

UNIVERSIDADE PAULISTA UNIP-EAD

**ADRIANA DE SOUZA MARTINS
DAIANE ALVES DE AMORIM
EDNA DE SOUZA MARTINS
EUNICE DE SOUZA MARTINS**

O LÚDICO E O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL

**COLÍDER-MT
2017**

**ADRIANA DE SOUZA MARTINS
DAIANE ALVES DE AMORIM
EDNA DE SOUZA MARTINS
EUNICE DE SOUZA MARTINS**

O LÚDICO E O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso para a
obtenção do título de Licenciatura em
Pedagogia apresentado à Universidade
Paulista – UNIP

**COLÍDER-MT
2017**

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo de nossas vidas, e não somente nestes anos como universitárias, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

Aos nossos familiares, pelo incentivo, que com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que chegássemos até esta etapa de nossas vida.

Nossos agradecimentos aos amigos, companheiros de trabalhos e irmãos na amizade que fizeram parte da nossa formação e que vão continuar presentes em nossas vidas com certeza.

“Uma criança que, domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza, objetos substitutos aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem. O brinquedo simbólico, o pensamento, está separado dos objetos e ação surge das ideias e não das coisas”.

Vygotsky (1998)

RESUMO

A história do lúdico passou por várias transformações, mas somente a partir do século XVI que foi valorizado as atividades lúdicas e os sentimentos da infância sendo resgatados pelos humanistas. Trabalhar de maneira lúdica não é uma tarefa fácil exige muito de o professor buscar novas metodologias de trabalho para melhorar a qualidade do ensino e deixa-lo atrativo, prazeroso equilibrando a prática com a teoria. Daí a importância de incorporar as brincadeiras nas práticas pedagógicas. Pois, o brincar é uma atividade que deve fazer parte do planejamento diário na de educação infantil. Nessa perspectiva, a sala de aula pode e deve ser um ambiente propício para desenvolver todas as habilidades da criança de maneira prazerosa, de forma que a mesma explore o ambiente. Por essa razão podemos dizer que os profissionais que atuam na educação infantil devem criar oportunidades para que esses momentos aconteçam, criando os “cantinhos” que estimulam as descobertas. Nesse processo é função da escola oferecer capacitação com o tema ludicidade para que todos percebessem a importância dessas atividades para o desenvolvimento da criança. Porém os objetivos da educação infantil não são de alfabetizar, mais buscar a formação integral da criança, usufruindo-se de material lúdico.

Palavras-chave: Lúdico. Criança. Afetividade.

ABSTRAT

The history of play has undergone several transformations, but only since the sixteenth century has been valued the playful activities and feelings of childhood being rescued by the humanists. Working in a playful way is not an easy task, it requires a great deal of the teacher to seek new work methodologies to improve the quality of teaching and make it attractive and enjoyable by balancing the practice with theory. Hence, the importance of incorporating play into pedagogical practices. For playing, is an activity that should be part of the daily planning in kindergarten. From this perspective, the classroom can and should be an environment conducive to developing all the child's skills in a pleasurable way, so that the child can explore the environment. For this reason, we can say that professionals who work in early childhood education should create opportunities for these moments to happen, creating the "corners" that stimulate the discoveries. In this process, it is the function of the school to offer training with the theme Playfulness so that everyone perceived the importance of these activities for the development of the child. However, the objectives of early childhood education are not to literate, but to seek the integral formation of the child, using playful material.

Key words: playful. Child. Affectivity. Ade

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	8
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
2.1 A Importância dos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras a Educação Infantil.....	13
2.1.1 O Jogo no Desenvolvimento da Criança.....	16
2.1.2. Jogo do Exercício Sensório-Motor (0a 2 anos).....	17
2.1.3 Jogo Simbólico (2 a 6 anos).....	18
2.1.4 Jogo de Regras (7 a 12 anos).....	19
2.2 O Brinquedo no Desenvolvimento da Criança.....	20
2.3 A Brincadeira no Processo de Desenvolvimento da Criança.....	21
2.4 A Aprendizagem Através do Lúdico.....	24
2.4.1 Nossas Crianças Têm Direito a Brincadeira.....	25
2.5 A Importância do Professor Trabalhar de Maneira Lúdica.....	27
2.5.1 O Faz de Conta e a Mediação do Professor.....	29
2.6 Ludicidade e Afetividade: no Processo de Ensino e Aprendizagem.....	32
3. MATERIAL E MÉTODOS.....	35
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	36
5. CONSIDERAÇÕES FINAS.....	38
6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	41

1.INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como tema “o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil”, que busca refletir a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem da criança, analisando assim o verdadeiro sentido do brincar, entendendo a competência da criança através da ludicidade, constituir a socialização e produzir conhecimentos. No qual o brincar é um exercício predominante na infância e vem sendo estudado no campo científico, com o objetivo de identificar as suas qualidades e observar as suas relações com o desenvolvimento e ainda, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças.

No atual contexto de transformações sociais, complexo, pelo qual a sociedade vem passando, repensar sobre a prática do ensino nas escolas é de extrema relevância, em particular sobre como o professor de Educação Infantil trabalha com essas questões. Para isso, repensar também sobre a formação desse profissional neste contexto, é fundamental para que entendamos sua prática pedagógica frente a tantos desafios encontrados no seu dia a dia; desafios estes que põem em xeque sua habilidade no tocante ao desenvolvimento de um trabalho tendo o lúdico como instrumento essencial à sua prática pedagógica. Pois, crianças crescem e mesmo sabedores que somos que a sociedade contemporânea exige cada vez mais participação efetiva dos sujeitos que dela fazem parte devido às sucessivas mudanças principalmente as de ordens tecnológicas, requerendo indivíduos cada vez mais aptos, hábeis, desvoltos a lidar com tais mudanças, a construção desses indivíduos será bem mais enriquecedora do ponto de vista social, afetivo e cultural se eles tiverem tido no seu percurso educacional uma política voltada para o ensino aprendizagem ancorada numa proposta de trabalho tendo o lúdico como instrumento essencial à sua formação na educação infantil.

Numa perspectiva contemporânea, percebe-se devido à necessidade advinda das novas reformas educacionais definidas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1998), que a educação além de passar por mudanças significativas, cria expectativas no que tange à escola e aos sistemas educativos, (Santos, 2012). Isso não escapa a uma análise do fazer pedagógico quando se trata de Educação Infantil por se tratar da primeira fase em que a criança se encontra ao ingressar na escola. É nessa fase que o lúdico deve estar sempre presente e fazer parte do seu dia-a-

dia, considerando que as crianças atualmente têm mais contato com aparelhos tecnológicos (computador, celular, tabletes, entre outros), o que não é de todo ruim, do que com brinquedos, digamos, mais convencionais: carrinhos, bonecas, enfim. Nesse sentido, ressaltamos que as brincadeiras tomaram outros rumos e, com isso, as relações também.

O número de filhos por casal vem diminuindo, fazendo com que muitas famílias optem por terem apenas um filho, seja por questões pessoais ou financeiras. Na realidade, o que observamos é que as crianças, ao perderem o contato com o lúdico, com as brincadeiras, acabam perdendo também ou deixando de terem, relações mais afetivas e isso implica num crescimento de um sujeito muitas vezes individual, egoísta.

Daí a importância de incorporar as brincadeiras nas práticas pedagógicas. Pois, o brincar é uma atividade que deve fazer parte do planejamento diário na de educação infantil. Nessa perspectiva, a sala de aula pode e deve ser um ambiente propício para desenvolver todas as habilidades da criança de maneira prazerosa, de forma que a mesma explore o ambiente. Por essa razão podemos dizer que os profissionais que atuam na educação infantil devem criar oportunidades para que esses momentos aconteçam, criando os “cantinhos” que estimulam as descobertas.

Segundo Murcia (2005), as crianças sempre usarão algum jogo para passar o tempo ou para sua diversão, onde o jogo vai expressar algo vital para o ser humano (como meio de eliminar o seu excesso de energia). Murcia (2005, p. 46) apud Orlick (1990), afirma que “jogar é o meio ideal para uma aprendizagem social positiva, pois é natural, ativo e muito motivador para a maior parte das crianças. As brincadeiras envolvem de modo constante as pessoas nos processos de ação, reação, sensação e experimentação”.

O brincar na educação infantil possibilita a criança organizar regras fundada por si e em grupo, auxiliando na adaptação do sujeito na sociedade. Para isso, é necessário a compreensão dos pais, educadores e sociedade em geral, sobre a ludicidade que deve ser vivenciada na infância, e que o brincar não é uma aprendizagem apenas de diversão, mas sim, um ato de conhecimento. Aprendendo aspectos diferentes, de perceber e afirmar sua teoria em comparação aos outros, assim podemos identificar e evitar futuros dificuldades de aprendizagem infantil.

Conforme Giacometti (2005), o brincar e o jogar podem ter o mesmo significado aos alunos, pois para eles, essas duas palavras soam como o mesmo

significado, assim algumas crianças dizem brincar e outras dizem jogar. Para essa autora, seja qual for à época, cultura ou classe social, os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem.

O Lúdico assume um papel importante no processo de socialização das atividades das crianças, pois acaba sobre tudo desenvolvendo a criatividade e a participação cultural, (Marcelino, 1997).

O lúdico traz benefício para o desenvolvimento escolar da criança, não sendo meramente um passatempo e sim matérias didáticos que se tornam indispensável para a aprendizagem do aluno.

A escola deve usufruir de todas demonstrações de prazer da criança e direcioná-las emocionalmente através de brincadeiras lúdicas educativas. Essas brincadeiras lúdicas, quando bem orientada, oferecem muitos proveitos que promovem saúde mental, física, intelectual e social a criança.

Brincado a criança se socializa, aprende a se adaptar de maneira afetuosa. É brincando que a criança estabelece aos poucos o luto pela carência referente dos cuidados maternos, assim como descobrir ações e alcançar métodos para estimular o desafio de caminhar com as próprias pernas e refletir aos poucos com a própria cabeça, tendo obrigação por seus atos.

Pais e educadores que atende a necessidade da criança de brincar, estarão preparando estruturas de uma juventude mais segura ao produzir situações de participação e demonstração da própria convicção e concepção de mundo.

No dia a dia da criança, o brincar é uma conduta que ressalta a importância para o seu conhecimento e crescimento. Portanto, se pretendermos entender melhor as crianças precisamos conhecer seus brinquedos e brincadeiras.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A história do lúdico está presente na vida do ser humano há milhares de anos, basta analisarmos a história da humanidade, passou por várias transformações no decorrer dos tempos, entretanto somente a partir do século XVI que foi valorizado as atividades lúdicas e os sentimentos da infância sendo resgatados pelos humanistas.

A Educação infantil é considerada a primeira etapa da educação básica. Percebemos que a criança tem pouco período para aproveitar sua fantasia, portanto era vista como ser adulto em miniatura. Sendo assim exige reflexões acerca de seu desenvolvimento em vários aspectos: o cognitivo, motor, social, afetivo, moral e biológico.

Compreendemos que a infância era uma espécie de anonimato e que a presença da criança, na família e na sociedade, era muito breve e insignificante. Suas necessidades, bem como as etapas de seu desenvolvimento, eram ignoradas, não recebendo a devida importância.

Neste sentido Soares (2009) confirma que:

Durante muito tempo, o cuidado e a educação das crianças pequenas eram vistas como tarefas da família, principalmente das mães e de outras mulheres. Depois do desmame, a criança era percebida como um pequeno adulto, quando já alcançava certo grau de independência, passava a ajudar os adultos nas atividades cotidianas e a aprender o básico para sua inserção social. Não se considerava a identidade pessoal da criança.

Neste contexto quando surgiram às entidades e escolas de crianças pequenas continham objetivos apenas de assistencialismo destinados ao cuidado infantil, atender as mães trabalhadoras. Somente com a última LDB (Lei de Diretrizes e Bases) número 9.394/96, em seu artigo 21 nos traz que a Educação Infantil compõe o nível de Educação Básica.

Desde bebê a criança necessita de objetos concretos, pois estão presas as experiências imediatas, onde sua ação é olhar, agarrar, ouvir, alcançar com a boca ou sentir com a pele.

Kishimoto (2003, p. 17) também se refere a essa dimensão destacando que:

[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que,

dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança ante e poderosa que é o próprio corpo.

No mesmo contexto Oliveira (1994), afirma que:

A brincadeira fornece, pois, ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real. Nela aparece a ação na esfera imaginativa numa situação de faz-de-conta, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e das motivações volitivas, constituindo-se, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

Portanto em um ambiente de aprendizagem, o que se percebe é a eficiência das atividades lúdicas como estão ligadas ao desenvolvimento cognitivo, físico e emocional das crianças, pois estas experiências transformam a aprendizagem em momentos prazerosos e significativos.

Para Friedrich Froebel (2008), criador dos jardins-de-infância de educação infantil deve ser sem obrigações porque o aprendizado depende dos interesses de cada um e se faz por meio da prática. Froebel é uma referência muito importante na história da educação, pois os métodos que se usa até hoje na educação infantil estão ligados aos seus pensamentos. Ele considerava as brincadeiras como princípios norteadores das atividades pedagógicas possibilitando para criança uma aprendizagem descontraída e prazerosa.

Segundo este autor ao brincar as crianças transforma os conhecimentos que já possuem anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca, e por meio da atividade lúdica o professor pode observar o desenvolvimento da criança registrando suas capacidades e dificuldades.

Segundo Almeida (2009) a atividade lúdica é uma ferramenta muito importante no desenvolvimento da criança, pois o brincar faz com que a criança cria um ambiente simbólico, vivenciando no faz de conta à realidade, aprende a agir e desenvolve autonomia.

A autora destaca também que o ato de brincar é algo essencial para vida humana, todos nós nascemos com a capacidade de imaginar e criar situações que se aproximam da realidade. Neste sentido o ato de brincar desenvolve os aspectos cognitivos e sociais da criança, pois, quando ela brinca com outras crianças está

interagindo e adequando-se ao relacionamento interpessoal, que permanecerá em todo o decorrer de sua vida.

De acordo com Almeida (2009):

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. (...). O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (Almeida, 2009 s.n.)

Dessa forma, acreditamos ter a brincadeira fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados possibilitando o aprendizado e a expansão da criatividade, fortalecendo sua socialização e estimulado assim, sua liberdade de expressão.

Para que o professor use as brincadeiras no ambiente escolar com seriedade, ele tem que compreender o processo de desenvolvimento infantil ao surgimento das brincadeiras, observando que o brincar vai além das adversidades cognitivas.

Refletir o valor do brincar nos deposita as mais variadas abordagens, tais como a cultura, que considera o jogo como ênfase a cultura, exclusivamente a infância; o pedagógico que observa e auxilia o jogo para a educação, o desenvolvimento e a aprendizagem da criança e a psicológica que observa o jogo como uma forma de entender melhor o funcionamento da psicologia, enfim, das emoções da individualidade dos cidadãos.

Segundo Rousseau (1968, p. 109), "as crianças tem maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural".

A aprendizagem da criança se dará com mais facilidade a partir do momento em que o processo educativo espontâneo permite que a mesma brinque livremente em interação com seu meio ambiente, no entanto este ambiente normalmente limita essa liberdade por não haver espaços adequados que estimulem as brincadeiras.

2.1 A Importância dos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras a Educação Infantil

De acordo com Kishimoto (1996), baseando-se em Brougère (1981, 1993) e Henriot (1983, 1989), buscou compreender a diferença entre os termos.

- Jogo – ação voluntária processual que inclui uma intenção lúdica do jogador, com regras internas e ocultas, possuindo caráter improdutivo e incerto e tendo e tendo um fim em si mesmo. Uma atividade livre que, se imposta, deixa de ser jogo.
- Brinquedo – objeto que representa certas qualidades é um substituto dos objetos reais, para que possa ser manipulado pelas crianças. Também pode representar realidades imaginárias.
- Brincadeira – ação voluntária e consciente que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo ao mergulhar na ação lúdica. É o lúdico em ação.

Através da ligação dos jogos e brincadeiras a criança organiza suas ideias sobre o mundo que a cerca, analisando seu crescimento psíquico e intelectual. Quando o professor de Educação infantil entende a dimensão de se analisar os recursos e reflexão utilizados em cada brincadeira deixa de existir o certo e o errado. Qualquer concepção desenvolvida pela criança passa, a ser valorizada, cabendo ao professor apenas acompanhar o aluno a meditar para que a própria criança faça sua revisão e invista de forma considerável o seu aprendizado.

E o jogo é muito importante para auxiliar na aprendizagem, nesse sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

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

De acordo com Ronca (1989, p. 27) “O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”.

Para Silva (2007 p. 07) o jogo 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”.

No contexto fictício, a criança tem a chance de se forma independente, diante os acontecimentos e limitações exigida pelo universo que a cerca. O brinquedo contribui nesse sistema em que a criança, de maneira ampla e espontânea, sabe seguir exemplos. Levando em conta o prazer e o bem estar que encontra no brincar, tem a viabilidade, gradualmente exibir-se, expandindo seus limites:

De acordo com Vygotsky (1991, p.113):

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado em uma situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo. (VYGOTSKY, 1991, p.113).

O jogo, as brincadeiras, os projetos infantis, visam modificar o mundo, dirigir seus resultados e definições. Expandem as oportunidades da expectativa do bem estar e da transformação do ensino, em seguida do conhecer e de viver a não realidade, dentro do mundo real. Podemos garantir que o lúdico é o pilar da Educação infantil, pois é meio de estímulo para a criança, que tem plano para dar início ao processo de importantes conhecimentos, motivo de experiência e bem estar. Ludicidade é a facilidade em trabalhar, promovendo o diálogo entre a imaginação, o brincar e objetivo.

A imaginação dramática está no centro da criatividade humana, sendo parte fundamental do processo de desenvolvimento da inteligência e, por isso, deve estar no centro da educação. Mesmo considerando que a imitação e o jogo estão relacionados ao processo de pensamento e ao desenvolvimento da cognição, é a imaginação dramática que interioriza os objetos e lhes confere significados (KOUDELA, 1984).

Segundo o RCNEI, Brasil:

Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com outras pessoas. O conhecimento não se

constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (RCNEI, BRASIL, 1998 p.21-22).

A interação entre o brincar e o mundo real produzindo, na memória infantil, o desencadear e o executar de tais emoções. (DAMÁSIO 2002).

A utilização do jogo e das brincadeiras potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que jogos ou brincadeiras. (KISHIMOTO, 1999, p.38).

Antunes (2003, p. 18), afirma que:

A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, construindo conceitos de relação, classificação, seriação, aptidões visuoespaciais e muitas outras. (ANTUNES, 2003, p. 18).

A brincadeira auxilia a expandir o vocabulário e a retratar ideologias e ponto de vista. É um meio significativo de convivência, comunicação e participação, de aprendizado verdadeiro e divertido, orientando a criança a enfrentar desafios e realizar descobertas.

Kishimoto (2001) apresenta o jogo e suas determinadas classificações, brincadeira e seus diferentes significados.

A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo (KISHIMOTO, 2001, p. 15).

2.1.1 O Jogo no Desenvolvimento da Criança

O desenvolvimento das crianças na educação infantil é muito importante às oportunidades de aprendizagem oferecidas a elas no ambiente escolar. Pois é através das brincadeiras que ela expressa seus sentimentos, suas emoções, seus desejos. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são fundamental para o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social das crianças.

De acordo com Rizzi e Haydt (2001), o jogo pode ser considerado um impulso natural da criança, e neste sentido satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta tendência lúdica. Conforme Rizzi e Haydt (2001, p. 14) enfatizam: “o ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.” É importante salientar que jogo e brincadeira quer dizer divertimento deve ser encarado como atividade prazerosa e essencial na vida da criança.

De acordo com Rizzi e Haydt (2001), em estudo realizado por Jean Piaget sobre a evolução do jogo na criança, o estudioso percebeu e dividiu a estrutura do jogo infantil em três categorias: o jogo do exercício sensório-motor, o jogo simbólico e o jogo de regras.

Ressaltando ainda mais a importância do lúdico, recordamos as palavras de Ronca:

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo. (1989, p.27).

Uma das grandes finalidades da escola é garantir a socialização, com a finalidade de promover trabalhos coletivos, transmitindo ideias e auxiliando no que ocorre em razão dos jogos. Qualquer entidade que tenha como finalidade desenvolver atividades lúdicas ou de aprendizagens usufruirá de um imenso conceito social.

2.1.2. Jogo do Exercício Sensório-Motor (0a 2 anos)

Nos primeiros meses de vida (0 a 2 anos) a criança demonstra através de gestos e movimentos simples para sentir o prazer de esticar as pernas, observar as mãos em movimentos chupar o dedo e os sons produzidos através do choro. Estes movimentos beneficiam o desenvolvimento e o domínio da motricidade.

Segundo Almeida (2000, p.420):

Nesta fase a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. Olhando, pegando, ouvindo, apalpando, mexendo em tudo que encontra a seu redor, ela se diverte e conquista novas realidades. Em sua origem sensório-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real ao “eu” e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento. O bebê brinca com o corpo, executa movimentos com estender e recolher braços, as pernas, os dedos, os músculos.

A prática de jogar é uma ação natural do ser humano. A atividade lúdica ocorre com um conjunto de atitudes e fatores espontâneos. Seu objetivo é a única prazer do exercício, que torna-se repetição de gestos e movimentos simples, como, balançar os braços, correr, girar, tocar instrumentos, caminhar, etc. Apesar destes jogos iniciarem no estágio maternal e continuarem até os 2 anos, eles resistem ao longo de toda a infância até a fase adulta. Por exemplo, dirigir carro, andar de bicicleta.

2.1.3 Jogo Simbólico (2 a 6 anos)

O jogo simbólico surge entre os 2 e 6 anos. A finalidade desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade”. (PIAGET apud RIZZI, 1997).

Por meio dos jogos simbólicos se desenvolve a realidade e a personalidade. Por exemplo, brincar de boneca simboliza uma condição que precisamente vai viver apresentando um sentimento natural.

Do segundo ao sexto ano de vida é através de assimilação do real, representação da imaginação, do mundo faz de conta. Nesta fase a criança imagina um cabo de vassoura em um cavalo, transforma terra, pedras, papéis em comidinha e servem para os amigos.

Nas brincadeiras de faz de conta a criança amplia seu desenvolvimento de personalidade de vida, enriquecendo a aprendizagem. Para o desenvolvimento escolar as brincadeiras trazem alguns tipos de benefícios: o benefício físico satisfazendo as necessidades de crescimento e de competitividade da criança; o benefício intelectual, contribuindo através de brinquedos para desinibir o intelecto da criança; benefícios formais; o benefício social, a criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar.

Almeida (2000, p. 47) afirma:

É a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do seu "eu" [...] Os jogos de que as crianças mais gosta são aqueles em que seu corpo está em movimento; elas ficam contentes quando podem movimentar-se, e é essa movimentação do corpo que torna seu crescimento físico natural e saudável, [...] É a fase em que a criança imita tudo e tudo quer saber (fase do porquê).

De acordo com Almeida (2000, p. 48), "Nessa fase, a criança reúne-se com outras crianças para brincar, mas ainda age sem observar regras. No jogo todas ganham e todas perdem".

2.1.4 Jogo de Regras (7 a 12 anos)

A terceira fase dos sete aos doze anos de vida, este é jogo de regulamento e a existência de parceiros, o fato de ganhar e perder, é necessário despertar na criança a cooperação. Ainda segundo os estudos de Piaget (1973), é nesta fase que a criança deixa de lado o egocentrismo, percebido nos mais novos, para adquirir um espírito de relações interindividuais e de cooperação.

Segundo Almeida (2000, p. 51):

Nesta idade criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nesta fase os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo do processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente. O sentido de trabalho-jogo se define como algo inerente, e os trabalhos escolares passam a ter seriedade quando as crianças aprendem a ler e escrever, calcular, porque é por meio da atividade-jogo que a criança preserva o esforço de se dar por inteiro na atividade que realiza.

Através do jogo a criança constrói e se expressa a sua realidade. A criança aprende brincando, é através dos jogos e das brincadeiras que elas aprendem resolver conflitos e problemas e aprende a socialização.

De acordo com Lima (1992):

Brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas.

O jogo de regras, surge aos cinco anos, evoluindo na fase dos 7 aos 12 anos, continuando por toda a vida humana, como: jogos de cartas, jogos de memória, esportes, etc. O jogo de regra prevê a realidade de fundamentos compostos de obrigações (as regras), observando uma qualidade social. Este jogo se manifesta quando a criança deixa a fase egocêntrica fortalecendo as relações afetivo-sociais.

2.2 O Brinquedo no Desenvolvimento da Criança

Para Vygotsky (1991), é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. Pois, com menos de três de idade, é essencialmente impossível envolver-se em uma situação imaginária, uma vez que isso implica uma forma nova de comportamento que liberta a criança das restrições impostas pelo ambiente imediato. Mas a ação numa situação imaginária ensina á criança dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos, ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação.

Esses momentos a partir de jogos e brincadeiras são importantes no desenvolvimento das crianças e no período do brincar favorecem o processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil.

Ainda de acordo com Vygotsky (1991), o brinquedo auxilia o desenvolvimento, fazendo com que, pouco a pouco, a criança comece a distinguir os significados dos objetos reais; sua percepção evolui a partir proporciona, das experiências que o próprio brinquedo proporciona, ampliando seu imaginário.

No brinquedo o pensamento da criança está separado dos objetos e a ação nasce das ideais e não das coisas: um pedaço de madeira vira-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se cavalo. O brinquedo segundo autor, é o mundo ilusório e imaginário em que os desejos não realizáveis podem se realizados. É no brinquedo que a criança aprende a criança aprende a agir sozinha. A ação da criança, no momento do brincar, é o ponto de partida para o desenvolvimento de suas capacidades. Por conta do prazer e a satisfação que a criança encontra através do brincar, tem possibilidades cada vez mais de descobrir seus limites.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacional. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado em uma situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço- ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer- e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se as regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia á ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (Vygotsky, 1991, p. 113).

No entanto, no brincar, é considerado como uma atividade própria da infância, a criança internaliza comportamentos que geram as transformações necessárias para se desenvolvimento.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que a realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento. Sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (Vygotsky, 1991, p.170).

A importância do brinquedo no desenvolvimento da criança, tem sido manifestada na atualidade, pelo crescente resultado de buscas presentes no âmbito escolar. De acordo com diversos questionamentos nas áreas sociológica, psicológica e pedagógica. Estas buscas têm como finalidade de estudo, o interesse cultural na criação dos brinquedos, o papel destas estrutura da psicologia infantil tem a importância de usufruir de auxílios pedagógico, seja no conjunto familiar ou sociedade geral, como creches ou pré-escolas.

2.3 A Brincadeira no Processo de Desenvolvimento da Criança

Toda criança adora brincar e enquanto brinca desenvolve tantas aprendizagens que vale a pena refletir sobre elas e sua importância, dentro do processo de ensino e aprendizagem. Conforme Nascimento (2000, p. 1).

A criança não é um adulto que ainda não cresceu, ela tem características próprias. Para alcançar o pensamento adulto (abstrato), ela precisa percorrer todas as etapas de seu desenvolvimento físico, cognitivo, social e

emocional. Brincando, a criança desenvolve potencialidades; ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua, cria, deduz etc. Sua sociabilidade se desenvolve; ela faz amigos, aprende a compartilhar e a respeitar o direito dos e as normas estabelecidas pelo grupo e a envolver-se nas atividades apenas pelo prazer de participar, sem visar recompensas nem temer castigo. Brincando, a criança estará buscando sentido para sua vida. Sua saúde física, emocional e intelectual depende, em grande parte, dessa atividade lúdica.

Enquanto a criança brinca ela desenvolve várias habilidades:

- Autonomia;
- Criatividade;
- Identidade;
- Imaginação;
- Imitação;
- Senso de justiça;
- Convivência;
- Socialização.

Ela aprende muito através do brincar:

- Ouvir a opinião do outro;
- Esperar a vez de falar ou de jogar;
- Ceder de vez em quando;
- Respeitar o grupo;
- Cooperar e cumprir regras;
- Criar e recriar;
- Resolver conflitos;
- Respeitar limites;
- Adquirir novos conhecimentos;
- Emprestar o brinquedo;
- Construir objetos ou lugares para brincar;
- Compartilhar e ouvir ideias.

É brincando que a criança descobre a seguir regras, a evoluir o sua relação social e a aceitar a si mesmo e ao outro. Por meio do ambiente lúdico que a criança

inicia a se desenvolver com mais clareza, sentindo, obedecendo e discordando de conceitos, coordenando e dividindo sua alegria de brincar.

Por tudo isso Nascimento (2000, p. 1) afirma que: Brincar é tão importante para criança como trabalhar é para o adulto. É o que a torna ativa, criativa, e lhe dá a oportunidade de relacionar com os outros; também a faz feliz e, por isso mais propensa a ser bondosa, a amar o próximo, a ser solidário.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, volume 2, trabalhar com o lúdico na Educação Infantil proporciona na criança o desenvolvimento e aprendizagem de forma espontânea e natural, pois enquanto a criança brinca passa por experiências concretas constrói sua identidade e o seu conhecimento de mundo.

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imaginação, a memória, a imitação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (MEC, 1998 Pg. 22).

O brincar nas escolas é diferente dos outros locais, tem objetivos para proporcionar a aquisição do conhecimento, desenvolvimento do raciocínio do aluno. Por isso é muito importante brincar, pois tem intencionalidade educacional, não é um brincar por brincar é um aprendendo brincando.

De acordo com Lima (1999, p. 27).

A utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista, primeiramente, com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica; se deixar de sê-lo, descaracterizar-se-á como jogo ou brincadeira. Como atividade infantil, na qual há construção de conceitos, eles podem e devem ser usados na Escola neste sentido.

Entender a importância do brincar para a criança é essencial para a contribuição em seu crescimento, pois, é no brincar que a criança desenvolve comportamentos e demonstra emoções, de convivência. Brincando a criança está descobrindo suas habilidades para sua formação futura.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil,

[...] brincar é uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento da identidade e da autonomia das crianças [...], além de [...] “desenvolver habilidades importantes como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação, o aluno também amadurece a capacidade de socialização por

meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (1998, p. 22).

A brincadeira possibilita resolver, produzir, analisar, vivenciar, experimentar sensações, auxiliar, observar. Nas brincadeiras as crianças permanecem presentes com acontecimentos antes vivenciado pelos seus pais.

Bettelheim (1984) afirma que:

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos (BETTELHEIM, 1984 p.105).

Para Bettelheim (1984) Quando brinca, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo como e no mundo do adulto. Enquanto brinca, seu conhecimento sobre o mundo é ampliado, de modo que ela faz de conta e se coloca no lugar do adulto. Assim, ao brincar a criança recria e repensa nos acontecimentos que viveu, sabendo que está brincando.

2.4 A Aprendizagem Através do Lúdico

Segundo Almeida (2009) a atividade lúdica é uma ferramenta muito importante no desenvolvimento da criança, pois o brincar faz com que a criança crie um ambiente simbólico, vivenciando no faz de conta a realidade, aprende a agir e desenvolve autonomia.

A autora destaca também que o ato de brincar é algo essencial para vida humana, todos nós nascemos com a capacidade de imaginar e criar situações que se aproximam da realidade. Neste sentido o ato de brincar desenvolve os aspectos cognitivos e sociais da criança, pois, quando ela brinca com outras crianças está interagindo e adequando-se ao relacionamento interpessoal, que permanecerá em todo o decorrer de sua vida.

A ludicidade estimula uma aprendizagem com enriquecimento com muitas experiências, pois desenvolvem várias habilidades de cooperação enfim, valores e conhecimentos. De acordo com Dantas (2002) explica que o termo lúdico abrange tanto a atividade individual e livre quanto a coletiva e regrada. Por isso que lúdico é como atividades prazerosas e divertidas, as ações desenvolvidas no ambiente da

ludicidade se transformam em momento de ensino prazeroso, divertido, agradável e muito rico em conhecimento.

De acordo com Oliveira (2000, p.23).

Uma situação lúdica pode ser vista, assim, como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal de características pessoais e grupais, quer sociais, morais ou intelectuais em suas múltiplas combinações. Por outro lado, de forma complementar, aponta dificuldades e pontos mal desenvolvidos, levando a criança a buscar melhorá-los para preservar sua imagem perante os outros.

Assim aprendizado lúdico na infância tanto no lar quanto na escola é o melhor e o mais precioso que uma criança pode levar consigo para sua vida futuramente.

O lúdico viabiliza rendimento escolar, além de capacidade, princípios, observação e lógicas. Assim, Goés (2008, p 37), afirma ainda que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

2.4.1 Nossas Crianças Têm Direito a Brincadeira

O documento critérios para atendimento em creche e pré-escolas que respeitam os direitos fundamentais da criança elaborados pelo MEC, expressa 14 critérios, vinculados aos direitos das crianças nas instituições, que servem de indicadores para orientar as escolas de Educação infantil no atendimento aos pequenos. Esse documento diz já no primeiro critério que “Nossas crianças têm direito à brincadeira.” (MEC 2009 Pg. 14).

- Os brinquedos estão disponíveis às crianças em todos os momentos
- Os brinquedos são guardados em locais de livre acesso às crianças
- Os brinquedos são guardados com carinho, de forma organizada
- As rotinas da creche são flexíveis e reservam períodos longos para as brincadeiras livres das crianças
- As famílias recebem orientação sobre a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil

- Ajudamos as crianças a aprender a guardar os brinquedos nos lugares apropriados
- As salas onde as crianças ficam estão arrumadas de forma a facilitar brincadeiras espontâneas e interativas
- Ajudamos as crianças a aprender a usar brinquedos novos
- Os adultos também propõem brincadeiras às crianças
- Os espaços externos permitem as brincadeiras das crianças
- As crianças maiores podem organizar os seus jogos de bola, inclusive futebol
- As meninas também participam de jogos que desenvolvem os movimentos amplos: correr, jogar, pular
- Demonstramos o valor que damos às brincadeiras infantis participando delas sempre que as crianças pedem
- Os adultos também acatam as brincadeiras propostas pelas crianças.

Neste sentido é fundamental e necessário que o direito da criança brincar, aprender, sonhar e se desenvolver seja garantido, pois a brincadeira beneficia o desenvolvimento infantil e deve ser valorizado e privilegiado nas creches. “A programação para as creches reconhece e incorpora o direito das crianças à brincadeira.” (MEC 2009 Pg. 14).

Através da brincadeira a criança aprende de maneira prazerosa, e assim garante o seu desenvolvimento integral, pois a ela vê o mundo de maneira lúdica: cantando, dançando, brincando.

Ainda segundo Elkind (2007) a brincadeira espontânea é uma atividade completa, pois ao brincar a criança desenvolve o físico, a mente, o social e o emocional. Brincar proporciona também as crianças novas descobertas, contribuem para desenvolver habilidades importantes, tais como criatividade, agilidade, entre outros. Nesse sentido ele afirma que: “(...) Brincar dá origem a novos conhecimentos, habilidades e produtos artísticos, sendo uma necessidade vital no mundo de hoje, principalmente em nossas escolas.” (Elkind,2007, pg: 17).

O brincar é especialmente um direito de liberdade da criança, que é identificada como pessoa com propósitos, interesses e objetivos individuais. Portanto, deve ser assegurados, já que é sua realidade, precisamente de modo fundamental para que ela evolua de maneira ampla e positiva. O direito de brincar

na Constituição de 1988 se se assimila aos direitos ao lazer, à convivência familiar e à convivência comunitária, e ao direito ao não-trabalho, que é muito mais do que um “direito ao descanso”.

A Constituição Federal de 1988: afirma no Art. 227 – É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, crueldade e opressão.

Machado (2003) ressalta que “o direito de brincar das crianças assume, o contorno de essencialidade que o leva à condição de direito fundamental especial delas, na ótica de uma acepção radicalmente aberta aos direitos humanos” (p. 195). A necessidade do direito de brincar consiste no direito humano de ser uma criança feliz. Direito de viver a infância como pessoa verdadeira, qualificada, exclusiva, única. Assim é que a escola deve planejar sua proposta pedagógica revelando pela criança um profundo respeito. Um respeito que considera a sua própria perspectiva infantil, ou seja, considerar que “as crianças são desejantes” (ABRAMOWICZ, 2003, p.20).

2.5 A Importância do Professor Trabalhar de Maneira Lúdica

Nesse sentido Rojas (2007, p.40) afirma que “o lúdico é à base de toda a atividade da Educação da Infância, pois é o meio de motivação para a criança, que podem dar origem a processos de aprendizagem importantes é fontes de descobertas e prazer.”

Podemos afirmar que o lúdico é a base para toda atividade da educação infantil, portanto é um meio de motivação muito importante para o processo de aprendizagem da criança é uma fonte de descoberta e prazer. Ludicidade é a espontaneidade em trabalhar, fazendo a comunicação entre fantasia, o brincar e o real. A realidade jogando com falas e palavras, gestos e expressões um verdadeiro prazer em aprender. Fleury (1995), em seus estudos, pergunta: Há uma criança dentro da professora?

Uma situação lúdica pode ser vista, assim, como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal de características pessoais e grupais, quer sociais, morais ou intelectuais em suas múltiplas combinações. Por outro lado, de forma complementar, aponta dificuldades e pontos mal resolvidos, levando a criança a buscar melhorá-los para preservar sua imagem perante os outros. (Oliveira, 2000, p. 230).

Segundo Sampaio (1996) as atividades lúdicas propiciam às crianças a exploração e conhecimento das suas capacidades motoras, e é de vital importância conceber o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança.

Em relação ao lúdico, Kishimoto (2003, p. 37-38) descreve que:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

As atividades lúdicas proporcionam momentos que contribuem muito para o desenvolvimento cognitivo, a criatividade, a interação e a imaginação.

Dentro dessa mesma perspectiva, Dias (2003, p.52) defende que:

[...] na criança, a imaginação criadora surge em forma de jogo, instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento da realidade. Jogo sensório-motor que se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de ação e compreensão do mundo. O conhecimento deixa de ser preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível imaginá-lo, representá-lo com o gesto no ar, no papel, nos materiais, com sons, com palavras.

A ludicidade é comunicação da vida, do sentir, do fazer brotar e reviver o velho no novo. A prática lúdica é presença na ação e direção pedagógica em que se vai modelando e re-significando o real, na arte-magia de ser, de pensar, de sentir. “Quando se trabalha com a ludicidade enquanto comunicação, estado do humano sente-se que se está trabalhando em uma ecologia de ação.” (Rojas, 2004, p.26).

O uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras é indispensável em uma aula lúdica, pois além tornar uma aula mais produtiva e divertida, contribui para aprendizagem e o desenvolvimento do aluno.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998, p. 28):

As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc. Propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem 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 de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais de que dispõem.

2.5.1 O Faz de Conta e a Mediação do Professor

As atividades lúdicas proporcionam à criança o desenvolvimento de sua imaginação, pois através do faz de conta à mesma está experimentando diferentes situações e papéis sociais, explorando seu imaginário e sentimentos. Esses momentos contribuem para o desenvolvimento da atenção, memória, autonomia, socialização e capacidade de resolver problemas.

Ao observar as atitudes das crianças ao brincar percebe-se que conversam com brinquedos e objetos como se tivessem vida, transformam terra, pedras, papéis em comidinha e servem para os amigos, assumem personalidades de outras pessoas tratando de doentes como se fossem médicos, ensinando aos seus alunos como os professores, cuidando dos filhos iguais aos pais, conversando como adultos. Isso vem contribuir para o seu desenvolvimento pessoal, uma vez que ao experimentar diferentes papéis, estão preparando se para a vida adulta.

O MEC (2005) aponta que através do faz-de-conta a criança descobre o equilíbrio entre o real e o imaginário além, de proporcionar momentos de prazer a elas. É nas brincadeiras que as crianças entendem o significado para sua vida, é nelas que ideias surgem que as experiências são construídas de muitas maneiras e repetidas quantas vezes a criança quiser. A mediação feita pelo professor é de fundamental importância nesse processo de desenvolvimento.

Sabe-se que a criança, ao brincar, cria, inventa, imita e muda a brincadeira sempre que sente necessidade. No “faz-de-conta”, sempre troca os papéis, ora sendo filha, ora se colocando no papel de mãe, por exemplo. Imita também o (a) professor (a), representa personagens dos contos de fadas. Essas histórias são repletas de situações em que os conflitos e medos são resolvidos com coragem, ousadia, justiça, astúcia e amor. Assim, à medida que trabalha suas emoções, a criança vai, ao mesmo tempo, conseguindo

resolver seus conflitos, vai se conhecendo, sendo capaz de ver o outro e se inserindo em seu contexto. É através dessas experiências que a criança se constitui uma pessoa individual, capaz de fazer escolhas, dizer o que pensa participar e contribuir com o grupo a que pertence. (MEC 2005 Pg.53).

Segundo o MEC, é fundamental que o espaço escolar seja desafiador, acolhedor e que proporcione prazer para as crianças onde possam brincar criar e recriar suas brincadeiras para que se sintam estimuladas e independentes. Sendo assim é importante que o professor organize diferentes ambientes nesse espaço. “Quanto mais desafiador for o espaço e o ambiente, mais interações serão possíveis entre as crianças, construindo-se neste processo aprendizagens significativas.” (MEC, 2005, Pg.16).

O brincar é uma atividade que deve fazer parte do planejamento diário na de educação infantil. A sala de aula pode e deve ser um ambiente propício para desenvolver todas as habilidades da criança de maneira prazerosa, de forma que a mesma explore o ambiente. Por essa razão podemos dizer que os profissionais que atuam na educação infantil devem criar oportunidades para que esses momentos aconteçam, criando os “cantinhos.” que estimula as descobertas.

Entende-se que as atividades em cantos são fundamentais, para o desenvolvimento da autonomia, a oralidade, a socialização, e as habilidades nos aspectos motores, cognitivos e afetivos. Despertam também o raciocínio lógico, estabelecendo regras, estimulando a criatividade, a organização, além de proporcionar descontração e prazer para a criança.

Ao trabalhar as atividades em cantos o professor dá oportunidade à criança de opções de escolha, respeitando a seu tempo de querer, autonomia. É importante que o professor diversifique os materiais levando em consideração o interesse das crianças.

Percebe também a importância dessas atividades serem oferecidas várias vezes para as crianças, pois a cada dia demonstram mais decididas em relação ao que querem fazer, se concentram um tempo maior na atividade escolhida e melhoram a interação entre elas.

Conforme com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

É o adulto, na figura do professor, portanto que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza a sua base estrutural, por meio da oferta de determinado objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da

delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. (VOLUME 1, 1998, p. 28).

Pode se perceber que é por meio do faz de conta que a criança desenvolve a fantasia, experimentam papéis sociais, resolvem e criam situações vivenciadas no cotidiano. Favorece também o desenvolvimento da autonomia, da socialização, da imaginação e formação da identidade.

Quando uma criança está brincando, ela está fazendo de conta que está vivendo a realidade. Ela está brincando com o real. O faz de conta, é muito importante para a criança, pois ajuda a conhecer o ponto de vista do outro, desenvolve capacidades importantes, além da criatividade e cooperação.

Segundo Santomauro (2010) o lúdico no cotidiano da educação contribui para o desenvolvimento integral da criança. O brincar é extremamente importante para que a criança desenvolva sua criatividade, estimulando o pensar, o sentir e ajuda a interagir com o outro de forma espontânea, sendo fundamental que o professor estimule esses momentos. “Brincar é a linguagem que as crianças usam para se manifestar, descobrir o mundo e interagir com o outro. Quando ela é incentivada, a turma adquire novas habilidades e desenvolve a imaginação e a autonomia.” (Santomauro,2010, p. 56).

Santomauro coloca que para que a brincadeira seja produtiva para a criança é imprescindível a mediação do professor nessas atividades, pois o mesmo deverá organizar o espaço para que a criança possa explorar sua curiosidade, criatividade, desenvolvendo as diferentes formas de linguagem, e autonomia. “Para que os brinquedos cumpram bem essa função, não basta deixar o acervo da pré-escola ao alcance dos pequenos, imaginando que, por já brincarem sozinhos em casa, eles saberão o que fazer.” (Santomauro, 2010, p 57).

Ainda segundo Santomauro (2010) os brinquedos devem ficar organizados ao alcance da criança para que assim possa ter a liberdade de escolha e brincar quando sentir vontade, nesse sentido é importante que a brinquedoteca esteja sempre de portas abertas.

Segundo Cury (2003, p. 57)

Os professores fascinantes transformam a informação em conhecimento e o conhecimento em experiências. Sabem que apenas a experiência é registrada de maneira privilegiada nos solos da memória, e somente ela cria avenidas na memória capazes de transformar a personalidade. Por isso,

estão sempre trazendo as informações que transmitem para a experiência de vida.

Os educadores precisam encontrar-se no brincar cada vez mais para transformar esses momentos prazerosos. O diálogo e a participação estimulam o envolvimento das crianças nas brincadeiras e jogos. O educador é o parceiro central nas brincadeiras das crianças.

Para Almeida (2011, p.1):

Uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz a ludicidade para sala de aula é muito mais uma 'atitude' lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas principalmente uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes.

À medida que a criança cresce, outros adultos passam a fazer parte de suas experiências lúdicas. No caso da mediação do brincar na instituição de educação infantil, a professora cumpre a função de fornecer estímulos diversificados e significativos a fim de aperfeiçoar a aprendizagem e o desenvolvimento pleno do sujeito. Contudo, essa mediação nem sempre acontece apropriadamente, já que em situações cotidianas correntes na escola infantil, pode-se notar que o papel do educador diante do brincar resume-se a assistir, no sentido de vigiar para que as crianças não se machuquem, e intervir nos conflitos entre os alunos (Fortuna, 2004).

Para o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998, p. 29):

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar, permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às criança a possibilidade de escolherem os temas, papéis objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções. Sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

2.6 Ludicidade e Afetividade: no Processo de Ensino e Aprendizagem

Afetividade é tudo que afeta e, sob esse olhar pode ser algo prazeroso ou não. As expressões das emoções são mais intensas e de amplas proporções quanto

mais novas são as crianças.” Quanto á criança, a penúria e a fragilidade de sua vida intelectual têm como contrapartida necessária grande emotividade” (WALLON, 2007 p.124).

Rossini (2001, p.9) afirma que” [...] a afetividade acompanha o ser humano desde o nascimento até a morte. Ela está em nós como fonte geradora de potência, de energia. ”

Conforme ainda Rossini (2001, p. 9) diz:

Alguém já viu criança feliz ir mal na escola? Por que existem crianças que, de uma série para outra, passam a gostar mais ou menos de determinada disciplina, modificando até seu desempenho? Tudo indica que é a troca de professor, e não do conteúdo da disciplina, a responsável pela mudança. Portanto, aprender deve estar ligado ao ato afetivo: deve ser gostoso, prazeroso[...]

Para Almeida (2011, p. 1):

A afetividade é estimulada por meio da vivência, na qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo de aprender.

A criança necessita ser amada, aceita, acolhida e atenção para que possa despertar para a vida o aprendizado. É o professor que prepara esse ambiente acolhedor.

Para o referencial curricular nacional para a educação infantil (1998, p.28):

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características.

De acordo com Rossini (2001, p. 15), “[...] a afetividade é a única saída para educação”. As crianças devem ter oportunidade de desenvolver sua afetividade. Cabe à escola e, principalmente, ao professor dar-lhes condições para que seu emocional floresça, se expanda e ganhe espaço. As escolas de educação infantil

devem favorecer um ambiente físico e social acolhedor para que as crianças se sintam protegidas e seguras.

Rossini (2001, p. 16) afirma que “[...] a afetividade é à base da vida. Se o ser humano não está bem afetivamente, sua ação como ser social estará comprometida, sem expressão, sem força, sem vitalidade.

A chave para o sucesso nas escolas, pensando numa perspectiva lúdica, inovadora, eficaz, é ensinar com afetividade e respeito aos alunos. A afetividade é estimulada por meio da vivência entre o educador e o educando, pois a criança precisa de estar bem o emocional para que obter resultados satisfatório na aprendizagem.

O papel do professor vai além de ensinar, a atividade docente com crianças exige uma relação com seu cotidiano antes de qualquer coisa. Neste sentido Freire (2010, p.12)

É uma tarefa que requer de quem com ela se compromete um gosto especial de querer bem não só aos outros, mas ao próprio processo que ela implica. É impossível ensinar sem essa coragem de querer bem [...], sem a capacidade forjada, inventada, bem cuidada de amar. É preciso ousar para dizer, cientificamente e não bla bla blamente, que estudamos, aprendemos, ensinamos, conhecemos com nosso corpo inteiro. Com sentimentos, com as emoções, com os desejos, com os medos, com as dúvidas, com a paixão e também com a razão crítica. Jamais com esta apenas. É preciso ousar para jamais dicotomizar o cognitivo do emocional.

Entrar na relação é escuta-la a criança, por mais simples que seja suas expressões, estar atento às suas necessidades e desejos, sempre com o objetivo de proporcionar seu bem estar. O trabalho na educação infantil é de acolher com amor, como recomenda Freire com cuidado nas expressões afetivas e as necessidades emocionais.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Em todos os nossos trabalhos de estágio viemos pesquisando sobre metodologias de ensino na busca de compreender a importância de trabalhar de maneira lúdica. No entanto, uma interrogação sempre surgiu será que as crianças realmente aprendem através do lúdico. Neste sentido iniciamos uma pesquisa para buscar embasamento teórico sobre o tema jogos, brinquedos e brincadeiras: o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil.

Para estar realizando nosso Trabalho de Graduação primeiramente relemos alguns livros e buscamos informação nas revistas Nova Escola, Presença Pedagógica, revista Pátio, revista Criança, revista do MEC, internet, livros didáticos, RCN, caderno de estudos e livros de formações. Além disso, utilizamos computador, impressora, pen drive, DVD, televisão, etc.

As práticas do lúdico como uso social da Educação Infantil são importantes em qualquer ação pedagógica, por isso o conhecer de tais ações nas vivências pedagógicas de professores torna-se fundamental para que se conclua um estudo referente ao tema proposto.

É importante ressaltar que realizamos observações in loco para depois exercer a docência em sala de educação infantil as quais foram muito interessantes, pois a uma diferença da teoria para a prática, a realidade é outra, porém os objetivos da educação infantil não são de alfabetizar, mais buscar a formação integral da criança, usufruindo-se de material lúdico. Todo este procedimento deu embasamento, para a realização deste Trabalho de Graduação.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Realizar este trabalho sobre jogos, brinquedos e brincadeiras: o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil foram muito enriquecedores, para nossos conhecimentos. Toda teoria foi embasado em livros, revistas, internet. As metodologias de formas lúdicas são muito importantes para trabalhar em sala de aula na educação infantil.

É importante destacar a importância de ensinar de maneira lúdica, conseguiremos uma educação de qualidade, e que conseguiremos ir ao encontro dos interesses e necessidades das crianças. Por isso, é essencial que as formações inicial e continuada de professores que atuam na educação infantil de especial ênfase à compreensão e a mediação da brincadeira de maneira a garantir consistência e consequência na prática educativa no âmbito da ludicidade. Acreditamos que a escola também pode contribuir auxiliando os pais a melhor entender o brincar na escola.

Contudo em relação à visão do brincar na educação infantil as atividades lúdicas permitem que a criança desenvolva a socialização, pois através das brincadeiras elas se comunicam, aceitam e sugerem opiniões, compartilham brinquedos. Percebe-se que a relação e a interação entre as elas se tornam significativa à medida que inventa, reinventa, conseguindo assim avançar nos aspectos cognitivos, afetivos e no seu desenvolvimento social. Neste sentido muitos professores deixam a desejar, talvez por falta de conhecimento ou porque trabalhar de maneira lúdica é mais trabalhoso, ou seja, muitos têm a concepção que é um mero passatempo ensinar através do brincar que a criança não aprende brincando e sim fazendo atividades na folha.

Para concluir é nas brincadeiras de faz de conta que a criança começa a apresentar a ideia de família, de trabalho, de lazer, em fim da vida, onde dividem papéis sociais como pai, mãe, filhos, irmãos, entre outros. O brinquedo tem um papel relevante no desenvolvimento da criança, a partir dele a criança tem diferentes percepções atribuindo-lhe diferentes significados com um mesmo brinquedo. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e adquire habilidades. Portanto elaborar este trabalho foi muito importante, pois sendo assim, é fundamental que o professor seja mediador oportunizando as crianças criando

situações de roda de conversa, brincadeiras orientadas ou livres que garanta a interação entre as mesmas, em um ambiente propício à ludicidade.

Os professores, apesar de nem todos usarem jogos em suas aulas, acreditam essencial uma aula lúdica, porém viabiliza entender os problemas de cada um e vence-las. O lúdico amplia o cognitivo, afetivo, moral, social e garante conhecimentos de ideais.

As práticas lúdicas utilizadas no processo de aprendizagem educacional vão da brincadeira à história infantil, proporcionando na criança uma aprendizagem significativa. Os professores veem o lúdico como uma ferramenta indispensável no desenvolvimento da criança, devendo, para isso, ser bem utilizado pelo professor. Ao mesmo tempo, tornar-se imperativo que o professor trabalhe com essa ferramenta de acordo com as necessidades dos seus alunos.

Sendo, portanto, as atividades lúdicas uma necessidade da criança, cabe ao professor oportunizar a seus alunos atividades interessantes que os levem a uma aprendizagem mais significativa. Assim, é fundamental e necessário que a escola implante no seu currículo o uso das atividades lúdicas, bem como oferecer aos professores condições necessárias para que possam desenvolver bem essas atividades, de modo a garantir uma aprendizagem mais criativa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAS

Com a realização dessa pesquisa sobre jogos, brinquedos e brincadeiras: o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil tiveram a oportunidade de ampliar meus conhecimentos sobre a importância da ludicidade na educação infantil. Percebo que as brincadeiras precisam ser objetivas e que é importante o professor considerar a brincadeira como instrumento essencial na aprendizagem da criança. É fundamental que as atividades sejam planejadas de acordo com as necessidades e interesses da turma. Essa pesquisa deixa bem claro que “o brincar” não é um mero passa tempo, pois no momento que a criança está brincando, aprendendo e desenvolvendo habilidades nos aspectos cognitivo, físico e social. Ao buscar novas formas de ensinar a partir do lúdico conseguiremos uma educação de qualidade que vem de acordo com as necessidades da criança.

Ao terminar esse trabalho me sinto preparada para desempenhar o meu papel de educadora na educação infantil. Durante esse período de estudos obtive muitos conhecimentos teóricos e práticos que pode me fazer crescer na vida pessoal e profissional, porém houve momentos de dificuldades, mas através de orientações, leituras e práticas procurei superá-las.

O estudo nos permitiu compreender que as atividades realizadas com ludicidade são significativas para a criança construir seus conhecimentos e contribui também para a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreendendo um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades. Enfim, pode se afirmar que este trabalho trouxe a compreensão de que é possível oferecer uma educação de qualidade que venha de encontro com o interesse da criança; “aprender brincando”. O lúdico é extremamente atraente para criança, facilitando assim a aprendizagem.

Foi adquirido amplo entendimento ao longo de tudo que foi concluído, a um longo período, a Educação Infantil expressa na sua trajetória, grande sinais no que se relata à integração dos jogos e brincadeiras em seu dia a dia. Alguns desses termos, mostram e se representam no conhecimento pedagógico de grande parte dos educadores. A orientação desta pesquisa, é a de auxiliar na percepção dos professores da Educação Infantil, numa sentido lúdico, encaminhando uma recente observação para o “brincar” da criança.

Compreende-se que o desenvolvimento infantil procura uma observação frágil e frequente do professor para integrar-se as crianças e atribuir corretamente à exigência de cada uma delas. Não se deve descartar nenhuma criança do sistema educacional, mas sim possibilitar melhorias em sua trajetória escolar.

As atividades com jogos e brincadeiras, ainda são considerados por alguns educadores passatempo, em razão de não saberem do propósito dessas atividades que se atribui ao desenvolvimento intelectual do aluno.

O brincar, resulta de maneira natural, na qual a criança estabelece as regras sem qualquer relação cultural com o assunto pedagógica. Há necessidade, porém, dos jogos e das brincadeiras serem resinificados como recursos importantes para o processo de ensinar e aprender, pois na verdade eles agem nos processos psicológicos das crianças, especificamente na memória e na linguagem abrindo caminhos para autonomia e a exploração de significados. A eficiência do professor, sua determinação, coragem, a relação com o trabalho, a convicção perante o que seus alunos acreditam para o desenvolvimento produtivo na primeira infância e principalmente no momento de transição da criança da educação infantil para a criança do ensino fundamental.

Através dos jogos a criança apresenta uma característica própria de ver e pensar, aprende a se relacionar com os colegas, a trocar opiniões, refletir sobre o cotidiano, enfim, percebe seus valores, podendo tornar-se uma atividade pedagógica necessária à formação de conceitos. Empregar o jogo como um meio educacional é um avanço para a Educação Infantil, o que nos leva a proteger nossos conhecimentos próprio e inserir o lúdico em nosso trabalho.

Diante disso, neste trabalho, destacamos que as atividades lúdicas, na escola permitem alcançar todos objetivos educacionais que conduzem o trabalho pedagógico, as experiências adquiridas pelas crianças nos seus primeiros anos de vida, são importantes para o seu desenvolvimento em todos os conceitos. Acredita-se que, esta pesquisa consiga oferecer estímulo aos educadores que não utilizam o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, que visa a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de crianças na Educação Infantil.

Com esta finalidade, esperamos colaborar com os educadores, sobre a importância da introdução das atividades lúdicas, no contexto escolar, e que esta pesquisa possa contribuir com sugestões para os professores renovarem suas práticas, e que encontrem nos jogos e brincadeiras, uma maneira de fortalecer as

suas práticas intelectuais, sociais e físicas, de maneira participativa e agradável, e que são importantes auxílio para o processo de ensino e aprendizagem

O brincar é indispensável para a vida da criança, é uma excelente condição de associar o mundo do faz de conta do mundo real, que embora com toda dificuldade, torna-se claro através do olhar de uma criança. É verdade que se comunicando, brincando ou se exercitando a criança compreende preceitos e entende realmente a enfrentar suas próprios emoções e decepções.

Porém, a escola deve compreender que a criança, o brinquedo, os jogos e as brincadeiras se integra e tudo isso não pode ser dispensado de projetos pedagógicas para a Educação Infantil.

Em 30 de dezembro de 1996 entrou em vigor no Brasil a lei 9394/96 que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Essa referência é muito significativa, visto que a educação infantil é considerada como básica, acentuando a importância da infância para o processo de ensino.

6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

Andrade, D. B. da S. F. Jogos, brinquedos e brincadeiras: O Lúdico e o Processo de Desenvolvimento Infantil, Cuiabá: Edufmt, 2007. V.2: il. Color.

ANDRADE, M. M. Introdução à metodologia do trabalho acadêmico. São Paulo, Editora Atlas S. A. – 2010 10ª Edição.

BEZERRA, E. A. Porque trabalhar o lúdico na educação infantil. Disponível em: < <http://webartigos.com/artigos/porque-trabalhar-o-ludico-na-educacao-infantil/2985> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

Brasil. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação, Fundamental. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil / volume 1 e 2, Brasília, 1998 Ministério da Educação e Desporto, Secretaria de Educação Fundamental _Brasília: MEC / SEF,1998.

Campos, Maria Malta. Critérios para um Atendimento em Creches que Respeite os Direitos Fundamentais das Crianças / Maria Malta Campos e Fúlvia Rosemberg. - 6.ed.Brasília: MEC, SEB, 2009.

DIAS, Marina C. M. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In:KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2003b.

ELKIND, D. O Poder Oculto do Brincar, Pátio Revista pedagógica, ano XI julho de 2007, nº 42;

FANTACHOLI, F. das N. O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras- um olhar psicopedagógico. Disponível em: < <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

FILIPINI, T. O ato de brincar na educação infantil. Disponível em < <http://palavraeduca.blogspot.com.br/2013/06/o-ato-de-brincar-na-educacao-infantil.html> > Acesso em: 17 de setembro de 2017.

FRANCO, R. R; BATISTA, C. V. M. A criança e o brincar com um direito de liberdade. Disponível em: < <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/anaisEvento/arquivos/CI-200-12.pdf> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e brincadeiras na educação infantil. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

KISHIMOTO, Tizuko. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LDB-Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 6ª ed. Brasília. 2011. Disponível em: < 20 de agosto de 2017

LIMA, E.C. de A.S. A utilização do jogo na pré-escola. Disponível em: < http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_10_p024-029_c.pdf >. Acesso dia: 03 de setembro de 2017.

LOPES, I. F; FERREIRA, I. C. A importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil. Disponível em: < <http://www.fecilcam.br/eventos/index.php/eaic/iieaic/paper/viewFile/3764/1257> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

MARQUES, S. R. S; SOUZA, S. Q. S. O papel da ludicidade: Escola Cecília Castro Barbosa. Disponível em: < <http://m.meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-papel-ludicidade-escola-cecilia-castro-barbosa.htm> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

MAXILANE, A. R; CALDEIRA, T. M. J; BORGES, Z. C. F. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Disponível em: < <http://www.tribunamt.com.br/2014/12/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil/> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

METODOLOGIA DO TRABALHO ACADÊMICO. Centro Universidade Leonardo da Vinci. Indaial. 2008.

MOURA, M. J. C. A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem na educação infantil. Disponível em: < <http://mariadejesuscastro.blogspot.com.br/2012/11/a-importancia-do-ludico-no-processo.html> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017

OLIVEIRA, Z. M. R. L. S. Vygotsky: algumas ideias sobre desenvolvimento e jogo infantil. Disponível em: < http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=003 >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

OLIVEIRA, V. B; ANTUNHA, E. L. G; RAMOS, A. M. Q. P; BOMTEMPO, E; NOFFS, N. de A. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vo-zes, 2010 9ª Edição.

OLIVEIRA, E. Modelo de trabalho acadêmico UNIASSELVI. Disponível em: < <https://pt.slideshare.net/elisabeteoliveira7739/modelo-do-paper-uniasselvi> >. Acesso em: 03 de setembro de 2017.

OLIVEIRA, C. H. O jogo, o brinquedo e a brincadeira no processo de desenvolvimento da criança. Disponível em < <http://encontrandoapaz.blogspot.com.br/2017/07/o-jogo-o-brinquedo-e-brincadeira-no.html> > Acesso em: 17 de setembro de 2017.

PINHEIRO, J. M. dos S. Da iniciação científica ao TCC: uma abordagem para os cursos de tecnologia. Rio de Janeiro, Editora ciência moderna LTDA- 2010.

Rojas, Jucimara Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança. Campo Grande: UFMS, 2007.

Rojas, Jucimara. Jogos, brinquedos e brincadeiras: O Lúdico e o Processo de Desenvolvimento Infantil/Jucimara, Cuiabá:Edufimt, 2007. V.1: il. Color.

Sampaio Romildo de Oliveira -Atividades Lúdicas – Importante Recurso pedagógico, 1996: cev.org. br/biblioteca acesso em 10 de Setembro de 2017.

Santomauro, Todo Dia é Dia de Brinquedo, Revista nova escola, abril 2010, Edição 236.

SANTOS, L. I. S., RAMOS, R. C. G., BUCHARDT, T.A., VALE, C.A., OLIVEIRA, E. C., ZUBLER, E. P. P., REY, K. L. F., SILVA, L., WEBER, M., CICHELERO, M., PEREIRA S. C. Face a face com Nóvoa: formação inicial e continuada, relevância social e desafios da profissão do professor. Revista de Letras Norte@mentos – Revista de Estudos Linguísticos e Literários. Edição 10 – Estudos Literários 2012/02.

SOARES, Ângela da S. Concepção De Infância E Educação Infantil. Disponível em:<<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/>> acesso em: 11 de setembro de 2017.

SOUZA, C. F. A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil. Disponível em < http://facsaopaulo.edu.br/media/files/58/58_161.pdf > Acesso em: 17 de setembro de 2017.

STEUCK, Cristina Danna Pedagogia da Educação infantil/ Cristina Danna Steuck; Lúcia Cristiane Moratelli Pianezzer. Indaial: Uniasselvi, 2013. 279 p.il.

VYGOTSKY, L. S. [1930]. Interação entre aprendizado e desenvolvimento. In: COLE, M.; STEINER, J.; SCRIBNER, V. (orgs.). A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Trad. de José Cipolla et al. São Paulo: Martins Fontes, 2008.