geraldo Balduino; DIEZ, Carmem Lúcia F. **Metodologia de Pesquisa**. Curitiba: IESDE, 2005.

JARDIM, Cláudia Santos. **Brincar**: um campo de subjetivação na infância. São Paulo: Annablume, 2003.

KISHIMOTO 1993, apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPq.

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: ____.(Org). **O brincar e suas teorias**.São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, TizukoMorschida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, Bruna Alessandra Silva. **O brincar na educação infantil**: o lúdico como estratégia educativa. 2013. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade de Educação da Universidade de Brasília.

MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil**. Psicologia Argumento, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar. 2005.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico*. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

ORTIZ, Cisele; CARVALHO, Maria Teresa Venceslau de. **Interações: ser professor de bebês – cuidar, educar e brincar, uma única ação**. São Paulo: Blucher, 2012.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imitação e representação**. Rio de Janeiro: LTC, Ed 1976 e 1990.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

_____. (org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 57-61.

SARMENTO 2003, apud CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPq.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e metodológicos da Educação Infantil**. Curitiba: IESDE, 2003.

SHILLER, Pam; ROSSANO, Joan. **Ensinar e aprender brincando: mais de 750 atividades para educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação infantil: muito prazer em aprender**. Curitiba: CRV 2011.

SOUZA, Márcia Helena de; MARTINS, Maria Aurora Mendes. **Psicologia do Desenvolvimento**. Curitiba: IESDE, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; Leontiev, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p.103-117.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação infantil**. Lisboa: Estampa, 1981.