

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - AJES
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL E ALFABETIZAÇÃO**

8,5

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA APRENDIZAGEM DA
EDUCAÇÃO INFANTIL.**

ROSINEI DOS REIS SILVA

rosineireissilva@gmail.com

ORIENTADOR: PROF. ILSO FERNANDES DO CARMO

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - AJES
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL E ALFABETIZAÇÃO**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA APRENDIZAGEM DA
EDUCAÇÃO INFANTIL.**

ROSINEI DOS REIS SILVA

ORIENTADOR: PROF. ILSO FERNANDES DO CARMO

*"Trabalho apresentado como exigência
parcial para a obtenção do Título de
Especialização em Educação Infantil e
Alfabetização."*

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os professores que estiveram presentes conosco no decorrer deste curso, que com carinho, sempre nos incentivaram a tornar a luz da dúvida uma estrela remota, fazendo do talvez uma possibilidade indispensável e dissera-nos que sempre e nunca são tempos que inexistem; por isso é sempre tempo de aprender e nunca é tempo de desistir, e com isso, reduzimos a eternidade ao agora. Fazendo, pois da divisa entre o evidente e o elementar, a beira de um abismo, cujo valor é o saber e cujo horizonte transcende o céu do pensar. Como na vida encontramos pessoas que faz da nossa caminhada um jardim florido; dando-nos força e alento nos momentos difíceis. Dedico também a meus amigos fieis que estão comigo nesta caminhada.

AGRADECIMENTOS:

A Deus pela sua generosidade, que nos fez substituir aos poucos a incerteza pela segurança, dando-nos além da vida, amor e forças para cumprir mais essa etapa da nossa caminhada. Aos meus filhos e esposo que abriram mão do momento de convívio, que sofreram a minha ausência, quando o dever do estudo me chamava e que agora veem com alívio este fim de etapa, compartilhando comigo a felicidade neste momento. Aos meus pais que buscaram me conduzir por sábios caminhos, deu-me a vida e se deram inteiros renunciando aos seus sonhos para que muitas vezes pudesse realizar os meus e sentir-se felizes por cada vitória por mim alcançada.

Na vida nada acontece por acaso, o que você faz hoje pode fazer diferença em sua vida amanhã.

(Autor desconhecido)

RESUMO

A escolha do tema para realização do trabalho sobre o lúdico como ferramenta Pedagógica na Aprendizagem da Educação Infantil focando os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, onde a escolha deste tema surgiu da necessidade de estudarmos como se dá o desenvolvimento da criança através da ludicidade.

Para realização desta temática, fez-se necessário, pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como pesquisa de grandes autores referente a este tema. Desta forma, esta temática proporcionará uma leitura mais consciente acerca da importância da ludicidade em especial na vida da criança. Analisando assim o uso dos jogos, brincadeiras e brinquedos como recurso pedagógico de maneira que contribua para o desenvolvimento das crianças. Sob a visão dos pesquisadores e educadores como: Piaget, Vygotsky, Oliveira, Kishimoto, Santos, Antunes e outros.

No decorrer deste trabalho podemos perceber que o lúdico e as brincadeiras estão inseridos no contexto de todos os seres humanos não importando a que classe pertence. O que fica claro é a sua relevância na construção do cognitivo de uma criança. Já que para a construção deste pequeno ser, devemos respeitar as etapas e estágios que este se encontra sem que o leve a desenvolver alguma aversão para com os conteúdos oriundos da escola.

Palavras chaves: Ludicidade; Conhecimento; Construção.

SUMÁRIO:

INTRODUÇÃO.....	07
CAPITULO I- CAPITULO I- O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA E FUNDAMENTAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO.....	09
1.1 Um Breve Histórico sobre a Educação Infantil.....	15
CAPITULO II – A IMPORTÂNCIA DO ESPAÇO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	21
2.1 A Difícil Arte de Ensinar na Educação Infantil.....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35

INTRODUÇÃO

A escolha do tema para realização do trabalho sobre o lúdico como ferramenta Pedagógica na Aprendizagem da Educação Infantil focando os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. Onde a escolha deste tema surgiu da necessidade de estudarmos como se dá o desenvolvimento da criança através da ludicidade. Pois ao longo dos tempos, podemos analisarmos que os jogos, brinquedos e as brincadeiras infantis, não são apenas como um simples entretenimento para as crianças, mas se percebe como atividades lúdicas que possibilitam a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças em varias habilidades desde o nascimento aos seis anos de idade.

Tem como objetivo geral; Compreender o papel do lúdico no desenvolvimento infantil e como utiliza-lo como ferramenta pedagógica na aprendizagem das crianças. E como objetivos específicos; Destacar os pontos relevantes das aulas lúdicas na sala de aula; Promover o desenvolvimento das relações sócio-afetivas através de momentos significativos de aprendizagem com as atividades lúdicas: brincadeiras, jogos e brinquedos; Compreender os mecanismos que motivem a criança a ver na pratica a utilidade e a transformação do lúdico em conhecimentos.

Com base nesse entendimento, esse trabalho traz como uma reflexão para a vida em sociedade. Seguindo essa linha, procuraremos pesquisar e analisar como as crianças reagem ao estímulo dos jogos, brincadeiras e brinquedos e como o lúdico pode contribuir no seu desenvolvimento, transformando-se e fortalecendo sua vida em sociedade, sendo sem duvida um tema inesgotável e que desperta interesse a muitos educadores e muito tem a me enriquecer e aprender.

Diante de uma serie de duvidas e questionamentos buscamos respostas. Vem à necessidade de encontrar soluções, tomando consciência das implicações e das complexidades que envolvem a construção do conhecimento.

Com exata pesquisa busco compreender e aprofundar meus conhecimentos sobre a ludicidade na infância e suas implicações, e a refletir sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança, ou seja, o brincar e suas relações com a

aprendizagem, e também apresentar a influencia do brinquedo e as vantagens que as brincadeiras trazem para o desenvolvimento da criança.

Assim sendo para a realização deste trabalho fez necessário pesquisa, bibliográfica, de livros, artigos, biblioteca local e virtual, materiais disponibilizados pelo curso, materiais acessados na internet, utilizando-se de levantamentos bibliográficos, de vários autores, entre eles Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Santos e outros como o RCNEI que deram grandes contribuições para a realização do mesmo. O trabalho esta dividido da seguinte forma.

O mesmo foi dividido em dois capítulos. Sendo que o primeiro aborda o Lúdico como ferramenta pedagógica e fundamentação da construção do conhecimento. No qual faz um enfoque do faz de conta, da importância e da sua aplicabilidade dentro e fora da sala de aula.

No segundo capítulo: a criança é um ser em desenvolvimento, destacando a difícil arte de ensinar, ou seja, o enfoque é dado nas expressões corporais, nas expressões verbais destacando a importância do processo de construção deste pequeno ser como um cidadão em plena transformação, pois é nesta fase que vamos determinar o ritmo escolar da criança, é nesta fase que o professor necessita de cuidados para não promover uma aprendizagem com traumas.

Os conteúdos trabalhados devem ser levados em consideração bem como a forma de aborda-los para que não haja rejeição por isso o lúdico é essencial nesta fase escolar, uma vez que a criança está em fase de maturação tanto psicológica, emocional e corporal.

Localizando as dificuldades encontradas por nos educadores em utilizar a brincadeira como ferramenta pedagógica e avaliar como, e se a brincadeira pode propiciar condições para um desenvolvimento saudável da criança.

Segundo FREIDMANN (2006, p. 17), o brincar já existia na vida das pessoas bem antes das primeiras pesquisas sobre o assunto. E como surgiu esse interesse pelo lúdico? Acredita-se que pela diminuição do espaço físico e temporal destinado a essa atividade, que supostamente tenha sido provocada pelo aparecimento das instituições escolares e pelo incremento das indústrias de brinquedos, além da influencia da mídia televisa e a inclusão da mulher no mercado profissional.

CAPITULO I- O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA E FUNDAMENTAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO.

Segundo OLIVIER (2003, p.21), o lúdico é estudado por vários autores e para a maioria deles é uma atividade que está associada ao prazer e a vida. E que o lúdico tem como objetivo a vivência prazerosa, é realizado sem motivo, é espontâneo; privilegia a criatividade devido à sua ligação com o prazer, não tem regras pré-estabelecidas e seu local de manifestação é o lazer, e o lazer “tem no prazer uma das suas características fundamentais”.

HUIZINGA (2004 p. 16), relaciona o lúdico com o jogo; essa relação ocorre porque o jogo é uma atividade livre, “não séria”, é exterior a vida habitual, tem a capacidade de absorver o jogador, não está ligada a interesses materiais, é praticado em tempo e local determinado, segue regras e possui uma ordem.

HUIZINGA (2004, p.21), coloca ainda que o lúdico possui as seguintes características: “ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo, que também podem ser vistos no jogo”.

RAU (2007, p. 85), elenca o lúdico como contributo a aprendizagem em varias áreas do desenvolvimento. A autora lega que:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas do desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem se usados para ajuda-los no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades. (RAU, 2007, p. 85)

Segundo FEIJÓ (1992 p. 61), o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Para aperfeiçoar sua prática o professor precisa descobrir e trabalhar o lúdico na sua história, resgatando os momentos lúdicos vividos em sua trajetória de vida. É muito difícil trabalhar com o lúdico especialmente para os que foram formados por uma escola que não comportou esse modelo. Por isso se ouve falar e se reconhece a importância do lúdico em sala de aula, mas pouco se faz, exatamente porque não é simples romper com experiências vividas ao longo de toda uma trajetória de vida e acadêmica. Viver a ludicidade em sala de aula, para esse professor, é conviver com o incerto, com o improvável, é deixar de ser protagonista para atuar com o grupo. Para quem não foi estimulado a viver momentos de

inteireza e encontro consigo mesmo, a trabalhar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção se sente inseguro e sem direção.

MARCELLINO (1989, p 85), comenta que quando a atividade lúdica é considerada na escola as propostas que a envolve “são carregadas pelo adjetivo “educativo”, que perdem as possibilidades de realização do brinquedo, da alegria, da espontaneidade, da festa”.

Para MOYLES (2001, p.181),

na escola, o brincar pode ser dirigido, livre ou exploratório: o essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para a ampliação e revisão de seus conhecimentos.

Dessa maneira, o lúdico torna-se essencial no desenvolvimento da criança, pois no brincar não se aprende somente conteúdos, mas se aprende para a vida. É por meio da ludicidade que as crianças criam, têm o poder, esquecendo assim o distanciamento entre elas e os adultos.

LUCKESI (2004 p. 18), acredita que a ludicidade se expande para além da ideia de lazer restrito às experiências externas, para ele:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o Sujeito.

OLIVEIRA (2002, p.231), também faz a relação do brincar com o desenvolvimento. A autora comenta que ao brincar a criança se desenvolve, pois seus processos psicológicos são acionados e desenvolvidos. Para ela a *“brincadeira infantil beneficia-se de suportes externos para sua realização: rituais interativos, objetos e brinquedos.”*

Segundo ROSA (2002, p. 40), a brincadeira é *“como uma atividade separada e independente da criança que brinca.”* A autora relaciona esse sentido da brincadeira com o sentido de brincar, que atribui à palavra brincar *“uma experiência num contínuo espaço-tempo, uma forma básica de viver.”*

ROSA (2002 p.68) afirma ainda que brincar e aprender apresentam diferenças; contudo, eles não são opostos, existem na escola e cada um têm o seu lugar. A escola, para essa autora,

é um lugar onde também se pode (no sentido de que cabe o é “permitido”) brincar. O que não sabemos é até que ponto o professor-educador, carregando todo peso da imagem de “seriedade” associada ao seu “fazer”, se permite brincar.

VITAL (2003, p. 41), traz que a brincadeira é um *“recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa; o brinquedo educativo encontra-se exemplificado no quebra-cabeça, nos brinquedos de tabuleiro.”*

MELLO (2003, p. 30), afirma que é por meio da brincadeira que as crianças conseguem expressar *“suas fantasias, seus sentimentos, suas ansiedades e suas experiências”* de forma a construir uma identidade e conhecimento.

FARIA e SALLES (2007, p 70), afirmam que o brincar é um “importante espaço de expressão de aprendizagem sobre o mundo físico e social e que:

O brincar é uma das formas privilegiadas de as crianças se expressarem, se relacionarem, descobrirem, explorarem, conhecerem e darem significado ao mundo, bem como de construírem sua própria subjetividade, constituindo-se como sujeitos humanos em determinada cultura. É, portanto, uma das linguagens da criança e, como as demais, aprendida social e culturalmente.

Para SILVA (2007, p. 07), o brincar é definido como “qualquer atividade em que existe uma concentração espontânea de energias com finalidade de obter prazer da qual os indivíduos participam com envolvimento profundo e não por obrigação”.

VOLPATO (2002, p. 222), traz outra visão sobre os jogos:

Jogos infantis, são impregnados de comportamentos miméticos, que não se limitam de modo algum à imitação de pessoas, pois as crianças não brincam apenas de ser comerciante ou professor, mas também de moinho-de-vento e trem.

HUIZINGA (2004, p. 21), caracteriza os jogos infantis como atividades realizadas na seriedade, porque a partir do momento em que as crianças começam a brincar se transportam para um mundo de fantasia, no qual elas são atores interpretando uma realidade que por ser realizada intensamente acaba se tornando uma atividade séria. Entretanto, as crianças sabem que essa realidade é um jogo e é por isso que ele é caracterizado como sério. Com base nisso, o autor afirma que *“os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade.”*

O referencial curricular nacional para a educação infantil - RCNEI (BRASIL, 1998, p. 210), afirma que:

Por ser tão importante para o desenvolvimento das crianças o jogo (ou lúdico) é um assunto de interesse para os profissionais da educação: O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua importância para a criança e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos. (BRASIL, 1998, p.210).

RAU (2007, p. 74), coloca que o jogo simbólico se desenvolve a partir dos esquemas sensório-motores, os quais, à medida que são compreendidos, começam a ser imitados e representados. Sua função é satisfazer o EU por meio de uma transformação do real em função dos desejos: ao brincar de boneca, a criança refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira e revive todos os prazeres e conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade por meio da ficção. Assim o Piaget aponta que esse tipo de jogo tem a função de assimilar a realidade por meio da liquidação de conflitos, da compensação de necessidades não satisfeitas ou pela simples inversão de papéis. É o caminho para um mundo de faz-de-conta, que possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando as tensões e as frustrações.

Segundo KISHIMOTO (1998, p. 17), a *“expansão dos jogos na área da educação dar-se-á, estimulada pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação.”*

KISHIMOTO (1998, p.22), afirma ainda que o jogo educativo, ao contrário do didático, é mais dinâmico, aberto a exploração é *“utilizado como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à aquisição ou treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais”*.

MARCELLINO (1989, p.26) define brinquedo como um objeto cuja utilização é marcada *“pelo exercício individual e pela gratuidade”*, e é por meio dele que a criança se expressa; assim como a brincadeira ele também é um instrumento do brincar.

Segundo VOLPATO (2002, p.224-225) o brinquedo além de orientar a brincadeira também lhe traz conteúdo e matéria. O autor afirma que só podemos brincar com aquilo que temos *“e a criatividade, tal como a evocamos, permite, justamente, ultrapassar esse ambiente, sempre particular e limitado.”*

VOLPATO (2002, p. 220), explica que *“com o desenvolvimento do capitalismo, o brinquedo passou a ser comercializado com fins lucrativos. A partir daí, os objetivos do brinquedo começam a se afastar da sua origem.”*

Por isso KISHIMOTO (2001, p. 36-37), alude ao fato que:

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor.

QUEIROZ (2009, p.26) afirma que é importante compreender o jogo, o brinquedo e a brincadeira como atividade que promove mudanças significativas no desenvolvimento infantil e não apenas como um elemento presente no cotidiano das crianças.

VYGOTSKY (1991, p. 160), em seus estudos sobre o desenvolvimento infantil, afirma que não é correto definir o jogo infantil como uma atividade que dá prazer à criança, porque muitos jogos, no final da idade pré-escolar, causam-lhe desprazer. Para o autor, muitos teóricos desprezam os motivos que levam a criança à ação, preferindo estudar o seu desenvolvimento a partir das funções intelectuais. Criam-se dificuldades no entendimento do processo de desenvolvimento da criança. Assim não se percebe como as mudanças nas necessidades das crianças estão diretamente relacionadas aos incentivos e motivações que as levam à ação e que acompanham gradativamente o seu desenvolvimento e a sua percepção da realidade. não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade

KISHIMOTO (1997, p.13), argumenta que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.

LIMA (1989, p. 13), é nesse meio que, ao estender a mão em busca do objeto, a criança adquire a noção de distância; é nele que a mãe aparece e desaparece, desligada do seu corpo; é ainda nele que exercita o seu domínio, equilibra-se, caminha e corre. É num espaço físico que a criança estabelece a

relação com o mundo e com as pessoas. A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder - alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor.

PARA ALMEIDA, (1987, p. 195), o movimento ajuda a criança a construir conhecimento do mundo que a rodeia, pois é através das sensações e percepções que ela interage com a natureza. É através de sua ação no meio ambiente que a criança pode formular os primeiros conceitos lógico matemáticos, pois o sentido de tempo e espaço é construído primeiramente no corpo, corpo este que media a aprendizagem. Assim, brincando com seu corpo a criança vai construindo diferentes noções.

Para GOMES (2004, p. 146) o lúdico nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade.

MALUF (2003, p. 29), afirma que, as brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. O autor reforça que cabe ao professor, em sala de aula de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. Assim, criar oportunidades para que o brincar aconteça é responsabilidade do professor, e deve ser sempre de maneira educativa, ou seja, a brincadeira deve ter um cunho educativo. Pois a partir da brincadeira, a criança passa a assumir papéis diferentes, vivencia responsabilidades diferentes, desde ser um líder do grupo, ou ser um intermediário, ou até mesmo o representante que transmitirá a opinião expressa por todos, etc. Dessa forma crianças passa a interagir e na prática aprende com maior facilidade.

Para MALUF (2003, p. 30), por outro lado, a participação do adulto no mundo das brincadeiras é muito importante, pois:

[...] eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o clareamento de dúvidas, referentes às regras das brincadeiras, tendo-se em vista que ao interagir com os objetos e com outras pessoas, a criança constrói relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive.

Para MALUF (2003, p. 30), as atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação em que o professor deve interagir com os alunos, pois é através dele que as crianças passarão a crescer em conhecimento e absorverão Máximo de informação durante as experiências vivenciadas, desta forma a criança consegue tirar lições que as auxiliam na formação de seu caráter.

Segundo VOLPATO (2002, p. 96), entendendo que o professor é figura essencial para isso aconteça, deve criar os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. O jogo e a brincadeira estão presentes na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam e buscam evitar distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos e brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidas como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende.

Segundo OLIVEIRA (2002, p 43), é importante que a criança crie alternativas, bem como, situações que farão com que ela passe a solucionar problemas e a compreender e aprender a situação. A escola é primordial quando envolve atividades lúdicas no processo de ensino, pois atribui outros valores às brincadeiras, mostra outros caminhos e outras possibilidades de pensar sobre o brinquedo.

De acordo com OLIVEIRA (2002, p 43), no processo de desenvolvimento,

[...] a criança começa usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela. Isto ocorre porque, desde os primeiros dias de vida, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, refratadas através de seu ambiente humano que auxilia a atender seus objetivos. É importante ressaltar que a brincadeira realizada na escola é diferente daquela que acontece em outros locais. Normalmente, as brincadeiras e os jogos têm uma função, uma intenção, que são determinadas, adequadas, dependendo de onde acontecem.

1.1 UM BREVE HISTÓRICO SOBRE A EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com OLIVEIRA (2002, p.63), a educação infantil teve sua origem quando foi questionado, na sociedade, o papel da criança e como esse papel seria desenvolvido, nos mostra ainda que autores como Erasmo e Montaigne pensavam numa educação para as crianças na qual valorizava-se a própria criança e associava-se seu aprendizado ao jogo.

OLIVEIRA (2002, p. 100). Entendidas como “mal necessário”, as creches eram planejadas com rotinas de triagem, lactário, pessoal auxiliar de enfermagem, preocupação com a higiene do ambiente físico. Para tanto, multiplicaram-se os convênios com Instituições Filantrópicas a fim de promover o aleitamento materno e combater a mortalidade infantil.

Segundo OLIVEIRA (2002, p.64), muitas estruturas foram construídas para assegurar que as crianças tivessem um lugar adequado para ficar, como por exemplo: “charity schools”, “infants schools” e “nursery schools” em Londres; “knitting schools” (criadas por um pastor francês). Esses locais tinham como objetivo cuidar dos filhos de trabalhadores e ensinar a ser obediente, ter moralidade, devoção e valorizar o trabalho.

Segundo OLIVEIRA (2002, p.64) ao citar Comênio (1592-1670), educador e bispo protestante, pensava na educação das crianças menores de 6 anos e que seu início começava com a família. Ele elaborou, em 1637, “um plano material de escola maternal”, no qual dava recomendação da utilização de materiais audiovisuais para auxiliar na educação das crianças. Utilizou a palavra “jardim-de-infância” , em 1657, para nomear o local de aprendizado das crianças.

OLIVEIRA (2002, p.65), ao citar Rousseau (1712-1778), também influenciou a área da educação infantil quando se opôs aos modos utilizados e criou uma proposta educacional que era contra preconceitos e autoritarismo. Defendia uma educação que fosse resultado do livre exercício das crianças, ou seja, a aprendizagem deveria ocorrer por meio “da experiência, de atividades práticas, da observação, da livre movimentação, de formas diferentes de contato com a liberdade”.

Segundo OLIVEIRA (2002, p.65), ao citar Pestalozzi (1746-1827) também fez contribuições para a Educação Infantil tendo como base as ideias de Comênio e Rousseau. Afirmava que o desenvolvimento das crianças é importante no momento

da construção, do que poderia ser ensinado e como algo deveria ser ensinado como, por exemplo, a utilização de atividades relacionadas à música, arte entre outras.

OLIVEIRA (2002, p.68), coloca que na Alemanha, Froebel, em 1837, cria o jardim de infância (kindergarten), utilizando as ideias de Pestalozzi como base. A diferença entre as creches que existiam e o jardim de infância era que este apresentava na sua proposta educacional atividades de cooperação e o jogo como auxílio da educação das crianças. Ou seja, a pedagogia froebeliana utilizava-se de recursos auxiliares para a aquisição de conhecimento pela criança.

Para OLIVEIRA (2002, p.74), a educação infantil foi defendida pelos médicos Decroly (1871-1932) e Montessori (1879-1952) que tinham como princípio a utilização de materiais confeccionados especialmente para as crianças. Decroly era a favor de “um ensino voltado para o intelecto”, dando ênfase ao conteúdo que seria ensinado e defendia a classificação dos alunos para que fosse possível a formação de classes homogêneas. Foi ele quem expandiu “*a noção de jogos educativos.*”

KISHIMOTO (1998, p. 23). coloca que Montessori, ao contrário de Decroly, tinha como proposta trabalhar envolvendo o psicológico das crianças e seus interesses. Montessori estava focada na utilização de material pedagógico na educação e na criação de um local que ajudaria no desenvolvimento da criança sendo que o professor teria como papel arrumar o ambiente e observar a criança. Após a primeira guerra mundial o Movimento das Escolas Novas apareceu e tinha como objetivo ter uma aprendizagem feita pelas experiências da criança ao invés de decorar conteúdos. Além disso, esse movimento era contra a concepção que a sociedade atribuiu à escola como só uma preparação para a vida; o movimento queria que a visão da criança e seus interesses também fossem levados em conta para construir uma escola que estivesse compromissada com a aprendizagem das crianças.

Segundo REIS (2010, p. 41), os psicólogos também influenciaram a história da Educação Infantil como, por exemplo, Vygotsky, Piaget e Wallon. Vygotsky, afirmava que as crianças eram introduzidas na cultura pelos pais ou pelos adultos que as rodeavam, ou seja, o meio onde elas estavam inseridas contribuía para sua formação. Ele acreditava que as representações mentais, juntamente com a

utilização de símbolos, auxiliavam na relação do indivíduo com o mundo. Para Wallon a afetividade era importante na diferenciação da criança e desenvolveu uma teoria tendo como premissa que a “emoção é a primeira forma de adaptação do sujeito ao meio que o circunda”. Piaget também contribuiu com a Educação Infantil e assim como Wallon também acreditava que o ambiente onde o indivíduo estava inserido auxiliava no desenvolvimento e construção de conhecimento. Para o autor, o desenvolvimento cognitivo da criança apresenta o mecanismo da assimilação e da acomodação e está dividido em quatro etapas: sensório-motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos); operações concretas (7 a 11 anos) e operações formais (11 anos em diante). É na etapa do pré-operatório que Piaget traz a importância do jogo simbólico e do desenho porque é nessa fase que a criança está envolvida com conceituações e representações das coisas, e a partir daí consegue fazer representações do que aprendeu, do que foi compreendido.

OLIVEIRA (2002, p.76), ao comentar Freinet (1896-1966) pensava que a educação deveria extrapolar as paredes da sala de aula e integrar-se à vida social da criança ajudando-a no desenvolvimento das suas capacidades. Mesmo propondo essa ideia Freinet nunca trabalhou com crianças, mas foi em locais como creches e pré-escolas de vários países que suas práticas tiveram mais impacto sobre as práticas didáticas. No período da década de 50, após a segunda guerra mundial, aumentou-se o interesse em relação às crianças e com isso as brincadeiras são mais valorizadas; criam-se lugares denominados “play groups” onde as crianças podiam brincar em determinados horários durante a semana.

Segundo OLIVEIRA (2002, p.76), a pedagogia froebeliana, que era a mais aceita entre os educadores, se espalhou pelo mundo, auxiliada pelo Movimento das Escolas Novas principalmente nos Estados Unidos, devido à ênfase que essa pedagogia dava às atividades em grupo. Com a disseminação desta ideia tanto o Movimento das Escolas Novas quanto a pedagogia de Froebel acabaram chegando ao Brasil.

Segundo OLIVEIRA (2002, p.78), o Brasil, até a primeira metade do século XIX, não apresentava um local onde as crianças podiam ficar, uma vez que cabia a família a incumbência da sua educação. Com o passar do tempo e com a ida da mulher para o mercado de trabalho ficou a cargo das creches o papel de educar as crianças. A pedagogia froebeliana apareceu aqui no Brasil por volta do final do

século XIX e foi rodeada de muitas críticas, como sendo uma pedagogia que criava locais para guardar as crianças, e muitos elogios. Foi apresentada juntamente com o Movimento das Escolas Novas devido à influência dos Estados Unidos e da Europa.

Segundo OLIVEIRA (2002, p.78), em 1875 e 1877 foram criados os primeiros jardins de infância particulares no Rio de Janeiro e em São Paulo, respectivamente. Tempos depois, os jardins de infância públicos foram criados tendo como base a pedagogia froebeliana, mas ainda atendiam crianças cujas famílias tinham melhores condições financeiras. Outros órgãos foram criados para atender as crianças como, por exemplo, o Instituto de Proteção e Assistência à Infância. Por muito tempo os jardins de infância e as creches foram denominados instituições assistencialistas e de educação compensatória, sendo que a educação compensatória indicava a diferença entre as classes de maior renda e menor renda.

Para OLIVEIRA (2002, p.79), o cunho assistencialista dado às creches e jardins de infância foi relacionado com o papel da escola fica como educadora enquanto a família estava trabalhando. Alguns educadores preocupados com a qualidade do trabalho pedagógico que era realizado nessas instituições começaram a apoiar o “escolanovismo”, movimento que pretendia fazer e trazer uma renovação pedagógica na educação. Em 1924, é fundada a Associação Brasileira de Educação, tendo como base as ideias do Movimento das Escolas Novas. Em 1929, as novas ideias e concepções que surgiram com esse movimento foram apresentadas para a sociedade por meio de um livro intitulado Introdução ao estudo da Escola Nova, lançado por Lourenço Filho.

Segundo OLIVEIRA (2002, p 102), em São Paulo, Mário de Andrade propôs a divulgação das Praças de Jogos que seriam semelhantes aos jardins de infância propostos por Froebel e influenciadas pelo Movimento da Escola Nova. Em 1953, o Departamento Nacional da Criança, que foi substituído tempos depois pela Coordenação de Proteção Materno-Infantil, divulga que creches e pré-escolas deveriam ter material para educação das crianças, mas as creches ainda continuaram com o mesmo caráter assistencialista e sendo tratadas como locais onde as questões da saúde poderiam ser amenizadas. Em 1961, foi aprovada a Lei Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº4.026/61) que *“aprofundou a perspectiva apontada desde a criação dos jardins-de-infância: sua inclusão no sistema de ensino.”*

Para OLIVEIRA, (2002, p 102), segundo a lei, a educação pré-primária seria oferecida para crianças de até 7 anos e ocorreria em escolas maternas e jardins-de-infância. Em 1967, houve influência do tecnicismo sobre as entidades orientadoras refletindo em maior preocupação com os aspectos da educação formal. Essa ação teve como objetivo ser uma compensação cultural, devido à desigualdade entre as creches e os jardins particulares. Durante o período militar, houve uma diminuição das discussões sobre a educação infantil e seus locais de apresentação; após esse período, houve a retomada das discussões e elaboração de programas para romper com a visão assistencialista e compensatória, e propor uma pedagogia que desenvolvesse a criança.

De acordo com OLIVEIRA (2002, p 116), nas décadas de 80 e 90 houve muitos avanços na área da Educação Infantil: promulgação da Constituição Federal de 1988, que determinou que “50% da aplicação obrigatória de recursos em educação fosse destinado a programa de alfabetização”; promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990) e aprovação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/96).

Para OLIVEIRA (2008, p.14), a educação infantil precisa ser muito qualificada, deve incluir o acolhimento, a segurança, o lugar para a emoção, para o gosto, para o desenvolvimento da sensibilidade; não pode deixar de lado o desenvolvimento das habilidades sociais, nem o domínio do espaço e do corpo, das modalidades expressivas; deve privilegiar o lugar para a curiosidade, o desafio e a oportunidade para a investigação, tudo isso constitui conhecimento escolar na educação infantil e faz parte da experiência curricular.

OLIVEIRA, (2008, p.15), acrescenta ainda que, o campo da Educação Infantil deve ser compreendido com um tempo e espaço destinado ao pleno desenvolvimento da criança. A criança aprende tudo que lhe é transmitido sejam conhecimentos positivos ou negativos, e seu comportamento diante do mundo são reflexos do seu cotidiano.

CAPITULO II – A IMPORTANCIA DO ESPAÇO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Para GANDINI (1990, p.150), o espaço criado para a criança deverá estar organizado de acordo com a faixa etária da criança, isto é, propondo desafios cognitivos e motores que a farão avançar no desenvolvimento de suas potencialidades. O espaço deve estar povoado de objetos que retratem a cultura e o meio social em que a criança está inserida. O espaço reflete a cultura das pessoas que nele vivem de muitas formas e, em um exame cuidadoso, revela até mesmo as camadas distintas dessa influência cultural.

De acordo com ZAMBERLAN, BASANI e ARALDI (2007, p.248), os espaços dedicados às crianças devem ser organizados para atender as suas necessidades particulares, ou seja, respeitar cada faixa etária, bem como o ritmo de cada um, utilizando os diversos espaços disponíveis, como as salas de aula, o pátio da escola, o parque, dentre outros. *“Importante é garantir que todos esses espaços promovam o desenvolvimento global da criança, sua autonomia, liberdade, socialização, segurança, confiança, contato social e privacidade.”*

Segundo LIMA (2001, p.16), desde que nasce a criança precisa de espaços que ofereçam liberdade de movimentos, segurança e que acima de tudo possibilitem sua socialização com o mundo e com as pessoas que a rodeiam. Espaços estes de direito de todas as crianças sejam eles: públicos, privados, institucionais ou natura, o espaço é muito importante para a criança pequena, pois muitas, das aprendizagens que ela realizará em seus primeiros anos de vida estão ligadas aos espaços disponíveis e/ou acessíveis a ela.

Segundo KRAMER (2000, p. 29), o desenvolvimento resulta de combinações entre aquilo que o organismo traz e as circunstâncias oferecidas pelo meio, e que os esquemas de assimilação vão se modificando progressivamente, considerando os estágios de desenvolvimento. Todo ser humano carrega desde sua concepção conhecimentos e através da interação com o meio vai desenvolvendo estes conhecimentos. Piaget considera a interação indivíduo / meio apenas sem considerar as interações entre as crianças e suas diferentes culturas..

Segundo o referencial curricular nacional da educação infantil (BRASIL,1998, p. 21-22):

as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação.

As interações que ocorrem dentro dos espaços são de grande influência no desenvolvimento e aprendizagem da criança. Reconhecendo que a criança é fortemente marcada pelo meio social em que se desenvolve, e que também deixa suas próprias marcas neste meio, que tem a sua família como o seu principal referencial, apesar de todas as relações que ocorrem em todos os níveis sociais, o espaço infantil deve priorizar remeter a história da criança para o seu contexto e através disto promover a troca de saberes entre as crianças.

De acordo com OLIVEIRA (2000, p.158), o educador não deve ser visto como figura central do processo de ensino aprendizagem, mas sim como alguém mais experiente que aprende e permite ao educando aprender de forma mais lúdica possível. Devemos destruir a crença de que a criança só aprende se um professor ensinar, e de que só o professor é responsável pelo desenvolvimento de todas as potencialidades da criança. A criança através do meio cultural, da suas interações com o meio seja em um trabalho individual ou coletivo é a verdadeira construtora do seu conhecimento.

OLIVEIRA (2000, p.158), coloca ainda que:

O ambiente, com ou sem o conhecimento do educador, envia mensagens e, os que aprendem, respondem a elas. A influência do meio através da interação possibilitada por seus elementos é contínua e penetrante. As crianças e ou os usuários dos espaços são os verdadeiros protagonistas da sua aprendizagem, na vivência ativa com outras pessoas e objetos, que possibilita descobertas pessoais num espaço onde será realizado um trabalho individualmente ou em pequenos grupos.

Segundo DAVIS e OLIVEIRA, (1993, p. 56), *“o ser humano cresce num ambiente social e a interação com outras pessoas é essencial ao seu desenvolvimento.”* Portanto um ambiente estimulante para a criança é aquele em que ela se sente segura e ao mesmo tempo desafiada, onde ela sinta o prazer de pertencer a aquele ambiente e se identifique com o mesmo e principalmente um ambiente em que ela possa estabelecer relações entre os pares. Um ambiente que permite que o educador perceba a maneira como a criança transpõe a sua realidade, seus anseios, suas fantasias. Os ambientes devem ser planejados de forma a satisfazer as necessidades da criança, isto é, tudo deverá estar acessível à criança, desde objetos pessoais como também os brinquedos, pois só assim o

desenvolvimento ocorrerá de forma a possibilitar sua autonomia, bem como sua socialização dentro das suas singularidades.

Segundo CARVALHO & RUBIANO (2001, p.111), dizem que os espaços devem ser organizados de forma a desafiar a criança nos campos: cognitivo, social e motor. Oportunizando a criança de andar, subir, descer e pular, através de várias tentativas, assim a criança estará aprendendo a controlar o próprio corpo, um ambiente que estimule os sentidos das crianças, que permitam a elas receber estimulação do ambiente externo, como cheiro de flores, de alimentos sendo preparados. Sentindo a brisa do vento, o calor do sol, o ruído da chuva. Experimentando também diferentes texturas: liso, áspero, duro, macio, quente, frio. Pois a variação da estimulação deve ser procurada em todos os sentidos: cores e formas; músicas e vozes; aromas e flores e de alimentos sendo feitos; oportunidades para provar diferentes sabores.

Para CARVALHO e RUBIANO (2001, p.109), personalizar o ambiente é muito importante para a construção da identidade pessoal da criança, tornar a criança competente é desenvolver nela a autonomia e a independência. Ao oferecer um ambiente rico e variado se estimulam os sentidos e os sentidos são essenciais no desenvolvimento do ser humano. A sensação de segurança e confiança é indispensável visto que mexe com o aspecto emocional da criança. Oportunizando as crianças de interagirem e em certos momentos que desejarem ficarem sozinhas brincando.

CARVALHO e RUBIANO (2001, p.109), afirmam ainda que:

Todos os ambientes construídos para crianças deveriam atender cinco funções relativas ao desenvolvimento infantil, no sentido de promover: identidade pessoal, desenvolvimento de competência, oportunidades para crescimento, sensação de segurança e confiança, bem como oportunidades para contato social e privacidade.

Segundo HORN (2004, p.70), o brinquedo sempre fez parte da vida das crianças, independentemente de classe social ou cultural em que está inserida. É intrínseco da criança o hábito do brincar. Até mesmo ao se alimentar, a criança brinca com os alimentos. Portanto ao proporcionar diversos espaços para a criança brincar e agir dentro do espaço, se estará propondo novos desafios que tornarão a criança um agente da sua própria aprendizagem de forma mais lúdica.

REGO (2002, p.80), considera o brinquedo uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. Afirma que, apesar do brinquedo não ser o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil”. Portanto não devemos conceber a infância longe do brinquedo visto a importância do mesmo aqui referenciada. E principalmente de proporcionar o brinquedo em ambientes preparados para que a criança brinque com liberdade de ação e em total interação com outras crianças.

Segundo CARVALHO & RUBIANO (2001, p.109), brincar para a criança é principalmente estar presente no ambiente, se constituindo como indivíduo e compartilhando significados. Brincar em um ambiente acolhedor, que retrate a identidade da criança e de livre acesso ao mesmo, é fundamental no seu desenvolvimento, visto que se estará promovendo a interação entre criança / criança, criança / educador e até mesmo respeitando os momentos em que a criança prefere brincar sozinha, pois só assim se respeitará a individualidade da criança.

CARVALHO & RUBIANO (2001, p.109) coloca que:

...é altamente recomendável que ambientes institucionais ofereçam oportunidade para as crianças desenvolverem sua individualidade, permitindo-lhes ter seus próprios objetos, personalizar seu espaço e, sempre que possível participar nas decisões sobre a organização do mesmo.

De acordo com HORN (2004, p. 71):

o brinquedo satisfaz as necessidades básicas de aprendizagens das crianças, como, por exemplo as de escolher, imitar, dominar, adquirir competências, enfim de ser ativo em um ambiente seguro, o qual encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais.

Ajuda no desenvolvimento da confiança em si mesmo e em suas capacidades e, em situações sociais, ajuda-os a julgar as muitas variáveis presentes nas interações sociais e a ser empático em relação aos outros. As crianças que brincam em diversos ambientes ricos de informações e demonstram interesse por estar ali brincando, adquirem conhecimentos e transmitem conhecimentos, através da interação com seus pares. Sendo eles os próprios construtores do seu conhecimento com a mediação de alguém mais experiente.

Segundo FANTIN (2000, p. 53), brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças vêem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como

pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver.

FANTIN (2000, p. 53), coloca ainda que ao brincar a criança expressa seus anseios, sua maneira de como está percebendo o mundo que a cerca e principalmente está vivendo a sua infância. Tem também suas necessidades satisfeitas que são: adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos. Reconhecendo-se em um meio e como parte do mesmo, ela cria sua própria brincadeira interagindo com todos que a rodeiam. Temos aí então a importância de se oferecer um espaço povoado de objetos disponíveis e acessíveis à criança.

De acordo com LIMA (2001, p.27), o brincar é sempre estruturado pelo ambiente, pelos materiais ou contexto em que ocorre. Ao educador cabe então participar como uma pessoa mais experiente, que deverá intervir quando necessário e também ter uma participação quando perceber o interesse da criança em tê-lo como parceiro nas brincadeiras, possibilitando assim, o desenvolvimento da criança, proporcionando momentos de interação, acesso à cultura, permitindo a criança principalmente viver a sua própria infância. Consciente da importância da ação que realiza, possibilitando mediações de várias naturezas, o adulto passa a atender os processos da criança com um significado que só pode ser construído tendo como referencial a criança no período de formação em que ela está e não no adulto feito que será.

Segundo HORN (2004, p.15), um ambiente carente de recursos, onde tanto a criança quanto o adulto vêem somente paredes e espaços vagos é um ambiente sem vida, que não propõe desafios cognitivos à criança e não amplia o conhecimento. Portanto ao educador cabe planejar os espaços para a criança e com a criança, visando o meio cultural em que a criança está inserida, promovendo interações em grupos para que possam assim: criar, trocar saberes, imaginar, construir e principalmente brincar. O educador também precisa estar atento ao ambiente pois, o olhar de um educador atento e sensível a todos os elementos que estão postos em uma sala de aula. O modo como organizamos materiais e móveis, e a forma como as crianças e adultos interagem com eles são reveladores de uma concepção pedagógica.

Segundo CARVALHO (2003, p.154), a criança desde o nascimento necessita da mediação do outro para se desenvolver, portanto o meio sozinho não dá conta de desenvolvê-lo e é aí que entra o papel do educador e dos colegas através das relações. “Ao estruturar e organizar continuamente sua sala, o educador favorece o envolvimento das crianças em brincadeiras entre elas, sem necessidade de interferência direta; dessa forma ele fica mais disponível para aquelas crianças que procuram interagir com ele”. Podendo dizer então que o educador torna-se o mediador entre crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios. O educador constitui-se portanto, um parceiro mais experiente, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável de experiências educativa e social variadas.

Segundo o Referencial Curricular Para a Educação Infantil (BRASIL,1998, p. 28), o que acontece é que muitas vezes o educador, tem a visão de que, proporcionar a criança o brincar é deixá-la fazer o que quer e onde quer, sem considerar a brincadeira como um processo de organização, de recíproca, de troca de saberes. Cabe ao educador confiar nas crianças e valorizar o seu agir contribuindo para ampliação das descobertas e não apenas estar ao seu lado permitindo toda e qualquer ação. O educador deve considerar a brincadeira,

como um meio de poder observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõe.

Segundo VYGOTSKY (1987, p. 117), essa forma de aprender ajuda na preparação para a vida adulta, pois desenvolve as funções intelectuais e desenvolve suas potencialidades, e que na brincadeira a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Enquanto a criança brinca, amplia sua capacidade corporal, explora as percepções e, sobretudo, desenvolve e estimula o raciocínio e a concentração, fatores fundamentais para o aprendizado. Rir, aceitar limites, organizar uma tarefa, concentrar, disputar, estar atento, sentir frio na barriga, raciocinar, pensar, gargalhar, competir com os outros e consigo próprio, ser curioso, ter prazer, cooperar, descobrir-se na relação com os outros, ser ágil, surpreender-se com a atitude do outro, emocionar-se. É difícil

esgotar a riqueza de contribuições que os jogos e brincadeiras podem trazer para o desenvolvimento humano de seres pequenos, jovens ou adultos.

Segundo PIAGET (1998, p.62), *“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.

A esse respeito, VYGOTSKI (1998, p. 38), coloca que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Segundo ANTUNES (2005, p. 11)

A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida.

ANTUNES (2005, p. 36), coloca que a partir daí, o jogo passa a ser uma ferramenta ideal para a aprendizagem. *“Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual”.*

Nessa perspectiva, WAJSKOP (1996, p.25), afirma que *“o brincar é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos.”*

Desse modo, POZO (2002, p.70), destaca a importância do jogo na motivação da aprendizagem, já que, a utilização de atividades lúdicas como forma de facilitar o período de adaptação e socialização ao meio escolar, pois através do lúdico a criança vai se adaptando ao ambiente em que está inserido e com as pessoas que muitas vezes o compõem.

De acordo com SANTOS (2001 p.13), em seu estudo sobre o mapeamento cerebral, foi detectado que o brincar está localizado no quadrante superior do hemisfério direito do cérebro:

Ser lúdico, portanto, significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isso, dar uma nova dimensão à existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma.

KISHIMOTO (2002 p. 61), reconhece a importância dos trabalhos de Forbel para a assensão do jogo no trabalho educacional. Para o autor, embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do Jogo, Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar “O jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos”.

MAKARENKO (2001 p. 152), corrobora com essa ideia de educação como compromisso consciente intencional modificador da sociedade, ao afirmar que:

O jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto, daí o fato da educação do futuro cidadão se desenvolver antes de tudo no jogo, não se pode fazer uma obra educativa sem se propor um fim, um fim claro, bem definido, um conhecimento do tipo de homem que se deseja formar. E neste sentido que o modelo pedagógico mantém uma relação direta com o presente vivido. A coletividade infantil recusa absolutamente viver uma vida preparatória. Ela quer um fenômeno da vida real hoje para a criança é uma alegria real presente e não o prometido para mais tarde, recompensa em curto prazo sem contrariedade próximo.

Em relação ao papel do lúdico nas atividades didáticas, MACHADO (1995, p. 40), argumenta que:

Quando se considera o papel do lúdico nas atividades didáticas, as dimensões lúdicas (em sentido restrito) e utilitárias (o lúdico serve para introduzir certos temas) se destacam. A primeira refere-se ao divertimento e a brincadeira, enquanto que a segunda trata dos resultados educativos a serem alcançados propriamente ditos.

BORIN (1996, p.8), compara a atividade mental e o comportamento de um jogador que busca a vitória ao de um cientista ao afirmar que:

Os dois, inicialmente, partem para uma experimentação ou tentativa para conhecer o que defrontam, sem muita ordem ou direção. Após essa fase, como numa investigação científica, coletam os dados que podem influenciar ou alterar as várias situações e formulam hipóteses que precisarão ser testadas. Estabelecida uma hipótese, partem para a experimentação ou jogada e observam o que acontece. Se for necessário, reformulam as hipóteses feitas e realizam nova verificação. A cada tentativa usa as conclusões obtidas e os erros cometidos para orientar as novas hipóteses até certificarem-se da resposta precisa para o problema original, o que, no caso do jogo, significa ter uma boa estratégia para vencer.

2.1 A DIFÍCIL ARTE DE ENSINAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo como Referencial Curricular da Educação infantil (BRASIL,1998 p. 23), educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Segundo KRAMER (2005 p.133), estudos contemporâneos sobre infância enfatizam que a criança é um sujeito social, que possui historia e que, além disso, é produtora e reprodutora do meio no qual está inserida, atuando, portanto como produtora de história e cultura.

Segundo DIDONET (2001 p.12). a Constituição de 1998, passou a ser legalmente oferecida como dever do Estado e direito de todas as crianças. Essa afirmação é confirmada ao analisarmos o que diz a LDB (Lei das Diretrizes e Bases) Art. 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 físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (LEI 9394, de DEZEMBRO de 1996). O atendimento à infância surge pela necessidade de ter um lugar onde as crianças pudessem ficar enquanto os pais trabalhavam, afinal: “foi como problema que a criança começou a ser vista pela sociedade... E com o sentimento filantrópico, caritativo, assistencial, é que começou a ser atendida fora da família.

MACEDO (2005, p. 10), evidencia que dentro do processo de ensino-aprendizagem, propõe-se que o aluno tenha a capacidade de aprender, o que na sua etimologia significa abarcar com profundidade, compreender, captar e aprender com prazer, com envolvimento.

KUETHE (1978, p. 06), define aprendizagem como “*o processo pelo o qual a conduta se modifica em resultado da experiência*” desta forma a nossa prática pedagógica poderá ser o diferencial para o sujeito aprendiz, contudo não podemos afirmar que, a aprendizagem aconteceu se não observarmos uma “*alteração de conduta, de comportamento frente ao novo saber em detrimento da vida*”, nem tão

pouco existe um meio de medirmos o nível de aprendizado do discente, ao menos por meio do seu desempenho, pois, temos que levar em consideração que

tanto professores, como estudantes, variam grandemente no que tange à personalidade, à capacidade e outros aspectos, a relação entre eles caracteriza-se mais pelo o seu propósito do que pela sua forma de expressão.

Para KUETHE, (1978, p. 13), nesse sentido, o processo deve se sobrepor ao modelo pedagógico no qual o aluno seja um mero receptor, pois a educação bancária não cabe mais dentro de uma educação que deve ter por meta alavancar o sujeito para sua autonomia e independência, logo uma educação que o leve a apenas memorizar conteúdos está fadada a fracassar e levar o aluno ao mesmo fracasso.

GENTILI e ALENCAR (2005, p.110), denominam: Professores e professoras são pedreiros que colocam no edifício de uma nova sociedade, que não será feroz e excludente como a atual. Mestres e mestras são anunciadores de um tempo de mais delicadeza que já aparece num olhar curioso de suas crianças num idealismo de seus jovens alunos. E educadoras são parteiras do futuro! Educadoras têm a delicada tarefa de investigar a mina que é cada pessoa, com suas preciosidades escondidas. Jóias que ele próprio aluno ou aluna, muitas vezes desconhece

MACEDO (2005, p.10), coloca que o aluno precisa

Expressar um novo conhecimento, espacial e temporalmente determinado. Espacial porque se trata de juntar uma coisa com a outra. Temporal porque essa ligação modifica ou acrescenta algo que era, ou não era, antes dessa apreensão.

FERREIRA (1993, p. 139), coloca que cabe ao professor assumir o papel de interlocutor, que traga aspectos prioritários em função da necessidade de cada um.

CARVALHO (1993 p. 25), enfatiza que a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula. É através dos jogos e brincadeiras que a criança começa a descobrir o mundo, explorando, se relacionando, criando, ela constrói e socializa o conhecimento na troca de experiências com outras crianças, permitindo que tarefa se habilidades possam ser executadas de maneira independente ou mesmo com ajuda dos colegas a partir de atividades lúdicas.

De acordo com DOHME (2003 p. 15), o uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio. O professor é denominado mediador do conhecimento, capaz de transformar e desmistificar conceitos prévios, agindo de forma racional e lógica podendo atuar criticamente junto aos problemas sociais possibilitando a construção de cidadãos críticos.

ALMEIDA (2003, p. 63), acredita que o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e pré-disposição para levar isso adiante.

Para FRIEDMANN (2002, p. 14–15), é fundamental tomar consciência de que a atividade do lúdico infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral, e mais, nessa perspectiva, o professor é mais do que um orientador: ele deve ser um desafiador, colocando dificuldades progressivas no jogo, como uma forma de avançar nos seus propósitos de promover o desenvolvimento ou para fixar a aprendizagem. Esse é o grande papel do professor enquanto educador lúdico e criativo.

CANDA (2006, p. 140), acredita que qualquer ato espontâneo em que o indivíduo se sinta inteiro pode ser considerado uma ação lúdica. Coloca ainda que:

A atividade pode ser considerada lúdica quando o sujeito não está somente sentindo prazer na realização, mas quando se encontra inteiro, ou seja, quando sentimentos, pensamentos e ações estão agindo de forma integrada e não fragmentada no momento presente da atividade desenvolvida. Assim, ao ouvir uma música que transmite uma sensação de prazer e bem estar, de reflexão sobre a vida e nos permite a construção de novos olhares em relação à realidade, pode-se considerar que o ato de ouvir a música se constituiu em uma experiência lúdica. (CANDA, 2006, p. 140).

Para KAHL (2003, p. 5), as brincadeiras ocorridas na escola têm que estar sempre buscando alcançar um objetivo, seja para a alfabetização, seja para o repasse de boas maneiras, ou com quaisquer fins educativos. Isto porque, a brincadeira, em seu todo, é um período de aprendizagem significativa para a criança, independente de onde ocorra. “Na escola, mais precisamente nas series iniciais, o trabalho com o lúdico pode ser feito de forma a reconhecer as questões da infância, despertando interesses, e como tentativa de estudar os assuntos de modo mais agradável”

Segundo ALVES (2003, p. 31), os brinquedos fazem pensar. Através da brincadeira, a professora pode explorar a criatividade, a valorização do movimento, a solidariedade, o desenvolvimento cultural a assimilação de novos conhecimentos e as relações da sociedade, incorporando novos valores. Neste sentido, a realização da brincadeira na escola é uma garantia do momento mágico acontecer e os brinquedos dão prazer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho o Lúdico como ferramenta pedagógica na aprendizagem da educação infantil jogos, brinquedos e brincadeiras, possibilitou a compreensão e o entendimento de diversos fator, através de varias leituras e pesquisas que foram de fundamental importância para que viessem a contribuir para a construção do mesmo.

Ao longo deste percurso tivemos a oportunidade de ampliar a nossa visão de mundo, pois foram trabalhados os mais variados temas dentre eles destaca o lúdico que é amplamente discutido e pouco utilizado em sala de aula, porque muitos professores, coordenadores, direção e mesmo os pais a veem como descrédito por interpretarem que o lúdico promove a desordem e levam os alunos a não aprenderem nada, porque o foco da atenção foi desviado para outro rumo.

No decorrer deste trabalho podemos perceber que o lúdico e as brincadeiras estão inseridos no contexto de todos os seres humanos não importando a que classe pertence. O que fica claro é a sua relevância na construção do cognitivo de uma criança. Já que para a construção deste pequeno ser, devemos respeitar as etapas e estágios que este se encontra sem que o leve a desenvolver alguma aversão para com os conteúdos oriundos da escola.

Considerando que a criança aprende com seu entorno as brincadeiras de faz de conta, possibilita a criança se perceber no mundo através da imitação que faz, ela vai formulando o seu eu. Diante desses fatos que as brincadeiras dirigidas no caso o lúdico, possibilita a criança a adquirir valores morais e éticos na formação de sua personalidade.

O lúdico pelo que podemos verificar ele faz parte do contexto de todos independentes da idade, fase ou classe social. Portanto para os professores o seu valor é mais destacado porque contribui para que trabalhe com a criança a construção do seu conhecimento de forma prazerosa e sem traumas levando a construção de cidadãos conhecedores de seus direitos e deveres.

Portanto cabe a cada um de nós fazer o seu papel como mediador do conhecimento de forma que a criança formule conceitos com a finalidade de desenvolver suas habilidades e potencialidades enquanto ser pensante que são.

No entanto o lúdico contribui para construção da aprendizagem do aluno desde que este seja trabalhado seguindo as regras, normas e leis, porque se deixar ao léu o lúdico vira brincadeira e a criança aproveita bem menos dos ensinamentos que este poderia proporcionar.

Desta forma, as atividades lúdicas devem ser aplicadas no sentido de abrir espaços para o diálogo e a reflexão, pois são necessários, sempre a partir do que é real para que o educando se sinta compreendido e respeitado.

Nesse sentido grande é o papel do professor, pois cabe instruir e valorizar o educando na interação humana, no desenvolvimento do seu raciocínio lógico. Assim a aprendizagem do seu efeito positivo se vincula ao prazer e a relação afetiva nas ações pedagógicas.

Assim a escola enquanto instituição de formação deve ajustar sua proposta pedagógica voltada às diversas alternativas de ensinar de modo a auxiliar os alunos a desenvolverem suas capacidades e habilidades auxiliando-os na adequação às várias vivências a que são expostas em seu universo cultural, potencializando o desenvolvimento de todas as capacidades do aluno, tornando o ensino mais digno e humano.

Considerando que o ser humano está em constante transformação, podemos afirmar que o lúdico e a brincadeira, muito contribuem para o conhecimento e sua transformação. Enquanto educadores devemos mediar esse conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica - técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.

ALMEIDA, O. A. de e Rojas, J. **A atividade docente em contexto: uma experiência de prática de ensino em educação infantil, com crianças de 0 a 3 anos**. In: RUSSEF, I. e BITTAR, M. (orgs). **Educação infantil: política, formação e prática docente**. Campo Grande: Plano, 2003.

ALVES, Rubem. **Conversas sobre educação**, Campinas: Versus, 2003.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**, 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

BORIN, Júlian. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. 6. ed. São Paulo: IME-USP, 1996.

BRASIL, **Referencial curricular para a educação infantil**. Vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CANDA, Cilene Nascimento. As atividades lúdicas na alfabetização político-estética de jovens e adultos. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador. v.15, n. 25, p. 140, jan./jun. 2006.

CARVALHO, Mara I. Campos de; RUBIANO, Márcia R. Bonagamba. **Organização do espaço em instituições pré-escolares**. In: OLIVEIRA, Zilma Ramos de (org). **Educação infantil: muitos olhares**. São Paulo: Cortez, 1993.

CARVALHO, Maria Campos de. **Porque as crianças gostam de áreas fechadas? Espaços circunscritos reduzem as solicitações de atenção do adulto**. In: FERREIRA, Maria Clotilde Rosseti. **Os Fazeres na Educação Infantil**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

CARVALHO, Maria Campos de; RUBIANO, Márcia R. Bonagamba. **Organização dos espaços em instituições pré-escolares**. In: OLIVEIRA, Zilma Morais. (org.) **Educação infantil: muitos olhares**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

DAVIS, Claudia. OLIVEIRA, Zilma. **Psicologia na educação**. São Paulo: Cortez, 1993.

DIDONET, Vital. Creche: a que veio, para onde vai. In: **Educação Infantil: a creche, um bom começo**. Em **Aberto/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais**, Brasília, v 18, n. 73, p.11-28, 2001

DOHME, V. A. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. São Paulo, 2003. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie.

FANTIN, Mônica. **Jogos e brinquedos e brincadeiras** – A cultura lúdica na educação infantil. In: **Síntese da qualificação da educação infantil**. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação, 2000.

FARIA, Vitória & SALLES, Fátima. **Currículo na educação infantil**. Diálogo com os demais elementos da Proposta Pedagógica. (Percurso). São Paulo: Scipione, 2007.

FEIJÓ, Olavo G. **Corpo e movimento**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FERREIRA, Emília.. **Alfabetização como processo**. São Paulo: Cortez, 1993

FRIEDMANN, A. A importância de brincar. **Diário do Grande ABC**, Santo André, 26 set. 2002, p. 14–15.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006

GANDINI, Lella. **Espaços educacionais e de envolvimento pessoal**. In: EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George. **As cem linguagens da criança**: a abordagem de Réggio Emilia na educação da primeira infância. Porto Alegre: Artes Médicas Sul Ltda, 1990.

GENTILI, Pablo e ALENCAR. **Educar na esperança em tempos de desencanto**. Petrópolis: Vozes 2005.

GOMES Edson. **A prática da educação ambiental nas escolas**. Porto Alegre: Mediação, 2004

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas**. A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KAHL, K.; LIMA, M.E.O.; GOMES, I. **Alfabetização**: construindo alternativas com jogos pedagógicos. Blumenau: Ática, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo Cortez, 2001

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **A origem dos jogos**. In: **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1998

KISHIMOTO, Tezuka Mochida. **Jogos, brinquedos, brincadeira e a educação**. 2.ed. São Paulo: Coffe, 1997.

- KRAMER, Sônia. **Com a pré-escola nas mãos**. São Paulo: Ática, 2000.
- KRAMER, Sonia (org.) **Profissionais da educação infantil: gestão e formação**. São Paulo: Ática, 2005.
- KUETHE, James L. **O processo ensino-aprendizagem**. Porto Alegre: Globo, 1978.
- LIMA, Lauro de Oliveira. **Para que servem as escolas?** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes. 2001
- LIMA, Elvira de Souza. **Como a criança pequena se desenvolve**. São Paulo: Sobradinho, 1989.
- LUCKESI, Cipriano. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: PORTO, Bernadete (Org.). **Educação e ludicidade**. Salvador: UFBA, 2004.
- MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papyrus, 1989
- MACHADO, Mariana Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar: atividades e materiais**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1995.
- MAKARENKO, L. P. **Natação: seleção de talentos e iniciação desportiva**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- MELLO, Miriam Moreira de. **O lúdico e o processo de humanização**. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Lúdico, educação e educação física**. 2, ed. Ijuí: Unijui, 2003.
- MOYLES, J. Só brincar? **O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- OLIVIER, Giovanina Gomes de. **Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer**. IN: MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Lúdico, educação e educação física**. 2. ed. Ijuí: Unijui, 2003. p.15-24.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- OLIVEIRA, Zilma de M. Ramos. **A criança e seu desenvolvimento**. Perspectiva para se discutir a educação infantil. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- OLIVEIRA, Daiany Delbone de. O processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista espaço da Sophia**. Wenceslau Braz, Faculdade de Ciências de Wenceslau Braz, n.23, a.2, fev.2008.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

POZO, J. I. **Aprendizes e mestres: a nova cultura da aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação infantil e ludicidade**. Teresina: Edufpi, 2009.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 20. ed. Curitiba: Ibpex, 2007.

REGO, Teresa C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

REIS, Carol Woichkoski dos. **Os contos de fadas no processo de alfabetização: da imaginação à representação**. São Paulo: Cortez, 2010.

ROSA, Sanny S.da. **Brincar, conhecer, ensinar**. 3. ed., São Paulo: Cortez, 2002.

SANTOS, Santa Marli P.dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SILVA, Marcos. FONSECA, Selva Guimarães. **Ensinar história no século XXI: em busca do tempo entendido**. Campinas: Papyrus, 2007

SILVA, Paulo Sérgio. **Jogar e aprender: contribuições psicológicas ao método lúdico-pedagógico**. São Paulo: Expressão e Arte Editora, 2007.

VITAL, Marcia Regina. **A priorização dos conteúdos escolares em detrimento das atividades lúdicas na educação infantil**. São Paulo, 2003. Dissertação de Mestrado. Universidade Presbiteriana Mackenzie.,

VOLPATO, Gildo. O jogo e o brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. IN: **Revista Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **Pensamento e linguagem**. S. Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, G. **Concepções de brincar entre profissionais de educação infantil: implicações para a prática institucional.** São Paulo, 1996. Tese de Doutorado, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo.

ZAMBERLAN, M. A. T., BASANI, S.I.S, ARALDI, M. Organização do espaço e qualidade de vida: pesquisa sobre configuração espacial em uma instituição de educação infantil. **Revista Educere et Educare**, São Paulo, Vol. 2 nº 4, p. 245-260. jul./dez. 2007.