



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB**

EDUARDO DANTAS BEZERRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM EM
EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO A PARTIR DAS TEORIAS DE PIAGET E
VYGOTSKY**

CAMPINA GRANDE – PB

2019

EDUARDO DANTAS BEZERRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM EM
EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO A PARTIR DAS TEORIAS DE PIAGET E
VYGOTSKY**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Me. Mary Delane Gomes de Santana.

CAMPINA GRANDE – PB

2019

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.

B574i Bezerra, Eduardo Dantas.

A importância do lúdico no processo da aprendizagem em educação infantil [manuscrito] : um estudo a partir das teorias de Piaget e Vygotsky / Eduardo Dantas Bezerra. - 2019.

29 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Campina Grande , 2019.

"Orientação : Profa. Ma. Mary Delane Gomes de Santana , Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."

1. Educação infantil. 2. Aprendizagem. 3. Lúdico. I. Título

21. ed. CDD 372.4

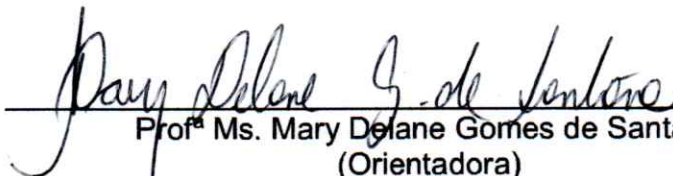
EDUARDO DANTAS BEZERRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM EM
EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO A PARTIR DAS TEORIAS DE PIAGET E
VYGOTSKY**

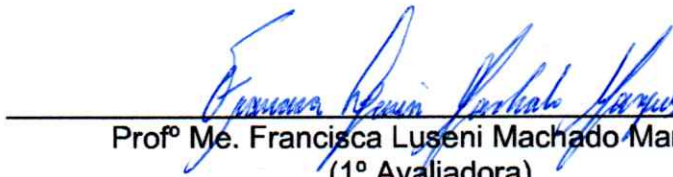
Aprovado em: 15/06/2019.

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado a/ao Coordenação/ Departamento do
Curso Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título
de Licenciatura em Pedagogia

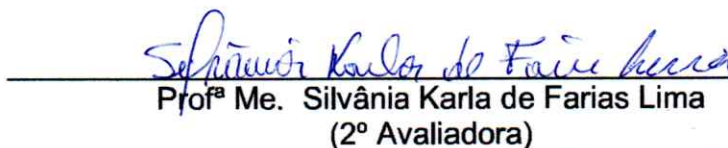
BANCA EXAMINADORA



Prof^a Ms. Mary Delane Gomes de Santana
(Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba - UEPB



Prof^o Me. Francisca Luseni Machado Marques
(1^o Avaliadora)
Universidade Estadual da Paraíba - UEPB



Prof^a Me. Silvana Karla de Farias Lima
(2^o Avaliadora)
Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	06
2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	08
2.1 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA CONCEPÇÃO DE PIAGET E VYGOTSKY	10
2.2 O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR	13
2.3 O JOGO E O BRINCAR NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA	15
2.4 JOGOS E BRINCADEIRAS UTILIZADOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA	19
3 ANÁLISE DOS DADOS	22
4 CONCLUSÃO	23
5 REFERÊNCIAS	24

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM EM EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO A PARTIR DAS TEORIAS DE PIAGET E VYGOTSKY

THE IMPORTANCE OF LUDIC IN THE PROCESS OF LEARNING IN CHILD EDUCATION: A STUDY FROM THE THEORIES OF PIAGET AND VYGOTSKY

Eduardo Dantas Bezerra

Mary Delane Gomes de Santana

RESUMO

O presente trabalho acadêmico tem como tema a importância do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil: um estudo a partir das teorias de Piaget e Vygotsky, procurou-se aqui ressaltar a realidade pedagógica da experiência vivenciada no decorrer do estágio supervisionado em Educação Infantil, no qual se constatou que as crianças em sala de aula junto com as professoras praticavam atividades lúdicas, tais como jogos e brincadeiras que eram inseridos no processo de aprendizagem das mesmas. Nesse sentido, entende-se que trabalhar o lúdico é uma ferramenta indispensável para a prática docente e conseqüentemente para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, pois a ludicidade desperta o interesse da criança, motiva a sua participação em um cenário de fantasia, cores e magia. Para verificar a importância do lúdico no processo de socialização e de desenvolvimento cognitivo dentro da Educação Infantil, fez-se uso de uma pesquisa de cunho bibliográfico, a partir de material já elaborado sobre o tema. Nesse contexto, analisamos os jogos e as brincadeiras através dos autores Piaget e Vygotsky, os quais ressaltam a importância para o desenvolvimento da criança no processo de aprendizagem. Portanto, as atividades lúdicas são de fundamental importância, pois através do ensino baseado na ludicidade o encanto de aprender torna-se mais envolvente, considerando atividades sociais privilegiadas de interação específica e fundamental que garantem a construção do conhecimento da realidade dos jogos e brincadeiras vivenciados pelas crianças na Educação Infantil.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

The theme of this present academic work is the importance of ludic in the learning process in early childhood education: a study based on the theories of Piaget and Vygotsky. It was sought to emphasize the pedagogical reality of the experience lived during the supervised stage in Early Childhood Education, in which it was found that the children in the classroom together with the teachers practiced play activities such as games and jokes that were inserted in the process of learning. In this sense, it is

understood that working ludic is an indispensable tool for the teaching practice and consequently for the development of the teaching and learning process, because the playfulness arouses the child's interest, motivates their participation in a fantasy-colored and magic scenario. In order to verify the importance of ludic in the process of socialization and cognitive development within Early Childhood Education, a research of a bibliographic character was made, using material already elaborated on the theme. In this context, we analyze the games and the jokes through the authors Piaget and Vygotsky, who emphasize the importance for the development of the child in the learning process. Therefore, ludic activities are of fundamental importance, because through teaching based on playfulness, the charm of learning becomes more engaging, considering privileged social activities of specific and fundamental interaction that guarantee the construction of knowledge of the reality of games and jokes experienced children in early childhood education.

Keywords: Ludic. Learning. Child Education.

1 INTRODUÇÃO

O tema desse trabalho foi escolhido a partir do estágio supervisionado realizado durante o curso, composto por três momentos específicos: no primeiro estágio foi trabalhado a gestão escolar, a qual oportuniza ao aluno conhecer, vivenciar e contribuir junto a equipe escolar a identificação das problemáticas existentes na escola e discute as estratégias de superação dessas dificuldades, fortalecendo a confiança e a participação no ambiente escolar. Tendo como objetivo proporcionar momentos de reflexão ao gestor, coordenador pedagógico e aos professores quanto a sua prática pedagógica, além de possibilitar o enriquecimento dos conhecimentos necessários para a formação do pedagogo através da teoria e prática.

O segundo estágio foi de Educação Infantil, realizado em uma sala do Maternal I, o qual durante a semana de observações se identificou as dificuldades que as crianças possuíam em desenvolver as atividades práticas, além da interação com as outras crianças, partindo dessa necessidade trabalhamos com o lúdico, através do jogo e da brincadeira, envolvendo o corpo e movimento, a linguagem oral e corporal, através de músicas, vídeos, corda, entre outros aspectos, promovendo assim seus desempenhos psíquicos, físicos, sociais e emocionais. Nesse sentido, fica evidente que o estágio curricular em Educação Infantil é um processo indispensável à profissão de docência, pois prepara o futuro professor para enfrentar os desafios de sua carreira.

E por último, o terceiro estágio nas séries iniciais do Ensino Fundamental, realizado na sala do 3º ano, tendo como temática a leitura, a qual foi identificado dificuldades na leitura dos alunos, então objetivou-se aprimorar o trabalho em grupo através de dinâmicas, leituras compartilhadas e individuais, enfatizando a interação e a aprendizagem, incentivando o gosto pela leitura e contribuindo no processo de desenvolvimento da oralidade dos alunos. Dessa forma, consideramos que a leitura é um dos grandes prazeres da vida, na qual os resultados obtidos evidenciam a fundamental importância do nosso trabalho para o desenvolvimento de atividades de incentivo à leitura no processo ensino-aprendizagem.

O período de estágio é o momento em que o universitário se encontra em reflexão constante sobre a teoria e a prática, observando seu futuro campo de atuação e aproximando-se um pouco mais da realidade escolar. Na observação do estágio é possível analisar posturas e refletir sobre a forma de trabalho de cada professor, pois

é justamente no estágio que o estagiário colocará em prática seu projeto, podendo observar o quanto o planejamento é flexível e a necessidade em se estar atento a cada etapa do plano de aula elaborado.

Portanto, diante da realização dos estágios, decidimos trabalhar com a educação infantil e realizar uma pesquisa sobre a importância do lúdico no processo da aprendizagem. Para isso, escolhemos trabalhar com as teorias de Piaget e Vygotsky, autores que viram no lúdico muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, pois os jogos e brincadeiras impulsionam a criança, as motiva através do prazer e as ajuda a realizar um esforço espontâneo para atingir seu objetivo, mobilizando assim, os esquemas mentais, estimulando o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integrando várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

O lúdico através dos jogos e das brincadeiras é uma atividade que predomina a criança descobrir, criar, inventar, além de produzir conhecimentos, amplia seu vocabulário, desenvolve o pensamento e a atenção da mesma. Partindo desse pressuposto, como os jogos e as brincadeiras na concepção de Piaget e Vygotsky contribuem no desenvolvimento do ensino aprendizagem das crianças? Através desse questionamento, o presente artigo tem como objetivo geral analisar a importância do lúdico no processo de aprendizagem em Educação Infantil a partir das concepções dos teóricos Piaget e Vygotsky. De forma específica espera-se verificar o desenvolvimento do lúdico na aprendizagem da criança a partir das contribuições dos teóricos Piaget e Vygotsky; identificar os jogos e as brincadeiras em Educação Infantil procurando verificar como ambos estimulam o desenvolvimento das crianças e descrever a importância de se trabalhar a ludicidade no cotidiano escolar.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desse trabalho de conclusão de curso foi a pesquisa bibliográfica, elaborada a partir de pesquisas de livros, artigos e materiais disponibilizados na internet. Ao escolhermos a pesquisa bibliográfica como fundamentação desse trabalho, entende-se o quanto a leitura de fontes teóricas sob a luz dos autores já evidenciados, fortalece a nossa fonte de pesquisa e reflexão, com a finalidade de se alcançar os objetivos propostos. A pesquisa bibliográfica propriamente dita, consiste na literatura de especialista da educação, procurando evidenciar questionamentos, concepções, propostas do assunto em pauta. Para Lakatos e Marconi (2001, p. 183, apud, OLIVEIRA, 2011, p. 40), a pesquisa bibliográfica,

[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc. [...] e sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto [...].

Em suma, todo trabalho científico, toda pesquisa, deve ter o apoio e o embasamento na pesquisa bibliográfica, para que não se desperdice tempo com um problema que já foi solucionado e possa chegar a conclusões inovadoras (LAKATOS e MARCONI, 2001, apud, OLIVEIRA, 2011, p. 40).

Ao estudarmos as definições dos teóricos Piaget e Vygotsky percebe-se o quanto a ludicidade se apresenta de forma positiva na vida educacional e social das crianças, e como o trabalho do lúdico são debatidos na visão dos mesmos, explicitando que a ludicidade é uma ferramenta indispensável para o trabalho docente. Portanto, pensando no lúdico voltado aos jogos e as brincadeiras na Educação Infantil, o presente estudo abordará os seguintes pontos: o lúdico na Educação Infantil, a importância dos jogos e das brincadeiras na concepção de Piaget e Vygotsky, o lúdico no cotidiano escolar, o jogo e a brincadeira no desenvolvimento da aprendizagem da criança e as técnicas lúdicas utilizadas na prática pedagógica em Educação Infantil

Analisar o lúdico no processo de aprendizagem é de suma importância para mostrar que o mesmo contribui no desenvolvimento da criança, pois, é através do jogo e da brincadeira que a criança cria, descobre, inventa, ensina regras, experimenta, relaxa, desenvolve habilidades, constrói o seu universo, manipulando-os e trazendo para sua realidade situações inovadoras do seu mundo imaginário, possibilitando assim, o desenvolvimento, embora não seja apenas um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos e as brincadeiras influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade.

2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico tem como origem na palavra “*ludus*”, que é conceituado como “jogo”. O lúdico surgiu para abordar novos conhecimentos, além de favorecer a interdisciplinaridade e ser reconhecido como elemento essencial para o desenvolvimento das diferentes habilidades como a percepção da criança, referindo-

se a uma dimensão humana que desempenha os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. (SANTOS, 2012, p. 3)

Segundo Carneiro (1995, p. 66, apud, LEAL, 2011, p. 10), “todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico”. Entende-se que a cultura lúdica é desenvolvida pelos indivíduos, a qual se renova a todo tempo, por meio de jogos e brincadeiras que a criança inicia desde pequena.

O uso dos jogos e da ludicidade está presente na vida humana desde os primórdios, na Grécia antiga, assim como na idade média já havia a utilização de jogos. Segundo Antunes (2005, p. 56, apud, LEAL, 2011, p. 10) na Grécia Antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação. Além disso, Antunes (2005, p. 58, apud, LEAL, 2011, p. 10) expõe que “foi a partir do século XVI, os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança”.

Piaget (apud, ANTUNES, 2005, p. 25) “retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”, portanto, o jogo contribui no desenvolvimento eficaz do ensino aprendizagem da criança, desde que seja um jogo prazeroso, que incentive e desperte a curiosidade da mesma.

Para Vygotsky (1989, apud, BARANITA, 2012, p. 40) nas suas análises sobre o jogo, estabeleceu uma relação entre este e a aprendizagem, “uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral, isto é para o desenvolvimento integral da criança”, portanto, através do jogo a criança cria situações que desenvolve atuações reais, além de contribuir no desenvolvimento das interações sociais através da aprendizagem.

Segundo Marcellino (1997, p. 44) “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca o associado a uma determinada atividade”. Portanto, percebe-se que atividades lúdicas são dinâmicas, inserindo diferentes jogos educativos, brinquedos e brincadeiras, podendo ser compreendido como um componente cultural e historicamente situado, viabilizando diferentes possibilidades de aprendizagem.

O lúdico atualmente vem ganhando atenção no meio acadêmico pelo aumento de contribuições para sua conceituação e reflexão, onde as crianças adquirem marcos referenciais significativas que lhes permite conhecer a si mesma, descobrindo o

mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também situações de aventura, ação e exploração como características fundamentais da infância.

Os jogos educativos mostram a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e para aquisição de conhecimentos dos educandos, pois criam novos desafios do cotidiano e do lúdico, levando a assimilação da criança à realidade ou, ainda, como forma de obter o conhecimento a sua maneira, podendo-se criar significados e sentidos novos a arte de aprender.

De acordo com Leal (2011, p. 13)

A ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. 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 a comunicação, expressão e construção do conhecimento. Assim, a prática lúdica entendida como ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações.

Entende-se, que através da atividade lúdica a criança se prepara para vida, assimilando a cultura do meio em que vive, interagindo com outras crianças, aprendendo a competir, além de cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

Trabalhar a ludicidade ajuda a desenvolver melhor os conteúdos, é preciso selecionar situações com diferentes atividades lúdicas e relacionar com os conteúdos, dinamizando a prática didática pedagógica, contribuindo para o desenvolvimento da criança, e para que todas as dimensões sejam relacionadas à inteligência, afetividade, motricidade e a sociabilidade.

Portanto, o lúdico possibilita o estudo relacionado a criança com o mundo, a qual, ela pode formar conceitos, estabelecer relações lógicas, integrar percepções, fazer estimativas referente ao crescimento físico e se socializar com as demais crianças, assim estará facilitando e contribuindo no ensino aprendizagem da mesma.

2.1 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA CONCEPÇÃO DE PIAGET E VYGOTSKY

Partindo de uma concepção sócio-construtivista-interacionista do jogo e da brincadeira, pensando como um meio de desenvolver o conhecimento e a interação entre os indivíduos, envolvendo o jogo e a brincadeira no meio escolar, possibilitando

assim o pensar da educação numa perspectiva criadora, autônoma e consciente. (MAFRA, 2008, p. 5)

Leal (2011, p. 18) diz que o jogo e brincadeira são indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual, através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Segundo Vygotsky (1998, apud, LEAL, 2011, p. 18) “é no brinquedo que a criança cria uma situação imaginária”, isto é, por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir uma esfera cognitiva e promove o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Dessa forma, as variáveis formas do brinquedo auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, seja no desenvolvimento psicomotor, como no desenvolvimento de habilidade do pensamento, da imaginação, da interpretação, da tomada de decisão, da criatividade, dentre outros.

Para Piaget (1998, p. 62, apud, LEAL, 2011, p. 18) “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Portanto, ao contrário do que muitos pensam, o brinquedo não é apenas um “passatempo” para entreter as crianças, ele proporciona uma exigência do organismo e ocupa lugar de fundamental importância na educação escolar. Assim sendo, estimula o crescimento e o desenvolvimento a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente que está inserido.

O grande triunfo das atividades lúdicas é o fato delas estarem centradas na emoção e no prazer. O jogo funciona como um alívio emocional, uma limpeza da alma, que dá lugar para que outras emoções se instalem. A criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz de conta são reelaboradas.

De acordo com o tempo a criança melhora e aperfeiçoa suas habilidades com as atividades sociais e intelectuais. Com relação ao jogo Piaget (1998, apud, KLASSMANN, 2013, p. 16) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo do exercício, onde a criança repete determinadas situações por puro prazer. Em torno de 3 a 6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos. Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente em uma criança para outra.

Piaget (apud, SALOMÃO, MARTINI e JORDÃO, 2007, p. 8) classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem as três fases do desenvolvimento infantil:

Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras; fase pré-operatório (dos 2 aos 5 ou 6 anos): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com as outras crianças, jogos de faz de conta; fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Cada estágio se desenvolve a partir do que foi construído nos estágios anteriores. A ordem em que as crianças atravessam essas etapas é sempre a mesma, variando apenas o ritmo com que cada uma adquire as novas habilidades.

Já Vygotsky (1998, apud, MAFRA, 2008, p. 8) identifica dois níveis de desenvolvimento nas crianças: **nível de desenvolvimento real**: é o desenvolvimento já adquirido, ou seja, aquilo que a criança já é capaz de fazer por si própria, sem ajuda do outro; **nível de desenvolvimento potencial**: aquilo que ela realiza com o auxílio de outra pessoa. (Grifo do autor)

Desta forma o autor afirma que a aprendizagem interage com o desenvolvimento, e que ambos estão inter-relacionados. A aprendizagem gera o desenvolvimento, assim como o desenvolvimento mental só pode realizar-se por intermédio da aprendizagem.

Piaget (1975, apud, MAFRA, 2008, p. 6) valoriza a prática lúdica para que o desenvolvimento infantil seja harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento. Já para Vygotsky (1979, apud, KLASSMANN, 2013, p. 16) a brincadeira cria para a criança uma zona de desenvolvimento proximal, onde a criança com o seu conhecimento atual, necessita da ajuda de uma pessoa “mais capaz” para adquirir um novo conhecimento.

Mesmo as brincadeiras mais simples são estímulos importantes para o desenvolvimento infantil, pois enquanto a criança brinca, a mente desenvolve

conexões elaboradas, a satisfação da brincadeira produz a especialidade, quanto mais a criança se envolve nela, mais estará aberta a produzir novos conceitos.

Vygotsky (1991, apud, BUENO, 2010, p. 24), considera o ato da brincadeira extremamente importante para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, as crianças se relacionam de várias maneiras com significados e valores, pois, nas brincadeiras elas ressignificam o que vivem e sentem. Portanto, sabe-se que a brincadeira faz parte e sentido na vida das crianças. Dessa forma, as crianças reproduzem várias situações concretas de adultos, portanto, o educador deve utilizar as brincadeiras como ferramenta para facilitar o aprendizado da criança.

A brincadeira é um mecanismo social da criança e através dela, a criança vivência muitas caracterizações diferentes entre os demais componentes da sociedade como também confere entre as demais propostas bastante individuais que expressam seguridade e exatidão na aprendizagem. Enquanto que o jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução.

Portanto, o jogo e o brincar geram um espaço para a criança refletir e analisar o mundo na qual está inserida, sendo assim, ela avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, supera o egocentrismo, onde a mesma por meio das diferentes brincadeiras, reproduz diferentes situações vividas no seu cotidiano, de acordo com suas afeições, ânsias, necessidades e desejos.

2.2 O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR

O jogar e o brincar possuem um encantamento e despertam o interesse da criança gerando maior participação e interação entre os alunos e o conhecimento, o lúdico vem com a intenção de promover um desenvolvimento integral da criança.

Santos (1997, p. 20, apud, Klassmann, 2013. p. 14) afirma que:

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento.

De acordo com Maranhão apud Haetinger (2004, p. 9)

[...] o jogo do ponto de vista educacional deve responder aos interesses da criança, e proporcionar a oportunidade da criança transformar o jogo,

permitindo, assim, a participação e ainda possibilitar avaliação do conteúdo e atuação das crianças durante a atividade.

Entende-se que os jogos e as brincadeiras proporcionam várias oportunidades de ação e exploração, distinguindo o momento certo de suas intervenções a fim de refletir na criança a expressão de suas ideias, sendo vivenciada em um cenário de harmonia e de solidariedade, contribuindo para o crescimento da criança e o desenvolvimento das suas habilidades.

O educador precisa estar atento à idade e às necessidades das crianças para selecionar e deixar à disposição os materiais adequados que devem ser suficientes, tanto na quantidade quanto pela diversidade, pelo interesse que desperta e pelo material de que são feitos, sem esquecer da importância de respeitar e favorecer a criatividade das crianças. Deve utilizar os jogos e as brincadeiras de forma que possibilite a criança a descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras, levando em consideração os saberes a respeito do brincar e sua predisposição em criar, pois se estimuladas com novos saberes à criança se evoluirá.

Em suma, as atividades lúdicas são inúmeras e são caracterizadas por diferentes objetivos, por diferentes estratégias onde os educadores devem adequar de acordo com a realidade em sala de aula, buscando cada vez mais inovar a sua prática docente, valorizando a criança na Educação Infantil, priorizando suas particularidades, observando seus desejos e suas ânsias e desse modo, fazer da sua prática docente um caminho educativo voltado para promover a igualdade e a solidariedade, o respeito, a inclusão, e uma aprendizagem de qualidade, que tenha significado para vida social e cultural, pois sabemos que educação é um direito de todos e educar com o lúdico contribuirá para a formação de crianças sociáveis, com auto estima e confiança em si mesma, no âmbito social, na qual está inserida.

De acordo com Severino (1991, p. 26)

Ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informamos ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade. Uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica.

Entendemos que os jogos e as brincadeiras podem contribuir para que as crianças sintetizem as informações de maneira independentes, tendo a liberdade para expressar as suas emoções de forma prazerosa e feliz.

O lúdico, como atividade prazerosa, pode ser compreendido pela própria ação de troca de experiências conjuntas em busca de seu desenvolvimento e dos que estão ao seu redor.

As atividades lúdicas não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de alegria e integração dos envolvidos. [...]. Possibilita a quem as vivências, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade (PEREIRA, 2002, p. 90-92, apud, LIMA, 2013, p. 45).

Entendemos, que trabalhar com atividades lúdicas na Educação Infantil é um processo contínuo, algo inovador para a prática docente, comprometida com o desenvolvimento integral dos alunos. A ludicidade é algo que constrói gradativamente uma aprendizagem sólida, onde o ambiente escolar torna-se um cenário de construção do conhecimento, através de atividades selecionadas de acordo com a faixa etária das crianças, a qual ela se socializa e descobre o seu verdadeiro papel na sociedade.

O lúdico pode ser percebido como o motivador da aprendizagem, ele atua na área educacional como um valioso suporte didático pedagógico, que interage de forma contextualizada no processo educativo, envolvendo as diferentes áreas do conhecimento e diferentes possibilidades de crescimento cognitivo, motor, social e cultural.

Portanto, ressaltamos que mesmo nos jogos e nas brincadeiras mais simples, existe fundamentos importantes para o desenvolvimento das crianças, pois enquanto elas jogam ou brincam a mente trabalha desenvolvendo diferentes concepções, tornando-se um direito básico para a formação saudável de troca de conhecimentos com o outro a partir de sua bagagem de vida.

2.3 O JOGO E A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

A criança percebe o mundo no qual está inserido tendo a oportunidade de receber conhecimentos diversificados que orientarão seu curso durante a vida em sociedade nas suas muitas esferas e setores, podendo então confrontar fatos significantes, assim como os insignificantes dentro do que é considerado cultural.

A incorporação dos jogos, brincadeiras e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos para as crianças.

O jogo e o brincar estão na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, criar e transformar o mundo, principalmente quando se refere a educação, sabe-se que muitos são os desafios a serem enfrentados para que esta área possa ser considerada como geradora dos avanços científicos. Por isso, que a função educativa do jogo e do brincar oportunizam a aprendizagem do indivíduo com o saber, o conhecimento e a compreensão do mundo, independente da época, cultura e classe social, os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, encantamento, alegria e sonhos.

De acordo com Almeida (2003, p. 32, apud, KLASSMANN, 2013, p. 13), Makarenko define que “[...] o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto [...]”, pois a educação com jogos lúdicos:

[...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, satisfação individual e modificador da sociedade. (ALMEIDA, 2003, p. 31, apud, KLASSMANN, 2013, p. 13).

Entendemos que, com os jogos lúdicos a aprendizagem acontece nas diferentes habilidades, como o desenvolvimento da oralidade, o desenvolvimento corporal, a noção de normas e regras e conseqüentemente o desenvolvimento cognitivo, onde é necessário que o trabalho pedagógico na infância esteja voltado, além do jogo educativo, o brincar, visando atender as necessidades da faixa etária,

tendo em vista que as brincadeiras propiciam a fantasia e a criatividade da criança, viabilizando que seja adquirido também o domínio da linguagem simbólica.

O jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade e o imprevisível. Portanto, os jogos educativos revelam a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos e habilidades.

Kishimoto (1993, p. 15, apud, BUENO, 2010, p. 25)

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Entende-se que, com o jogo educativo a criança amadurece também as diferentes competências para a vida coletiva, pela utilização das regras, brincadeiras, brinquedos entre outras atividades que as crianças exploram o ambiente, desenvolvendo assim a interação, criando perguntas e respostas, despertando o seu imaginário e sentindo-se motivada a participar e a construir a sua identidade.

Nos dias atuais, o brincar se torna algo espontâneo e peculiar da criança que aponta diretamente para um determinismo que, não se pode pensar numa criança sem que essa realize a ação do brincar, e essa sem a presença do brinquedo. Dentro do contexto educativo a metodologia lúdica é observada e utilizada como fortalecedora da auto expressão que une propostas educativas de cunho social se tornando claramente eficiente.

De acordo com Kishimoto (1993, p. 68)

A brincadeira é a atividade mais pura do homem neste estágio e ao mesmo tempo típica da vida humana, enquanto um todo, da vida natural interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criação que sempre com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo a sua fadiga física, pode certamente torna-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e dos outros.

Nesse sentido, o autor acima explicita uma dimensão das brincadeiras e da ludicidade, brincar deve ser compreendida como uma atividade lúdica essencial para o crescimento da criança, pois uma criança feliz e dinâmica, com as normas e regras ao conviver com motivação e dinamismo, ela se tornará um adulto apto para a vida social.

É por meio das brincadeiras que as crianças terminam descobrindo, inventando e aprendendo através das suas habilidades, tendo assim a oportunidade de se desenvolver cognitivamente, além da fundamental interação e construção de conhecimentos da sua própria realidade, pois é com as brincadeiras que se constitui lazer e ensinamento, a qual, as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo.

Com o lúdico é possível aprender brincando, é necessário que a criança assimile o que está aprendendo, com entusiasmo, espontaneidade, mobilizado pelo prazer e formando a sua identidade, viabilizando a formação de uma criança sociável que aceita normas, regras e que desde pequena conheça os valores relacionados com o amor, o respeito e a solidariedade.

Segundo Freire (1997, p. 26, apud, SILVA, 2013, p. 32),

A criança se encontra adaptada através de movimentos que interage com o mundo, e que todas as modificações em seu ambiente só provocarão melhorias nessa descoberta e autonomia motriz, diante dessa evolução projete no bebê a adaptação concernente a sua trajetória diante da sociedade.

Já Santos (2001, apud, SILVA, 2013, p. 32), aponta que as brincadeiras antes do contato com a escola fortalecem na criança a postura intelectual e social que ela precisará possuir quando incluída num ambiente coletivo heterogêneo.

Baseado nesse contexto, entendemos que a brincadeira deve ser compreendida como um dos fatores mais importantes da infância, pois, torna-se um elo de ligação diante dos conteúdos básicos da Educação Infantil e ao relacioná-la na prática pedagógica poderá tornar a aprendizagem mais significativa para criança, possibilitando a construção de um conhecimento mais sólido, formando sua própria identidade no processo educativo.

A criança analisa um ser em processo de transformação onde o brincar pode proporcionar uma nova postura, um sistema educativo que se define em aprender brincando, a qual as atividades lúdicas devem ser priorizadas diante da prática

pedagógica, contidas no planejamento escolar, criando assim, diferentes situações simbólicas, despertando o imaginário da criança diante do mundo real e o mundo que está sendo construído, preparando a criança para vida social e cultural.

Piaget (2003, apud, BUENO, 2010, p. 23) diz que:

O caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um. Enquanto que na fase dirigida há a presença das brincadeiras como atividades, cujo objetivo específico é o de promover a aprendizagem de um determinado conceito, ou seja, além de serem marcados pela intencionalidade do educador.

Portanto, acredita-se que é brincando que a criança começa a se relacionar com as pessoas, que ela descobre o mundo, se desenvolve com o que ela aprendeu, eliminando o estresse, aumentando a criatividade e a sensibilidade, estimulando a sociabilidade, permitindo conviver com situações afetivas, pois, as crianças que brincam evoluem no concreto para o simbólico, onde o imaginário infantil será refletido nas diferentes etapas vivenciadas pela ludicidade.

2.4 JOGOS E BRINCADEIRAS UTILIZADOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

De acordo com Mafra (2008, p. 12) “os jogos e as brincadeiras ao serem utilizados na prática pedagógica, transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas, pois com os mesmos há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado”. Portanto, ao utilizar os jogos e a brincadeiras na prática educativa, estará contribuindo com o incentivo e estímulo do conhecimento e das habilidades da criança, obtendo assim uma aprendizagem significativa e positiva.

Apresentaremos algumas sugestões de jogos e brincadeiras que podem ser trabalhados de forma lúdica e pedagógica com as crianças, no sentido de estimular o seu desenvolvimento e facilitar a aprendizagem dos conteúdos. No entanto, o material apresentado mostra algumas poucas sugestões, visto que temos uma grande variedade de atividades lúdicas, além do que, os educandos podem e devem usar de sua criatividade para criar outros jogos e até mesmo modificar ou adaptar os jogos de acordo com as necessidades das crianças.

BONECO ARTICULADO

Estimula: Noção do esquema corporal, conscientização sobre as partes do corpo e suas posições, habilidade manual.

Descrição: As partes do corpo recortadas em cartolina: cabeça, pescoço, tronco, dois braços, dois antebraços, duas mãos, duas coxas, duas pernas e dois pés. Para juntar as partes fazendo as articulações, podem ser feitos furos com o furador de papel e colocadas tachas, que se abrem depois e perfurar o papel. Outra alternativa é furar as articulações com uma agulha grossa e barbante, e depois dar um nó de cada lado do barbante.

Possibilidades de exploração:

- Recortar e montar o boneco articulado;
- Pedir a uma pessoa que sirva de modelo, assumindo diferentes posições que os alunos procurarão reproduzir com seus bonecos;
- Fazer o exercício contrário, colocar o boneco em posições que as pessoas deverão representar;
- Descobrir quais as posições que podem ser feitas com o boneco, mas que são impossíveis de serem realizadas pelo ser humano.

BOLICHE DE LATAS

Estimula: Motricidade, coordenação motora ampla, coordenação viso-motora, arremesso ao alvo, controle de força e direção.

Descrição: Bolas de meia feitas com algumas meias juntas, que são enfiadas no fundo de uma meia comprida. Para arrematar, torcer e desvirar o cano da perna da meia várias vezes, recobrando a bola para, posteriormente, costura-la. Latas vazias, do mesmo tamanho, com números colados.

Possibilidades de exploração:

- Empilhar as latas fazendo um castelo;

- Jogar como boliche: cada jogador arremessa três bolas, tentando derrubar todas as latas;
- Contar os pontos de acordo com os números escritos nas latas derrubadas;
- Vence o jogo quem tiver feito mais pontos.

VAIVÉM

Estimula: Coordenação viso-motora e noções de alternância e distância.

Descrição: Garrafas plásticas descartáveis, cordão, argolas e durex colorido. Cortar duas garrafas ao meio, juntar as partes cortadas, colar com durex colorido. Passar dois fios (+ 3 m) por dentro das garrafas. Amarrar argolas nas quatro extremidades.

Possibilidades de exploração:

- O vaivém é um jogo de duplas, em que a criança segura as extremidades do cordão e uma delas dá um impulso abrindo os braços, jogando o objeto para o outro, que repete a operação, assim, sucessivamente.

CLASSIFICAÇÃO DE CONJUNTOS

Estimula: Classificação, contagem, noção de conjunto.

Descrição: Encha uma caixa com pequenos objetos, como cliques, parafusos, botões, etc. Serão necessárias também caixinhas menores vazias ou potes.

Exploração:

- Pedir que cada uma das crianças procure por um tipo de objeto dentro da caixa. Ex. criança A procure os cliques, criança B encontre os botões, etc. Quando terminarem de procurar, contem seus objetos e coloquem-nos em seu pote vazio. Vamos ver quantos conjuntos de objetos diferentes foram formados.

BINGO DE FORMAS GEOMÉTRICAS

Estimula: Classificação, percepção visual, reconhecimento de formas e cores, atenção e concentração.

Descrição: 6 cartelas (20x20cm) contendo desenhos de círculos, triângulos, quadrados, retângulos (em cores diferentes). 36 cartelinhas (4x4cm) das mesmas figuras, para serem sorteadas. Tampinhas de refrigerante para marcar a figura sorteada.

Exploração:

- Ao ouvir a descrição da figura “cantada”, a criança coloca uma tampinha em cima da figura correspondente. Ganha o jogo quem conseguir completar uma fileira horizontal ou vertical.

QUEBRA-CABEÇA

Estimula: Pensamento lógico, composição e decomposição de figuras, discriminação visual, atenção e concentração.

Descrição: Caixas de fósforo em quantidade suficiente para cobrir as figuras que são colocadas uma em cada lado do conjunto de caixas. A figura é cortada com estilete no espaço entre as caixas. Ao redor do desenho, um durex colorido forma a moldura do quebra-cabeça. A parte lateral das caixinhas foi fechada com durex colorido.

Exploração:

- Desmontar e montar o jogo, compondo o desenho como um quebra-cabeça;
- Caso a atividade seja difícil para a criança, faça inicialmente a moldura e peça para completar a figura

Desenvolver os jogos e as brincadeiras influência de forma positiva em todas as fases do crescimento infantil, inclusive na escola, pois possibilita a interação e a apropriação do conhecimento, tornando uma aprendizagem mais efetiva.

3 ANÁLISE DOS DADOS

Esta pesquisa foi embasada principalmente nos estudos dos teóricos Piaget e Vygotsky, os quais apresentam suas respectivas definições e características sobre o lúdico através do jogo e da brincadeira no processo de aprendizagem em Educação Infantil de forma diferenciada.

Para Piaget, as diversas formas de aquisição do conhecimento que se dá na aprendizagem em função do desenvolvimento e é um processo espontâneo, portanto, o jogo é indispensável na prática pedagógica, o qual representa uma fundamental importância no processo de desenvolvimento social, moral, intelectual e cognitivo, bem como a brincadeira e as atividades lúdicas na prática educativa articulam-se de forma espontânea e dirigida, que se desenvolve e é mobilizado a partir de questões internas do sujeito, sem nenhum compromisso com os resultados pedagógicos. Portanto, quando a criança brinca tem a liberdade de julgar o melhor, tanto com os objetos que a cercam e recebem outros significados, quanto com a realidade que assume outras formas durante o jogo e a brincadeira.

Já para Vygotsky, o jogo é uma atividade importante, mas que não é uma ação espontânea da criança, pois ela imagina situações, imita papéis sociais e obedece às regras determinadas, além disso, a brincadeira é um espaço de aprendizagem que vai além do comportamento humano, pois faz parte da vida da criança, desenvolve situações concretas de adultos, assim, o espaço lúdico educativo auxilia melhor no aprendizado da mesma. Para ele a criança amadurece ao ser ensinada e educada, desde que esteja sob orientação dos adultos ou pessoas mais experientes, dessa forma, a maturação se manifesta e se produz no processo de educação e ensino. Enquanto a criança brinca, reproduz regras, vivência princípios que está na realidade da mesma. Nesse contexto, a criança desenvolverá socialmente, conhecerá as atitudes e as habilidades necessárias para viver em seu grupo social.

Piaget por ser um teórico construtivista acredita que com o jogo e a brincadeira a criança constrói uma aprendizagem diferente, embora satisfaça uma necessidade, tendo como principal característica o desenvolvimento físico e mental, além de descobrir, inventar, aprende com as inúmeras habilidades, inserindo no contexto social. Enquanto que para o sociointeracionista Vygotsky, o jogo proporciona o desenvolvimento da inteligência, do pensamento concreto, da socialização, além das regras e ajuda de um ser humano mais experiente, além de uma dedicação, um

objetivo a ser alcançado, uma busca e um esforço, já a brincadeira é uma forma de socializar a criança a partir da interação de umas com as outras, é através dela que a criança reproduz situações do dia a dia, a qual, motiva a aprender e a se comportar, além de reforçar os valores da sociedade que está inserida.

Portanto, Piaget e Vygotsky afirmam que é através da atividade lúdica que a criança prepara para vida, assimilando a cultura do meio em que vive, integrando, adaptando e aprendendo a competir com seus semelhantes e conviver com um ser social, além de ser uma estratégia positiva para a aprendizagem da criança, pois ela se desenvolve, socializa, interage no meio em que vive, além de avançar o raciocínio, satisfaz desejos, desenvolve as habilidades, pensamentos, conhecimentos e a criatividade.

4 CONCLUSÃO

Diante do trabalho desenvolvido percebemos que o lúdico é de fundamental importância no processo de ensino aprendizagem da criança, pois desenvolve o mundo de ideias, vivencia experiência que enriquece o conhecimento, interage, motiva, valoriza e faz com que a criança libere sua imaginação e criatividade.

De acordo com os estudos dos teóricos Piaget e Vygotsky as atividades lúdicas são indispensáveis para que a criança desenvolva suas habilidades, onde o conhecimento é construído cotidianamente através do processo de ensino e aprendizagem. Para Piaget, as crianças gostam de espaço para desenvolver os jogos e as brincadeiras, esforçando-se para superar os desafios. Já Vygotsky afirma que as crianças criam situações imaginárias e a aprendizagem acontece através das regras, do comportamento e da interação concreta de um adulto, facilitando o aprendizado da criança.

Os jogos e as brincadeiras educativas são de fundamentais relevância no desenvolvimento infantil, principalmente para o conhecimento das crianças, pois são os desafios do dia a dia que as levam a assimilar a realidade que estão vivendo, por isso que atualmente o lúdico vem contribuindo de forma intensa no meio pedagógico, fazendo com que a criança descubra o mundo dos objetos, experimente determinadas situações e se aventure nas atividades que incentive ao processo de ensino e aprendizagem infantil.

Entendemos que trabalhar com atividades lúdicas em Educação Infantil são processos contínuos, inovador na prática pedagógica, cujo, torna-se uma construção de conhecimento, através de atividades desenvolvidas de acordo com a idade da criança, bem como trabalha a mente e as diferentes concepções, oportuniza a aprendizagem do indivíduo com o saber, cria perguntas e respostas, interage e motiva a construir a sua identidade.

Acreditamos que, com os jogos e as brincadeiras a criança será possível compreender a realidade do processo educativo, mas é preciso que os educadores acompanhem as atividades mediante os conhecimentos da mesma, afim de que o lúdico envolva as atividades de forma rica e prazerosa, a qual a criança se sinta no espaço educativo de criatividade, incentivo, fantasia, magia, onde o jogo e a brincadeira despertem o prazer de viver cada etapa da vida infantil.

Esperamos que o lúdico no processo de ensino e aprendizagem em Educação Infantil contribua para as habilidades e conhecimentos da criança, ajudando-a a desenvolver um comportamento prazeroso, aprendendo, se divertindo, socializando e interagindo no meio à qual está inserida.

5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: Técnica e jogos pedagógicos**. 11^a ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papyrus, 2005.

BARANITA, Isabel Maria da Costa. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. Lisboa, 2012.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina, 2010.

CARNEIRO, M.A.B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, nº21, Cortez Editores, 1995.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e práticas da educação**. SP: Scipione, 1997.

HAETINGER, M.G. **Jogos, recreação e lazer**. Unidade I. Curitiba: Editora IESDE, Brasil S.A., 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**. São Paulo. Editora: Vozes, 1993.

KLASSMANN, Liane Maria Grigolo. **O lúdico no processo de aprendizagem de crianças da Educação Infantil**. Medianeira, 2013.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos metodologia científica**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2001.

LEAL, Florência de Lima. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Picos: PI, 2011.

LIMA, Bruna Alessandra Silva. **O brincar na Educação Infantil: O lúdico como estratégia educativa**. Brasília: DF, 2013.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual**, 2008.

MARCELLINO, N.C. **Pedagogia da animação**. 2 ed, Campinas, São Paulo: SP. Editora: Papyrus, 1997.

OLIVEIRA, Maxwell Ferreira de. **Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em Administração** / Maxwell Ferreira de Oliveira. Catalão: UFG, 2011. 72 p.: il.

PEREIRA, Lucia Helena P. Ludicidade: algumas reflexões. In: Porto. Bernadete de Souza (Org.). **Ludicidade: o que é mesmo isso?** Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. [Tradução Álvaro Cabral, 1975]. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. 3ª ed. São Paulo: Ática, 2003.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine; JORDÃO, Ana Paula Martinez. **A importância do lúdico na Educação Infantil: Enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado**. Rondônia: RO, 2007.

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

SANTOS, S.M.P. **O lúdico em diferentes contextos**. 7ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Jossiane Soares. **O lúdico na Educação Infantil**. Campina Grande, Realize Editora, 2012.

SEVERINO, A.J. **A formação profissional do educador: Pressuposto filosófico e implicações curriculares.** Ande. Ano 10, nº 17, 1991.

SILVA, Valdirene. **O lúdico no processo de aprendizagem na Educação Infantil.** Itabaiana-PB, 2013.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem.** Lisboa: Editora Antídoto, 1979.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991-1994.

VYGOTSKY, L.S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem.** 2.ed. São Paulo: Ícone, 1998.