



O LÚDICO E AS PRÁTICAS EDUCATIVAS DOS DOCENTES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UM ESTUDO EM UMA ESCOLA PRIVADA

Ana Gabriela Bezerra Coutinho¹
Clarice Rejane Lima Ferreira Tomaz²

RESUMO

O lúdico é caracterizado por atividades e ações espontâneas, que propiciam um momento de interação consigo e com o outro, tornando um momento prazeroso e de muita aprendizagem. O objetivo deste estudo é verificar as percepções que os docentes possuem a respeito da presença do lúdico em suas práticas educativas nas turmas de 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental de uma escola da rede privada de ensino na cidade de Natal/RN. Neste sentido, foi realizado um estudo de caso, com uma abordagem qualitativa, em que adotou-se como instrumento de pesquisa um questionário semiestruturado com perguntas abertas aplicado com 5 docentes das turmas de 2º ano da escola. De acordo com as análises dos dados levantados, pode-se perceber que os docentes alvos da pesquisa acreditam que o lúdico é uma ferramenta muito importante no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e que pode ser utilizado para mediar suas práticas pedagógicas, mas devido à rotina e a necessidade do cumprimento dos conteúdos do currículo escolar, é uma prática utilizada apenas em alguns momentos.

Palavras-chave: Aprendizagem, Docente, Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Lúdico.

INTRODUÇÃO

O lúdico é caracterizado por atividades que envolvam a imaginação das crianças, por meio de ações e de objetos simbólicos, mas que haja uma intencionalidade. Jogos, brincadeiras, atividades de recorte e colagem, cirandas, momentos de relaxamento, são alguns exemplos de atividades lúdicas que podem ser utilizadas em sala de aula pelos docentes. Negrine (1994), afirma que a ludicidade contribui para o desenvolvimento de várias áreas da criança, sendo todas incorporadas com seu lado motor, emocional, intelectual e social, trazendo assim um desenvolvimento integral.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Educacionais do Rio Grande do Norte-FACERN, anagabriela.cout@hotmail.com;

² Professora orientadora, vinculada a Faculdade de Ciências Educacionais do Rio Grande do Norte-FACERN, Mestranda do Curso de Educação Especial da Universidade do Minho- Portugal, clarice.rejane@hotmail.com;



Esta ferramenta de apoio pode ser utilizada como instrumento de aprendizagem no Ensino Fundamental Anos Iniciais, a fim de estimular o desenvolvimento dos aspectos sociais, intelectuais, afetivos e motores da criança. Os momentos lúdicos desenvolvem a formulação de conceitos, relacionando ideias, desenvolvendo a expressão oral e corporal e muitas outras áreas. Para tal, faz-se necessário que o docente atente-se para ludicidade em meio as suas práticas de modo significativo, a fim de que a brincadeira ou o jogo possuam uma finalidade pedagógica, ocorrendo à aprendizagem do que se pretende junto ao discente.

Com base em experiências vividas no âmbito escolar, de modo geral, observou-se que o lúdico é uma prática pouco utilizada quando as crianças iniciam o Ensino Fundamental Anos Iniciais, e quando são utilizadas, muitas vezes são tidas como momento apenas de diversão, não sendo adotada como prática mediadora do processo de aprendizagem dos alunos. Comumente, a ludicidade não é o foco das diversas atividades, pois existe uma preocupação no cumprimento do currículo obrigatório que é destinado aos alunos neste nível.

Partindo disso, o estudo em questão tem como objetivo analisar as percepções que os docentes possuem a respeito da presença do lúdico em suas práticas educativas nas turmas de 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental numa escola da rede privada de ensino. Além de identificar os fatores limitantes e facilitadores para a brincadeira mediada nas turmas de 2º ano alvos da pesquisa.

METODOLOGIA

O trabalho em questão refere-se a um estudo de caso com objetivos gerais descritivos e abordagem qualitativa, pois pretendeu-se analisar as percepções dos docentes dos Anos Iniciais de uma escola da rede privada em relação à utilização do lúdico para mediação pedagógica e estabelecer relações entre o resultado da pesquisa bibliográfica sobre a ludicidade.

Por questões de acessibilidade dentre os diversos docentes das turmas dos Anos Iniciais da escola em questão, a pesquisa deteve-se apenas com 5 docentes das turmas do 2º ano dos turnos matutino e vespertino.

A fim de obter os dados adotou-se o instrumento de pesquisa do tipo questionário semiestruturado com nove perguntas abertas e de múltiplas escolhas



direcionado aos docentes alvos do estudo. O instrumento foi aplicado em Outubro do ano de 2019 de modo presencial. Feito isto, os dados coletados foram analisados considerando as condições objetivas e subjetivas do contexto, respeitando o sigilo e a identidade dos docentes partícipes.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ato de brincar é algo inerente da criança. Ela trabalha sua imaginação e transmite suas emoções. Será a partir do brincar que a criança aprende a conviver em grupo, aceitando regras e entendendo a opinião do outro (MENDONÇA, 2006).

Estudos realizados por Kishimoto (2003) e Wajskop (2001), explicitam que na Roma antiga e na Grécia (Século VII a.C.) começaram as reflexões em relação a importância de momentos lúdicos na educação de crianças.

Segundo Rousseau (2004) em meados do século XVIII, houve uma considerável mudança na ideia de infância, surgindo uma nova concepção, onde as crianças começam a ocupar uma nova categoria social. Este mesmo autor ainda defende que as crianças não podem ser consideradas como adultos em miniatura, e que sua infância precisa ser entendida como uma fase distinta. Afirmou ainda, que a brincadeira é um ato da criança entender o que se passa ao seu redor, necessitando estar presente em suas atitudes diárias, a fim de contribuir com seu desenvolvimento cognitivo.

Segundo Luckesi (2002), o lúdico trata-se de atividades e ações que dependem do sujeito e do estado interno de quem as vivenciam e dependem também das circunstâncias em que estão inseridas. Para Kishimoto (2002), a brincadeira é uma ação desenvolvida pela criança desde quando ela nasce e que sofre influência pelo ambiente familiar. Já Brougère (1998), afirma que o jogo é uma atividade lúdica que possui um sistema de regras que devem ser seguidas e que é feito de algum tipo de material ou objeto. Segundo Borba (2007), a brincadeira está presente no cotidiano da criança e sua maneira de brincar será transmitida pelo meio social em que ela vive.

São nas brincadeiras e nos jogos lúdicos que as crianças aprendem a resolver situações no dia-a-dia ao longo das suas experiências vividas, contribuindo assim, para seu desenvolvimento cognitivo. De acordo com Vygotsky (1984), a partir destas atividades o aluno aprende, pois a criança comporta-se e vivência não apenas situações



na vida real, mas também imaginária como também a capacidade de subordinação às regras.

O sistema educacional brasileiro ao longo dos anos sofreu transformações, sobretudo, a partir da Lei Federal nº 11.274 de 2006, onde amplia a duração do Ensino Fundamental para nove anos e passa a ser obrigatório crianças com 6 anos de idade frequentarem a escola, como também estabelece diretrizes pedagógicas e faz mudanças no currículo, reorganizando o tempo e as práticas pedagógicas, buscando ampliar as experiências e oportunidade para todas as crianças (BRASIL, 2006).

Assim, o ato de brincar também deve estar presente nos Anos Iniciais e para isto, uma prática pedagógica precisa ser mais estudada nos cursos de formação continuada dos docentes, pois o brincar é uma expressão única e própria da infância, sendo necessário nos espaços em sala de aula nos anos/séries iniciais do ensino fundamental (BRASIL, 2006). Vale ressaltar que é necessário que o professor crie momentos específicos, de jogos e brincadeiras com o intuito de que as crianças sintam prazer em aprender brincando e possam assim poder entender sua realidade, suas crenças, seus costumes e as leis do meio em que vivem (SANTOS, 1999).

No processo de ensino aprendizagem, o professor precisa utilizar métodos que facilitem a explicação dos conteúdos. A ludicidade é uma ferramenta que facilita esse processo, pois a criança vê na brincadeira um momento de prazer, vivenciando o que está sendo aprendido (KISHIMOTO, 1993).

O docente pode utilizar jogos didáticos e brincadeiras que fazem relação com o tema que está sendo abordado em sala, sendo necessário e de suma importância que a atividade seja mediada e que haja uma finalidade. Outro benefício está relacionado à aprendizagem sobre resolver situações problemas relacionadas a vida na sociedade, visando resolvê-las sem o auxílio de um adulto (VYGOTSKY, 1998).

O sistema educacional brasileiro ao longo dos anos sofreu várias transformações. Foi a partir do ano de 2006, que ocorreram várias mudanças, pois entrou em vigor a nova Lei de Diretrizes e Bases (LDB) Nº 9394/96 no Art. 32 falando que o ensino fundamental precisa ter a duração mínima de oito anos, sendo obrigatório e de graça em escolas da rede pública de ensino, tendo como objetivo principal, a formação básica do cidadão (BRASIL, 1996).

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNS) trazem objetivos para os anos iniciais, visando uma educação comprometida com uma formação de cidadãos críticos.



O currículo faz parte desse processo educativo, pois será a partir dele que serão configuradas as intenções para o ensino fundamental I, contendo nele os objetivos e os conteúdos que irão orientar essa proposta curricular (BRASIL, 1998).

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), também fala das questões dos avanços no ensino dos alunos, afirmando que é necessário que haja uma articulação entre os conhecimentos lúdicos adquiridos ao longo da educação infantil, com a nova etapa que é o ensino fundamental (anos iniciais). Pois ocorre a construção de uma nova relação com o mundo ao seu redor, construindo a capacidade de formular novas hipóteses, na busca do conhecimento.

Para que haja uma educação significativa é necessário que ocorra um trabalho em conjunto, professor e aluno, a fim de estabelecer metas em comum, desenvolver projetos e se necessário mudar metodologias que não estão sendo eficazes no processo de ensino da turma. Criar uma relação de respeito e incentivar os alunos, proporcionando oportunidades de novas aprendizagens, também é ações importantes neste aspecto (CUNHA, 1988).

A BNCC afirma que a escola e o docente precisam organizar um ambiente que seja de acordo com a realidade e as vivências do aluno, pois haverá uma compreensão significativa nas questões mais complexas do mundo em que ele vive, associando os conhecimentos adquiridos na educação infantil através do lúdico e os conhecimentos propostos para os anos iniciais (BRASIL, 2018).

Por está razão não é qualquer tipo de metodologia que irá atrair o aluno. É necessário que haja um objetivo específico para o aluno e para o professor, buscando essa ampliação de novos conhecimentos, havendo um entendimento da sua prática na sociedade (BRASIL, 2018).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente pesquisa possui a pretensão de resguardar a identidade dos seus participantes, por esta razão, os professores foram nomeados a partir de letras alfabéticas.

Foi questionado aos partícipes qual o entendimento deles sobre o termo “Lúdico”. Ao responderem esse questionamento, os docentes afirmaram que o lúdico é



uma estratégia que complementa o estudo de uma maneira mais prazerosa, utilizando jogos, brincadeiras e outros, conforme verifica-se: “O lúdico é tudo que é relacionado a uma diversão, recreação, brinquedos, jogos, desenvolvendo habilidades e construção do conhecimento.” (PROFESSORA B); “Lúdico, é um momento de aprendizagem com mais significado e que proporciona que as crianças aprendam sem perceber, desenvolvendo interesses pedagógicos.” (PROFESSORA E).

De acordo com as percepções dos docentes acerca do lúdico, percebe-se que os mesmos acreditam que a ludicidade contribui na aprendizagem do aluno de maneira significativa. Concordando com Negrine (1994), que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento global da criança, envolvendo diversas áreas como inteligência, afetividade, motricidade e sociabilidade.

Quanto ao uso do lúdico como ferramenta de auxílio em sala de aula foi afirmado de modo geral, que o lúdico é utilizado em sala de aula sempre que possível, pois em alguns momentos não se consegue realizar o que é proposto no planejamento devido a rotina em sala. Quando possível, é utilizado através de jogos e brincadeiras para desenvolver a espontaneidade de ação e liberdade, além de promover momentos que visam a aprendizagem. De acordo com: “Utilizo sempre que possível, pois em algumas situações, não se torna viável devido à rotina e o cumprimento de algumas demandas. Utilizo através de jogos e brincadeiras.” (PROFESSORA E); “Utiliza jogos para desenvolver as quatro operações, balões explosivos para leitura de frases, rodas musicais e interação com narrações de personagens fictícios.” (PROFESSORA A).

Verifica-se com as afirmações das professoras que o lúdico é utilizado durante a rotina de sala de aula, dentro do possível. Os jogos e brincadeiras são adotados em momentos que são oportunos, pois promovem a interação e desenvolvem o raciocínio lógico dos alunos. Friedmann (1996) defende que os jogos lúdicos contribuem para uma aceitação das regras do jogo e promove a interação com outro.

Questionou-se aos docentes se os mesmos achavam necessária a presença do lúdico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I. Os docentes afirmaram que achavam importante a presença do lúdico também nesta fase, mas que não é presente tanto quanto deveria. Afirmam também que o mesmo proporciona uma interação com o outro, e é uma maneira de atrair o aluno, contribuindo assim para desenvolver a aprendizagem dos alunos nas diversas áreas. Segundo as partícipes: “Acredito que atividades lúdicas chamem atenção dos alunos e assim conseguimos atingir o objetivo claramente.”



(PROFESSORA A); “É necessário a presença do lúdico no Ensino Fundamental I, mas infelizmente o mesmo não está tão presente quanto deveria.” (PROFESSORA B); “O lúdico precisa estar na rotina das turmas no Ensino Fundamental I, pelos diversos benefícios que esses momentos trazem, mas devido à demanda dos alunos, nem sempre é possível.” (PROFESSORA D).

Assim, é possível perceber que mesmo estando no mesmo ambiente escolar, elas possuem realidades diferentes, mostrando que cada turma possui suas particularidades. E mesmo acreditando que seja importante essa ludicidade em sua rotina, não é sempre que conseguem concretizar na prática. Diante dessas afirmações, observa-se a crítica realidade dos docentes da rede privada que muitas vezes são pressionados a manter uma rotina de conteúdos para serem cobrados nas avaliações, não priorizando momentos lúdicos em parte das atividades em sala. Os momentos lúdicos adquiridos na Educação infantil, sejam articulados e estejam presentes na nova etapa do Ensino Fundamental I BNCC (BRASIL, 2018).

Outro aspecto levantado na pesquisa foi o uso dos jogos e das brincadeiras como ferramenta de auxílio no Ensino Fundamental I, visto que, são exemplos de momentos lúdicos bastantes utilizados pelos docentes. De acordo com os docentes, os jogos e as brincadeiras são necessários e de extrema importância nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, pois ajudam a desenvolver habilidades motoras, cognitivas e afetivas da criança. Certificam-se: “É importantíssimo o uso de jogos e brincadeiras, pois possibilita à criança, desenvolver habilidades que levarão para a vida toda e compreenderão melhor o mundo dos adultos, os direitos, deveres, valores e etc.” (PROFESSORA D); “Que o uso de jogos e brincadeiras é de fundamental importância para aprofundar ou complementar uma atividade e/ou conteúdo. A interação entre os alunos é sempre garantida.” (PROFESSORA A).

Todos os docentes participantes da pesquisa afirmaram que o uso de brincadeiras e jogos é de suma importância no Ensino Fundamental I, pois além de desenvolver habilidades motoras e cognitivas, promovem a interação. Segundo Kishimoto (2005, p.146), “a brincadeira é uma ação que é exercida pela criança, desde seu nascimento, e possibilita a busca pela construção do conhecimento que é adquirido ao longo de sua vida”.

Mesmo com todos os benefícios da ludicidade na aprendizagem, foi feito um questionamento com os docentes, a fim de saber se sentiam dificuldades em aplicar



atividades lúdicas em sala. Em maior número, os docentes responderam que possuíam certa dificuldade devido a demanda de conteúdos e atividades extras e também muitas crianças visavam apenas o “brincar”, sem um objetivo pedagógico.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNS) abordam as questões do currículo, sendo organizados por disciplinas e por ciclos, durante esse processo educativo, buscando sempre uma coerência na didática e na avaliação, orientando como deve ser trabalhado, para que esses objetivos sejam alcançados (BRASIL, 1998).

Quando questionados acerca do acesso a textos e teóricos sobre a utilização do lúdico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamenta I, alguns responderam que tiveram acesso de forma moderada, mas que estudaram de forma rápida, autores como Piaget, Vygotsky e Kishimoto. Já outros afirmaram que tiveram um estudo mais aperfeiçoado e com momentos de práticas dessas atividades lúdicas: “Na minha graduação tive acesso à teóricos de forma moderada. Vimos alguns textos de Kishimoto, Piaget, Vygotsky que defendem a ludicidade na aprendizagem escolar de forma prazerosa.” (PROFESSORA A); “Tive acesso a teóricos e também a aulas práticas.” (PROFESSORA E).

Com base nas afirmações das participantes da pesquisa, as mesmas tiveram acesso de aos teóricos que abordam sobre a ludicidade como prática pedagógica, no entanto, ter o acesso a estes conhecimentos não significa que aplicarão na prática. Tardif (2002) enfatiza também um fator importante na formação de docentes, afirmando que diante da rotina escolar vivenciada pelos docentes, é necessário que os mesmos adquiram conhecimentos nos cursos de formação que vão além de técnicas de ensino, precisam se comprometer em transformar o ambiente escolar em que estão inseridos.

Foi indagado aos docentes a respeito das reações dos alunos quando os mesmos adotam em sala de aula atividades lúdicas. De acordo com os questionamentos, os docentes afirmaram que os alunos esperam ansiosamente por esses momentos, ficando na expectativa e muito eufóricos, para saberem qual atividade irão realizar, pois eles gostam da interação com o outro. Informam que “Quando utilizo o lúdico em sala, os alunos ficam mais motivados e interessados para realizar o que lhes foi proposto.” (PROFESSORA B); “Quando utilizo o lúdico em minhas aulas, os alunos ficam felizes, mas precisam da minha intervenção, pois às vezes fogem do foco e não atingem os objetivos propostos para a aprendizagem.” (PROFESSORA E).

Nas respostas dos partícipes são evidenciadas a satisfação que a ludicidade proporciona aos alunos como também, a necessidade da intervenção do professor



durante as atividades pedagógicas para que realmente o objetivo proposto para a aprendizagem seja alcançado. Como explica Pimentel (2007), não basta disponibilizar brinquedos e jogos, é preciso organizar uma atmosfera lúdica e educativa para melhor proveito do desenvolvimento cognitivo do aluno por meio das brincadeiras.

Quando perguntado que tipos de jogos os alunos mais solicitam nas aulas, os participantes da pesquisa relatam que os mesmos gostam de jogos de raciocínio lógico e que envolvam tecnologia, como computadores, celulares, tablets e brincadeiras que envolvam músicas e movimentos com o corpo. Conforme os mesmos nota-se: “Eles adoram jogos que interajam um com o outro, jogos de tabuleiro e de raciocínio lógico, pois estimulam o pensamento e a criatividade.” (PROFESSORA D); “Meus alunos gostam de brincar com jogos de raciocínio lógico, de músicas e atividades com tecnologia como: celulares, tablets e computadores.” (PROFESSORA C).

Na realidade das escolas privadas, as aulas de laboratório são as aulas que mais se aproximam do lúdico. Com os relatos dos docentes, percebe-se que os alunos gostam de praticar atividades que envolvam jogos de raciocínio e de interação com a presença da tecnologia.

Perguntados sobre a inserção de atividades lúdicas em seus planejamentos, os mesmos afirmam que se preocupam bastante, pois acreditam que o lúdico é uma prática educativa que contribui para tornar uma aprendizagem mais significativa e atende aos diversos níveis de aprendizado, mas que em alguns momentos, devido a rotina, não conseguem concretizar as atividades lúdicas que inserem em seus planejamentos. De acordo com: “Sempre busco formas de motivar meus alunos ao aprendizado significativo, através da socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, pois acredito que o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural das crianças.” (PROFESSORA B); “Tenho sempre o cuidado em inserir a ludicidade em meus planejamentos, mas em determinados momentos a realização dos mesmos se torna difícil devido à rotina de sala, sendo necessário modificar o planejamento que foi proposto.” (PROFESSORA D).

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), os momentos lúdicos precisam estar presentes não só na Educação Infantil, mas também nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental para contribuir na aprendizagem dos alunos de uma maneira integral.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é constituído por atividades que propiciam momentos de prazer e de interação consigo e com o outro, sejam elas através de brincadeiras, jogos ou outras atividades. Essa prática educativa é utilizada com frequência na Educação Infantil, pois auxilia no desenvolvimento social, cognitivo e motor da criança. Em contrapartida, quando se trata dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a mesma não é tão contemplada.

Ao observar no cotidiano de uma sala de aula no 2º ano alvo da pesquisa, notou-se que existiam poucos momentos lúdicos inseridos na rotina da sala.

A fim de investigar melhor a temática, pretendeu-se verificar as percepções que os docentes possuíam a respeito da presença do lúdico em suas práticas educativas nas turmas de 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Além de identificar os fatores limitantes e facilitadores a respeito da brincadeira mediada em sala das turmas de 2º ano alvos da pesquisa.

Partindo disso, observou-se que os docentes alvos da pesquisa, acreditam na importância e na necessidade da inserção do lúdico como uma prática mediadora no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, mas que existem vertentes que dificultam a execução desses momentos de ludicidade. Constatou-se também que a demanda de conteúdos e a rotina da sala, são fatores que influenciam no cumprimento dessas atividades, pois os professores estão pressionados por uma prática conteudista e oprimidos por uma cobrança de instrumentos avaliativos.

Foram identificados também, fatores que podem contribuir com a prática lúdica em sala, como: propiciar um ambiente que chame atenção do aluno, a fim de atrair-lo para a atividade proposta, e sendo também de extrema importância executar a mediação, dirigida pelo professor, afim de que o momento seja de aprendizado e de interação, não apenas de diversão, embora que os mesmos também sejam necessários.

Neste sentido, para que o lúdico seja visto como um instrumento pedagógico de ensino é necessário que o docente crie estratégias de introduzi-lo de maneira usual, ou seja, como algo inerente em seu planejamento pedagógico.

Desse modo, pôde-se constatar que inserir momentos lúdicos no cotidiano escolar não é uma tarefa fácil, pois existem desafios que precisam ser vencidos, se adequando as especificidades que cada sala de aula possui.



REFERÊNCIAS

BORBA, A. M. A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil. **Revista Criança do Professor de Educação Infantil**. n. 44, p 12-14, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/revista44.pdf>. Acesso: 12 de mar. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: terceira versão. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso: 15 out. 2019.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso: 25 de ago. 2019.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Introdução. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SE, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica, Departamento de Políticas de Educação Infantil e Ensino Fundamental, Coordenação-Geral do Ensino Fundamental. **Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. + 1 ano é fundamental**. Brasília: SEB/DPE/COEF, 2006.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1998.

CUNHA, L. A. **Educação e desenvolvimento social no Brasil**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KHISHIMOTO, T. M. **O Jogo, a Criança, e a Educação**. 7. ed. Petrópolis, RJ, Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.



LUCKESI, C. C. Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e Ludicidade – Ensaios 02**, GEPEL/FACED/ UFBA. p. 22-60, 2002.

MENDONÇA, U. M. S. **O olhar da criança sobre a escola da educação infantil**. Monografia. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2006.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

PIMENTEL, A. Vygotsky: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. (Org.). **Pedagogia (s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed., 2007. p. 219-248.

ROUSSEAU, J.J. **Emílio ou da Educação**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo. Martin fontes, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2001.