

LUDICIDADE NA ROTINA DA EDUCAÇÃO INFANTIL NA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL

Dilmar Rodrigues da Silva Júnior¹

Marília Carollyne Soares de Amorim²

Shirlane Maria Batista da Silva Miranda³

Juliana de Sousa Silva⁴

Sillas Fernando da Costa Silva⁵

RESUMO

É de grande valia compreender as implicações que a ludicidade traz para o desenvolvimento das crianças, sendo utilizado como ferramenta pedagógica, a partir dos seus propósitos e intencionalidades. O estudo teve por objetivo: analisar como se dá o reconhecimento do lúdico atualmente pelos profissionais da Educação Infantil, no que diz respeito ao uso de jogos e brincadeiras na ministração das aulas, servindo como instrumento auxiliador desse processo de ensino-aprendizagem. Parte da seguinte questão-problema: Como se constitui o reconhecimento do lúdico pelos profissionais da educação infantil como instrumento que importa para o ensino-aprendizagem das crianças atualmente? A pesquisa fundamenta-se na concepção de que a ludicidade (jogos e brincadeiras) no processo de alfabetização na educação infantil pré-escolar, deve preconizar a teoria histórico-cultural, ou seja, considerar a criança como sujeito histórico a partir das suas relações sociais. Pensando nisso, realizamos um estudo bibliográfico de cunho qualitativo, priorizando as situações reais na qual esses profissionais da Educação estão inseridos, e uma pesquisa de campo na qual foi realizada uma entrevista com três professoras que trabalham na Educação Infantil e atuam diariamente nas salas de aula para a coleta de dados, por isso, utilizamos o método biográfico com o uso da técnica das narrativas dessas professoras participantes. Por meio dos resultados obtidos notamos o quão significativo é a ludicidade para o ensino e para o desenvolvimento das crianças, assim como é essencial ter professores empenhados em preparar aulas mais dinâmicas e prazerosas para os seus alunos, os métodos utilizados pelas entrevistadas demonstraram o quanto o brincar ajuda no seu trabalho, pois trabalha tanto aspectos sociais quanto intelectuais das crianças. O lúdico contribui para a prática dos professores, pois trabalha o ser humano de forma integral, ajudando na construção de habilidades que servirão para toda vida.

Palavras-chave: Educação Infantil, Ludicidade, Rotina, Teoria Histórico-Cultural.

¹ Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Piauí- UFPI, prof.dilmarjr@hotmail.com;

² Doutoranda em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos - UFSCAR, marilicarollyne@hotmail.com;

³ Doutora em Educação pela Universidade Federal do Piauí - UFPI, shirlanesilva@professor.uema.br;

⁴ Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Piauí- UFPI, julia.a@hotmail.com

⁵ Pós-Graduando em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica, pelo Instituto Federal do Mato Grosso do Sul - IFMT, sallis.sillas@gmail.com



1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é um campo que necessita de bastante investigação e reflexão, visto que é onde se inicia o processo de escolarização básica do indivíduo. É na etapa de Educação Infantil que há o trabalho direto com crianças, para que elas desde cedo reconheçam as letras, números e percebam os demais símbolos postos em seu cotidiano. A alfabetização dá início neste processo.

Atualmente, estudos tem marcado uma nova concepção de criança a partir da vivência com inúmeras situações de aprendizagem. Uma delas está na prática do brincar por meio das práticas lúdicas. O lúdico, portanto, a possibilidade da criança afirmar e aproveitar sua identidade infantil, pois não pode haver rupturas de etapa de desenvolvimento. No lúdico, a criança tem a oportunidade de mediar o saber sistematizado, seja do abstrato para o concreto e vice-versa. Com isso, a infância passou a ganhar notoriedade e lugar de destaque em todas as correntes da educação, sob diferentes perspectivas.

Por outro lado, o lúdico seria um meio que ajuda a proporcionar a aprendizagem das crianças, desmistificando os rótulos que se debruçaram sobre os jogos e brincadeiras na educação infantil antigamente, assim sendo, há nos dias de hoje, a necessidade de considerar a psicológica histórico-cultural com a valorização da criança como ser social que é preenchido por meio das interações sociais, com o uso dos discursos e a produção de sentidos linguísticos que afirmam os símbolos na infância.

Trabalhar com a ludicidade na infância, requer do professor um trabalho integrado que desperte a interação e os diferentes elementos de vida da criança: dimensões afetivas, cognitivas, culturais, sociais e psicológicas. A criança deve ter contato rotineiro com outras crianças para que se sinta membro do espaço social e viva a sua etapa de forma prazerosa, sob mediação do professor. Na rotina da Educação Infantil, portanto, os professores devem introduzirem o lúdico nos diferentes momentos da criança. Os jogos e as brincadeiras são processos interativos e discursivos que favorecem a assimilação dos conteúdos propostos nos campos de aprendizagem.

Com base na problematização, delineamos o seguinte objetivo geral para o estudo: Compreender a percepção de professoras sobre os usos e as funções das práticas lúdicas no desenvolvimento de crianças da Educação Infantil. Como objetivos específicos é necessário: Definir ludicidade à luz da psicologia do desenvolvimento da aprendizagem



considerando a perspectiva histórico-cultural da criança; refletir sobre a importância das práticas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil e Refletir sobre os elementos do desenvolvimento de crianças a partir do trabalho com a ludicidade: jogos e brincadeiras diversos.

É notório que existe uma forte cobrança em relação aos conteúdos e o preparo desses alunos para adentrarem ao ensino fundamental já alfabetizados, com isso muitos educadores tem sua preocupação somente para fazer com que os alunos aprendam os conteúdos, deixando de lado a importância das brincadeiras lúdicas para o desenvolvimento dessa educação, ou seja, eles acabam não associando esse momento do brincar como um momento que proporcione a aprendizagem dos conteúdos. Analisando isso, vemos a importância de investigar a ludicidade sob o olhar dos professores da educação infantil e fomentar a importância do uso da mesma, assim como trazer novas significações sobre as brincadeiras no ambiente escolar, visto que a forma que o educador realiza o seu ensino reflete na aprendizagem das crianças.

Não podemos valorizar a ludicidade na teoria e ignorar a mesma na prática, então vemos como é necessário problematizar o lúdico somente na recreação das escolas, cujo tempo é curto e não é aproveitado de forma mais significativa pelas crianças, brincar é fundamental para elas, fazendo com que muitas fiquem eufóricas esperando por esse momento, podendo ocasionar distrações nas aulas. Para motivar e fazer com que essa brincadeira venha contribuir para o ensino, os professores podem estipular regras e associar as brincadeiras as aulas, com isso ambos se beneficiam com essas ações, os professores ministram seus conteúdos e os alunos aprendem de forma mais dinâmica e tendo um sentido, que seria o ensino-aprendizagem e a diversão.

Ao ministrar os conteúdos não podemos esperar que os alunos fiquem em silêncio ou quietos e assim irão absorver mais conteúdos, isentar as crianças de brincadeiras para que sejam preparadas para o ensino fundamental na qual terão que já está alfabetizadas, faz com que as crianças se preocupem mais em saber conteúdo do que com a identidade da criança, as deixando ansiosas pelo aprender, ultrapassando e desrespeitando algumas etapas fundamentais para o desenvolvimento das crianças, que é o brincar.

É de suma importância investigar o lúdico sob a visão dos professores, para vermos como se dá o reconhecimento do lúdico atualmente pelos profissionais da educação infantil, para saber o que pensam a respeito e entender quais as dificuldades



encontradas na execução de aulas mais lúdicas, identificar as concepções de lúdico dos profissionais da educação infantil como instrumento do processo ensino-aprendizagem, ver quais colocações eles tem a respeito do lúdico nas aulas para então caracterizar as concepções do lúdico na relação com o processo ensino-aprendizagem das crianças. Através da entrevista analisamos as concepções dessa relação pela perspectiva dos professores e para fomentar mais a pesquisa, também trouxemos alguns autores que discorrem sobre o assunto para mostrar às contribuições dessa relação.

Também analisamos como as contribuições de lúdico apresentadas pelos profissionais se mostram como indicadores do reconhecimento de sua importância na educação infantil. Por meio disso observamos se o lúdico tem esse reconhecimento apenas na teoria ou se também faz parte das práticas pedagógicas nas escolas. Para problematizar o assunto antes é necessário ver as variáveis que podem estar possibilitando ou impossibilitando esse uso, e caso esse instrumento (lúdico), não esteja sendo utilizado, observar quais podem ser as interferências no trabalho desse professor, para trazer possíveis soluções para a prática pedagógica desse profissional.

A pesquisa em questão serve como fonte de significativa para ajudar professores e a comunidade em geral sobre uma educação mais dinâmica que pode trazer mais vida as aulas, que prende a atenção dos alunos de uma forma positiva, que ajuda nas expressões e a fazer essa relação entre professor e aluno, para que ambos sejam cúmplices na construção dessa aprendizagem.

2 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.

2.1 Definindo a ludicidade

A história da ludicidade surgiu da relação que o homem tem com o mundo social, sendo uma construção humana na qual o indivíduo absorve papéis que lhe é exposto pelo meio em que ele vive, e a sua forma de agir vai depender dos fatores socioeconômicos e culturais, que influenciam muito na sua conduta. O lúdico por muito tempo ficou associado somente ao ato de brincar, não sendo visto a sua ligação com as práticas cotidianas e nem a sua amplitude em relação a aprendizagem e ao desenvolvimento humano.

A concepção mais atual de infância é de que a criança é um ser pensante com capacidades cognitivas, emocionais, físicas e psicológicas. Ao contrário do que se pensa,



na Idade Média, a criança não era vista como um indivíduo autônomo, haja vista precisava fazer e repetir tudo que o adulto proclamava, o ambiente era mais fechado sem tantas possibilidades, e com isso, a criança era vista como um adulto em miniatura, justamente por operacionalizar determinar questões que os próprios pais, por exemplo, já realizavam.

Sabe-se que antigamente não existia a ideia de criança, os pais as travavam como um adulto em miniatura, “no século XVI a criança era considerada um adulto em miniatura, sem distinção entre o mundo adulto e o mundo infantil.” (Silva, Pereira, 2019, p. 04). As crianças participavam de muitas atividades adultas, seu modo de observar o mundo sempre estava espelhado na forma como os adultos viviam. Elas trabalhavam para ajudar em casa deixando a sua aprendizagem em segundo plano, “as crianças já eram inseridas no contexto social dos adultos, não possuíam nenhum tratamento diferenciado nem adequado para sua idade, pois nesta época, a infância era tida apenas como uma transição ou uma preparação para vida adulta.”. (Silva, Pereira, 2019, p. 04).

Quando a criança passa a ser vista como criança surge o jogo protagonizado, visto que, as crianças não poderiam exercer atividades “úteis” semelhantes às dos adultos. Eles direcionaram ao jogo atividades da vida adulta que não lhes oferecem perigo, pois é apenas imitação, fazem uso da imaginação para isso. Com o tempo, foi se valorizando a ideia de infância das crianças e elas ganharam notoriedade. “A partir do século XIX, conhecido como “o século das crianças”, passa-se a valorizar, proteger e defender as crianças, uma vez que entenderam que são seres com necessidades, especificidades, com direito a um atendimento mais específico.” (Silva, Pereira, 2019, p. 04).

O jogo surge da forma que o adulto educa as crianças, quando os adultos usam os objetos, as crianças observam como ocorre o uso deles, assim passam para a imitação até conseguirem executar com êxito a ação e terem autonomia para usá-lo de acordo com a sua função original. Muitas crianças nas suas brincadeiras usam a vassoura para voar, como se fosse um meio de transporte sendo que a sua utilidade está destinada a limpeza, ou seja, elas podem até saber a real utilidade do objeto, mas irão usá-los para outras ações. Trata-se da ação lúdica, que se expressa através dos jogos e brincadeiras.

Para adentrarmos na discussão sobre o lúdico e o processo de ensino aprendizagem, antes, iremos ressaltar também sobre a sua origem. Segundo Ferreira, Silva e Reschke (2009, p.03): “o lúdico tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer jogo”. Então fica entendido que todos os processos interativos que utilizam



símbolos, objetivos, regras e formação de consciência sobre o pensar e agir é considerado jogo. Os autores consideram a dimensão do lúdico como: “se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Nesse sentido, 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. [...]” (Ferreira; Silva; Reschke, 2009, p.04). Para eles, o jogo é mediado por um agente capaz de relacionar e propor o vínculo dialógico entre as crianças. Esse processo de interação contribuir fervorosamente para a interação e o desenvolvimento de práticas autônomas entre as crianças.

Como a ludicidade é uma construção humana, a sua definição deve estar ligada a ação humana, pois é o ser humano que realiza determinadas atividades ou se esta não serve apenas para o entretenimento e a recreação, mas está relacionada a várias práticas, sendo uma manifestação do esporte, da dança, do lazer e da aprendizagem. “[...] a brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência”. (Vygotsky, 1989, p.84). A partir da visão do autor, fica compreendido que a ludicidade é uma ferramenta que deve ser usada durante toda a rotina na infância, pois é um documento de identidade da criança, de tal modo que ela aprenda no seu dia a dia a valorização dos seus pares, a valorização de si e reconheça os limites de determinadas ações na vida.

Ainda, segundo Vygotsky (1989, p. 84) “as crianças formam estruturas mentais, pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias, surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade [...]”. Infere-se mostrando que através do conhecimento adquirido pelas crianças, jovens e adultos, constrói novas experiências. Na infância, de modo específico, ela vai colhendo durante as brincadeiras e situa perante esses movimentos. Vale ressaltar que com cada brincadeira, a criança aprenderá algo novo que ficará marcado na sua vida por mais simples que seja, a aprendizagem é importante para a formação humana, consciente de si e do meio que a cerca e é aos poucos que vamos tomando conhecimento e aprendendo a nossa função na sociedade.

O jogo é de natureza social, portanto não há um momento histórico que nos mostre exatamente quando o jogo surgiu, sabe-se que conforme as pessoas vão nascendo e explorando o mundo, novas manifestações dos jogos vão surgindo, pois os mesmos são



criados, podem sofrer modificações ao longo dos anos e são passados de geração pra geração. Zanluchi (2005) assevera ainda que “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia”. É pertinente mostrar que o jogo constitui uma atividade-guia, ou seja, é um jogo protagonizado, que apresenta os papéis sociais em que as crianças assumem quando brincam. Elkonin (2009) afirma essa ideia quando diz que o desenvolvimento humano ocorre entre a relação do homem com o meio na qual ele está inserido, sendo o modo de vida das pessoas da sua família ou comunidade, os guias que inspiram o desenvolvimento de papéis através dos jogos, jogos que imitam a vida adulta.

Vale ressaltar que antes da idade pré-escolar a criança não desempenha papéis, apenas reproduz o que vê, por exemplo: quando ela imita a ação dos seus pais ou colegas, ela está reproduzindo ações da sua vida cotidiana: “[...] pode-se formular a tese mais importante para a teoria do Jogo Protagonizado: esse jogo nasce no decorrer do desenvolvimento histórico da sociedade como resultado da mudança de lugar da criança no sistema de relações sociais. Por conseguinte, é de origem e natureza sociais”. (Elkonin, 2009, p. 80).

2.2 O lúdico na perspectiva histórico-cultural

Todo mundo já brincou quando criança, algumas brincadeiras conhecidas são: pular corda, esconde-esconde, brincar de casinha e pega-pega. O brincar acompanha o desenvolvimento da civilização, o homem brinca independente da sua idade ou do seu tempo, “[...] aquele que brinca está [...] articulado com os materiais, com o espaço e o tempo, com as circunstâncias e com tudo o que diz respeito ao ato lúdico [...] tudo tem vida, fala e possui vontade” (Santin, 1994, p.163). Os jogos são atividades naturais da infância, o brincar e o aprender não devem ser dissociados, pois é brincando que se aprende e se aprende brincando.

Há uma necessidade de organizar o ambiente escolar que a criança passará seu tempo, a mesma deve se sentir confortável para exercer a sua liberdade de expressão e comunicação, o educador não deve pensar a sua aula somente nos conteúdos, mas nas experiências que essas crianças estarão criando.

Os jogos são uma ótima proposta pedagógica para usar em sala de aula, pois proporciona a interação entre os estudantes e desenvolve o cognitivo, uma vez que durante o jogo a criança precisa tomar decisões, busca resolver determinado problema



através de estratégias. Trabalha também a espontaneidade, coordenação, inteligência, linguagem, autoconfiança sem contar com o prazer de realizar uma tarefa. (Silva, 2018).

Fazer uso de jogos na educação infantil é muito importante, pois trabalha nas crianças desde cedo a capacidade de interagir, de dividir e saber ouvir o outro, esperar a sua vez, trabalha direitos e deveres, valores morais e sociais que são fundamentais para um bom convívio em sociedade refletindo futuramente em suas vidas.

Segundo Piaget (1978, p. 122) “os jogos de regras constituem a atividade lúdica do ser socializado”. O autor quer dizer então que “a criança assimila a necessidade e a importância do cumprimento de leis sociais e morais, sendo pontos de suma importância a serem trabalhados em sala de aula”. (Silva, 2018). Significa então que, para trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é necessário que o educador desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças, e que seja ministrada de forma que as prepare para saber competir de maneira sadia e compreenda que perder ou ganhar são possibilidades do jogo.

No entanto, não se pode pensar no educador como um ser que transmite o conhecimento, mas sim aquele que faz a mediação da aprendizagem, fazendo da escola um ambiente propício e agradável para que a relação entre alunos e professor ocorra de maneira mais produtiva possível.

Para Levin (2001, p. 16) sobre o mediador: “nem todos estão dispostos a correr o risco de entrar em cena com a criança, de deixar-se inquietar e impressionar por ela.” Muitos adultos pensam que o brincar é coisa de criança, não se arriscam a tentar pela vergonha ou pela falta de tempo e recursos, “é importante que se reflita cuidadosamente sobre a necessidade de se organizar um ambiente propício, que respeite necessidades básicas neuropsicológicas da criança como indivíduo ativo e social.” (Oliveira, 2000, p. 94).

O professor precisa ter o apoio necessário para conseguir exercer aulas mais criativas e atraentes, vale lembrar que executar aulas mais lúdicas requer esforço e esse esforço não deve ser colocado somente sobre os educadores, mas diante de toda a gestão escolar, a mesma deve fazer parte ativamente e procurar soluções para que isso aconteça.

A escola deve ser um lugar que a criança queira está, onde ela sinta segurança para contribuir, a mesma deve se sentir útil ao fazer parte, não será meramente um ouvinte, mas um participante ativo das atividades, a criança precisa ter contato com os objetos,



explorá-los, conhecer diretamente a sua função, pois com exemplo ela desenvolverá uma aprendizagem, ou seja, o contato direto ajuda na compreensão, a tomar decisões, e a pensar criticamente.

Sobre o brinquedo Vigotsky (1998) afirma que “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. A formação do ser crítico é muito importante, instigar a sua independência diante das situações internas e externas à si, ter a sua própria visão sobre o mundo, para saber negociar e decidir pensando no bem-estar de toda a sociedade.

As interações estabelecidas na sua infância, ajuda na construção de conhecimentos, através das trocas recíprocas a criança vai conhecendo a si mesma e vai formando a sua personalidade. O professor pode fazer uso de metodologias ativas, através do lúdico para convencer a participação das crianças, Zanluchi (2005) afirma que “Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” O desconhecido para o conhecido só precisa de uma ponte que incentive a ir adiante, alguém que mostre o caminho que ele deve percorrer, para prepara-lo para vida, ajudando a entender como as coisas funcionam, acontece e porque mudam conforme os anos vão se passando.

A imaginação ultrapassa os limites, ela cria outra realidade que pode levar a criança para qualquer lugar que ela desejar, a sua imaginação pode a levá-las para belos jardins e até mesmo para fora do planeta. “A imaginação cria uma realidade fictícia, sem a qual, todavia, não se poderia viver” (Santa Roza, 1993, p.28). Da a oportunidade para que as crianças sejam super-heróis ou uma linda princesa. É importante saber que no ato do brincar, a criança mesmo criando cenários fictícios, ela aqui já saberá que tudo faz parte de sua perspectiva, do que ela deseja criar.

O brincar é a linguagem da infância, e ela serve como uma ocupação para as crianças, nela a criança empenha toda a sua potencialidade, na sua imaginação a criança não brinca de ser ela mesma, mas de ser alguém em quem ela se inspira ou que chamou sua atenção, geralmente é um adulto próximo. “[...] uma mudança de perspectiva, da lógica [...] para a esfera teatral ou representativa, onde as coisas são aceitas pelo que são vivenciadas, e a lógica é a do ‘faz-de-conta’, do ‘como se’” (Campbell, 1992, p.31).



Complementando com Bacha (2003, p. 168) “brincar é, também, encarnar personagens diferentes”. Neles elas constroem representações, para isso as conversas são muito importantes, ajuda as crianças a se encontrarem também no outro, ela precisa da companhia do outro, pois com isso ela irá entender como funciona o mundo e a sua vida.

3 CONCLUSÃO

A ludicidade é essencial na infância, não deve ser vista como algo que é belo somente na teoria ou como um brincar por brincar, deve-se observar as intencionalidades que elas trazem para a vida das crianças, visto que, ela amplia as habilidades e potencialidades em relação à absorção dos conhecimentos sendo este construído através das experiências adquiridas no decorrer da vida.

É primordial investigar como o lúdico é visto e utilizado nos dias atuais pelos profissionais da Educação Infantil e quais contribuições ele traz para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, pois ao se compreender a importância do lúdico, é possível observar todo o desenvolvimento que ele ajuda a proporcionar aos alunos, como: motor, cognitivo, emocional e social para a vida das crianças.

As crianças estão em formação, estão construindo as suas personalidades, a ludicidade entra como um suporte que as ajuda a entender a si mesmas e ao mundo a sua volta, a curiosidade faz parte da exploração, faz parte do conhecer, é assim que as crianças vão adquirindo as respostas para as suas interrogações, o professor que entende sobre os benefícios que o lúdico traz, não abre mão do seu uso e o ver como instrumento que auxilia e ajuda no seu trabalho.

Por isso, este trabalho propôs investigar o reconhecimento do lúdico como instrumento que importa para o ensino-aprendizagem na Educação Infantil na atualidade: o que dizem os docentes? Para vemos sob a ótica dos professores, pois são eles que vivenciam diariamente o que é ser professor, são eles que estão diretamente inseridos no cotidiano escolar, os mesmos analisam o que contribui ou não para a efetivação das suas aulas, tendo assim propriedade de fala.

Visto isso, vemos a importância de ampliar as pesquisas sobre essa temática, pois a mesma continua se mostrando eficaz na sala de aula, os professores já enfrentam muitos desafios para conseguir ministrar aulas satisfatórias e com um diferencial, por isso usam o que contribui para a melhoria da qualidade do seu ensino. O lúdico torna as aulas mais



agradáveis, sendo uma ferramenta capaz de estimular os alunos e desafiá-los a concluir os objetivos propostos pelos professores.

O brincar tendo uma intencionalidade não é um mero divertimento, pois além de facilitar na fixação dos conteúdos, ajuda na autonomia e independência dos alunos, a serem seres pensantes, reflexivos e criativos. O lúdico ajuda a trabalhar todas as áreas do ser humano, na sua mente, corpo, na sua aprendizagem, na sua socialização, e na sua comunicação. A comunicação é essencial porque ela revela os sentidos, o que as crianças entenderam de determinada tarefa ou assunto.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BRASIL. **Brinquedos e brincadeiras de creches**: manual de orientação pedagógica/ Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. – Brasília: MEC/SEB, 2012.

CAMPBELL, J. **As máscaras de Deus**. São Paulo: Palas Athena, 1992.

ELKONIM, D. B. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FERREIRA, J. F.; SILVA J. A.; RESCHKE, M. J. D. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. 2009. Disponível em: <<https://bit.ly/3rU4pXd>>. Acesso em: 01 novembro de 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. 39º ed. São Paulo, editora Paz e Terra, Coleção leitura. 2009. 148 p.

FERREIRA, M. **Ação psicopedagógica na sala de aula: uma questão de inclusão**. São Paulo: Paulus, 2001.

FONSECA, Vitor da. **Dificuldades de Aprendizagem: abordagem neuropsicopedagógica**. 5ªed.Rio de Janeiro: Wak, 2016.

GARCIA, Carlos Marcelo. Desenvolvimento profissional docente: passado e futuro. Sísifo: **Revista de Ciências da Educação**, Lisboa, n. 8, p. 7-22, jan./abr. 2009. Acesso em: 28/01/2024.

GULINELLI, Deize. **A ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental: uma retrospectiva dos jogos tradicionais**. São Paulo, 2008.



GONZAGA, Rúbia Renata das Naves, **A importância da formação lúdica para professores de educação infantil**. Revista Maringá Ensina nº 10 fevereiro/abril 2009.

GIRARDELLO, Gilka. **O florescimento da imaginação: crianças, histórias e TV**. 2005, p. 01 – 10.

HOHMANN, M. & WEIKART, D. **Educar a Criança**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2007.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996. E 2010.

KISHIMOTO. T. M. **Jogo e a Educação Infantil**. SP: Pioneira, 2002. / 2016.

KISHIMOTO. T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo, editora Cengage learning, 2008.

LEVIN, E. **A função do filho: espelhos e labirintos da infância**. Petrópolis: Vozes, 2001.

LIMA, L. C. & SOUSA, L. B. Pandemia do Covid-19 e o Processo de Aprendizagem: Um Olhar Psicopedagógico. Id on Line **Rev. Mult. Psic.**15(54), 2021, p. 813-835.

LIRA, Aliandra Cristina, M. **Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil: a construção da infância moderna**. X Congresso Nacional de educação - EDUCERE. I Seminário Internacional de representações sociais, subjetividade e educação- SIRSSE. Curitiba, 2011.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986

MATTOS, Mauro Gomes de. **Educação física infantil: construindo o movimento na escola**. Guarulhos, SP: Phorte, Editora, 1999.

MRECH, L. M. **Além do sentido e do significado: a concepção psicanalítica da criança e do brincar**. Ed. Pioneira, São Paulo, Brasil, 1999.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christie. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NHARY, T. M. C. **O que está em jogo no jogo: Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores**. Dissertação (Mestrado em Educação). Niterói: UFF, 2006.

NÓVOA, António. **Professores: imagens do futuro presente**. Lisboa: Educa, 2009.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.



PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução de Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

ROJAS, Jucimara. **Educação lúdica: a linguagem do brincar, do jogo e da brincadeira no aprender da criança**. Campo Grande, MS: Ed.UFMS, 2009.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa, editora Moraes, 1979.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo, editora Martins Fontes, 1989. / 1998.

WAJSKOP, Barry J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Vigotsky**. 5. Ed. São Paulo. Pioneira, 2009.

WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.

