

A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM INFANTIL

Sheila dos Santos dos Anjos¹

Estela Aparecida Oliveira Vieira²

RESUMO

O presente artigo traz um panorama sobre a colaboração do lúdico para o desenvolvimento do aluno na fase de sua alfabetização. Também delineou apresentar a relevância das atividades lúdicas e brincadeiras para o progresso físico, intelectual, social ou mesmo moral dos educandos em idades escolar na fase de alfabetização, trazendo grande vantagem de aprendizagem, já que a brincadeira é uma linguagem natural da criança. Assim, o processo de ensino-aprendizagem consiste em um complexo organismo onde o sujeito com suas normas biológicas de acordo com os seus recursos intelectuais manifesta o seu estado afetivo, emocional sua vida cotidiana. Na alfabetização, o docente poderá utilizar-se de vários meios que garantam o aprendizado/conhecimento, estimulando sua prática, utilizando de vários jogos, músicas, expressão corporal, utilizando da espontaneidade do educando para atingir as metas propostas para sua educação, pois, brincando também se aprende desde que o professor mediador do ensino estabeleça objetivos para cada atividade lúdica, independente de que a atividade seja escrita, falada ou jogada, o que importa é que o aluno se envolva no dinamismo proposto. Tal estudo foi caracterizado por pesquisa descritiva com abordagem qualitativa. Concluindo que o lúdico e a brincadeira aparecem em uma estratégia de grande significância para o desenvolvimento e aprendizagem dos conteúdos escolares, também auxiliando no acréscimo cognitivo, afetivo e psicomotor do estudante.

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização. Aprendizagem. Lúdico

ABSTRACT

This article provides an overview of the ludic's contribution to the student's development in the literacy phase. It also outlined the relevance of playful and playful activities to the physical, intellectual, social or even moral progress of school-age learners in the literacy phase, bringing great learning advantage, since play is a child's natural language. Thus, the teaching-learning process consists of a complex organism where the subject with his biological norms according to his intellectual resources manifests his affective, emotional state his everyday life. In literacy, the teacher can use various means that ensure learning / knowledge, stimulating their practice, using various games, music, body expression, using the spontaneity of the student to achieve the goals proposed for their education, therefore, playing It is also learned as long as the teaching mediator sets goals for each play activity, regardless of whether the activity is written, spoken or played, what matters is that the student engages in the proposed dynamism. Such study was characterized by descriptive research with qualitative approach. Concluding that the playful and the play appear in a strategy of great significance for the development and learning of the school contents, also helping in the cognitive, affective and psychomotor increase of the student.

KEYWORDS: Literacy. Learning. Ludic.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura de Pedagogia da UFLA – e-mail: sheila.anjos@estudante.ufla.br

² Orientadora – e-mail : estela.ap.o.vieira@gmail.com

Introdução

O presente trabalho tem por objetivo favorecer a reflexão sobre a importância de se resgatar as atividades lúdicas no cotidiano da Educação Infantil, já que estas são fundamentais para o desenvolvimento integral e pleno das crianças, além de oferecerem requisitos indispensáveis para que a aprendizagem aconteça. Infelizmente, as práticas lúdicas na Educação Infantil são colocadas como prêmio, atividade sem função educativa, sem fim pedagógico, portanto, renegadas a um segundo plano, já que há uma grande preocupação de se ensinar traçar letras, colorir, obedecer a comandos, ficar sentados em ordem, dentre outros aspectos que visam somente reproduzir saberes sistematizados e que atendam a ideia de ordem e disciplina, ideias estas oriundas da Pedagogia Tradicional. Muitos educadores tem a concepção errônea de que brincar está relacionado à indisciplina, à falta de domínio do professor, à bagunça, desconsiderando a verdadeira função que a ludicidade ocupa na vida da criança (SHULTZ, MULLER e DOMINGUES, 2006, p.5).

O brincar é algo tão espontâneo, natural e próprio da criança, que torna-se impossível entender sua vida desconectada da ludicidade. Vale ainda ressaltar, que as atividades lúdicas, sejam elas jogos, brinquedos ou brincadeiras, não são apenas uma atividade natural, mas sobretudo são atividades também social e cultural. Através delas a criança relaciona-se, sente-se parte do mundo físico e social (ZANLUCHI, 2005, p. 89).

Para Sommerhalder e Alves:

Reconhecer a importância do jogo para a infância nos permite pensar num ensino/aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserido na realidade, pois permite a construção da ponte entre o real e o imaginário, sem perder de vista o vínculo entre o pensar, o agir e sentir (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p.29).

Espera-se que haja mudanças na postura dos professores frente ao resgate da ludicidade no processo educativo, rompendo com a concepção de que escola não é lugar para brincadeiras, para brincar, confirmando a ideia errônea de que brincando não se aprende. Cabe ao professor, acolher as práticas brincantes de seus alunos, resgatando-as no cotidiano educativo de forma a colaborar para que o processo de ensino/aprendizagem seja mais harmônico, prazeroso, interessante, significativo e, conseqüentemente, mais efetivo (BRASIL, 1998, p.29, v.1).

Como favorecer o resgate das atividades lúdicas nas instituições de Educação Infantil? Qual o papel do professor nesta dinâmica? Qual a colaboração da ludicidade para o

desenvolvimento humano? Estes e muitos outros questionamentos nos levam a refletir sobre o distanciamento da escola em relação às atividades lúdicas, mostrando-nos a necessidade iminente de uma inversão de valores dentro destas instituições, que buscam engessar o desenvolvimento humano com práticas mecanizadas e repetitivas.

Quando o professor é capaz de acolher as experiências lúdicas das crianças, encontra nelas oportunidades riquíssimas para conhecer cada um deles, sua origem social e cultural e, assim, é capaz de elaborar sua prática educativa pautada no prazer, interesse e desejo de aprender, atendendo ainda as individualidades tão importantes quando se trata da educação. Para isso, há a necessidade de formação adequada dos professores, seja ela continuada para os que já exercem a função ou, incorporada na formação inicial daqueles que desejam rumar por esta profissão. A formação adequada do professor é a garantia para que a ludicidade não seja vista somente como recurso para transmissão de conteúdos, perdendo seu caráter criativo, de faz-de-conta, de imaginação que leva a desconstrução e (re) construção de vivências que mais tarde farão parte da identidade de cada criança (PINTO, 2003).

Os objetivos propostos vão ao encontro daquilo que deva ser parte fundamental no currículo de Educação Infantil, a ludicidade, cujos eixos norteadores são a interação e a brincadeira. Para atendê-los faz-se importante promover a recuperação das memórias lúdicas dos professores, sensibilizando-os para a questão do brincar, desconstruindo a ideia de que esta prática não esteja relacionada ao aprender. Partindo de tal pressuposto, espera-se que tais práticas sejam incorporadas no cotidiano das Instituições de Educação Infantil, não como recurso alternativo, mas como parte importante e necessária para que o ensino/aprendizagem aconteça de forma ampla e efetiva, já que a ludicidade é essencial para o desenvolvimento humano (BARBOSA 2010, p. 7).

Através da ludicidade a criança é capaz de estruturar sua capacidade de julgamento, fundamentar sua personalidade, pautada em valores, princípios e regras. Sommerhalder et.al (2011, p.60) propõem um professor brincante, que se permita brincar junto com as crianças. Portanto, o professor necessita ter sensibilidade para acolher o imaginário infantil, num ambiente acolhedor, lúdico, que permita uma prática educativa prazerosa, culminando com uma aprendizagem mais consistente e significativa.

O brincar é essencial à criança e, segundo ROJAS (2009, p.56), é um auxílio essencial para a boa formação infantil, nos aspectos emocional, cognitivo, motor e social. Portanto o brincar é uma ferramenta que possibilita à criança se expressar, aprender e se desenvolver. Daí a importância de um trabalho que vise resgatar a ludicidade na Educação Infantil. Estas colocações nos levaram ao seguinte questionamento: Qual a real relevância da utilização do

lúdico na aprendizagem infantil? A partir da questão problema traçamos o seguinte objetivo de pesquisa: Analisar como a utilização do lúdico influencia no processo educativo e de aprendizagem da educação infantil. Então, a partir da revisão de literatura, em um primeiro momento, será analisado como os profissionais da educação estão conceituando o lúdico. Para em seguida analisar como os profissionais da educação fazem uso do lúdico na educação infantil e por fim identificar as abordagens do lúdico na sala de aula.

A alfabetização é considerada como um processo de aprendizagem que manifesta a habilidade de ler e escrever de forma adequada e utilizando essas habilidades como código de comunicação com o seu meio.

Conquistas foram alcançadas a partir dos anos 1980, quando Emília Ferreiro adquiriu valiosas informações sobre como as crianças desenvolvem na escrita. O importante lançamento do livro *Psicogênese da Língua Escrita* (Ana Teberosky e Emília Ferreiro).

Esses métodos tradicionais se apoiavam em práticas mecânicas, praticando exercícios de coordenação, caligrafia e leitura de textos de cartilhas. A repetição e não o raciocínio era o foco do ensino.

O próprio lúdico interagindo na escola é de grande auxílio para o educador e o educando, pois alfabetizar com o lúdico não é fácil, cabe o educador saber desenvolver o lúdico de acordo com as suas etapas. Segundo Almeida (1990, p. 42): “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica”.

Com o brincar e o jogar a criança conseguirá desenvolver capacidades indispensáveis no seu meio social, principalmente na atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa (BATLLORI, 2003).

1. Referencial Teórico

A leitura e compreensão de textos sobre a educação escritos por filósofos revela que, desde os primórdios, havia quem defendesse a ideia da atividade do próprio aluno como impulsionadora de seu crescimento intelectual (como Sócrates, Santo Agostinho, Montaigne) e o valor do lúdico na aprendizagem (já destacado por Platão em “A República”). O que inova essas ideias, a partir do século XVIII, é o fortalecimento dos que se contrapunham ao que então era pensado ser o processo escolar básico (OLIVEIRA, 2011).

Assim, apresentam-se as contribuições teóricas que influenciaram o processo e ensino e aprendizagem por meio da ludicidade. Segundo Oliveira (2011, p. 37), Comênio afirmava que:

[...] o cultivo dos sentidos e da imaginação precedia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizadas e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais e boa racionalização do tempo e do espaço escolar, como garantia da boa "arte de ensinar", e da ideia de que fosse dada à criança a oportunidade de aprender coisas dentro de um campo abrangente de conhecimentos.

Macedo, Petty e Passos (2005, p. 121), enfatizam que:

Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos de regras e de construção são essencialmente férteis no sentido de criarem um contexto de observação e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos.

O brincar leva ao crescimento e conduz aos relacionamentos sociais. Contudo, ao planejar atividades lúdicas é de extrema importância que o professor tenha em mente que quando a criança brinca ela experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades muitas vezes ainda não descobertas por ela, além de desenvolver competências, estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção que são essenciais ao bom desempenho da criança na escola e na vida (MOYLES 2002, p.11).

Santos e Jesus (2010, p. 01), afirmam que segundo Piaget o lúdico é formado por um conjunto linguístico de expressão que trabalha dentro de um contexto social; atribuindo um sistema de regras e se constituindo um objeto simbólico que designa também um fenômeno de amadurecimento e transformação pessoal. Através dessa ferramenta temos a ampliação da aprendizagem do estudante, pois é possível adentrar em seu mundo de forma prazerosa e não invasiva e aí fazer com que o ensino de fato seja palpável por parte do discente.

Os autores (SANTOS; JESUS 2010, p. 02), ainda esclarecem que a aprendizagem lúdica permite ao educando a identificação de um sistema de regras e limites que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade, atuando diretamente em sua formação moral. O uso dessa ferramenta na ampliação do conhecimento e da aprendizagem, utilizando

todas as suas etapas, proporciona ao alunado uma oportunidade única de viver momentos onde o cotidiano faz-se perfeitamente compreensível, ainda mais ao colocar esse discente para vivenciar regras que irão lhe garantir um aprendizado significativo como cidadãos. Através do lúdico é possível estabelecer normas aos alunos da educação infantil, assim o mesmo desenvolve a parte cognitiva, motora, social e afetiva garantindo, também, a socialização e interação das crianças que aprendem em seu próprio mundo, brincando.

Para Freire (1991 p. 39), a criança que brinca em liberdade, usando de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem com o brinquedo, sem nenhuma dúvida alcançará o pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar.

Já Friedmann (1996, p. 41) considera que os momentos lúdicos permitem uma situação educativa de cooperação e interação, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras ao mesmo tempo, desencadeando ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo, possibilitando uma socialização que permite ao aluno a apropriar-se da vida em sociedade com excelência e plenitude.

De acordo com Vygotsky, (1984, p. 27), é com atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o aluno criança aprende a agir numa esfera cognitiva, pois tende a comportar-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, pela ação da criatividade, quanto pela capacidade de subordinação às regras e limites.

A ludicidade proporciona a criança um momento para se relacionar com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude (KISHIMOTO, 1996, p.146). A aprendizagem consiste em um processo que envolve o sujeito com suas normas biológicas de acordo com os seus recursos intelectuais. Manifestando o seu estado afetivo, emocional na vida do indivíduo. O desenvolvimento é muito importante tanto na vida dos alunos, quanto na vida dos professores, pois ambos iniciam essas etapas estão cheias de expectativas e objetivos a serem alcançados.

Durante a alfabetização, o professor poderá utilizar-se de vários instrumentos que a garantam. A leitura e a escrita são essenciais nesse momento, e para estimular sua prática, o professor poderá utilizar-se de vários jogos, pois, brincando também se aprende desde que o professor estabeleça objetivos para cada atividade lúdica, independentemente de que a atividade seja escrita, falada ou jogada, o que importa é que o aluno se envolva na atividade proposta (SANTOS, 2001, p. 173). Na etapa alfabetizadora a criança fica encantada com as atividades lúdicas, principalmente, porque brincar faz parte da natureza humana, esse

benefício permite o desenvolvimento do aluno, como também proporcionar satisfação plena ao entregar-se ao jogo. Assim, antecipa as condutas superiores, uma vez que o brincar é uma atividade essencial ao ser humano.

A alfabetização não se refere apenas à memorização de símbolos e decodificação de palavras; requer um conjunto de habilidades psicomotoras e estruturas de pensamento. Para aprender a ler e a escrever, a criança precisa construir conhecimentos de natureza conceitual e compreender de que forma acontece a representação gráfica da linguagem. Precisa desenvolver certas funções neurológicas, tais como: coordenação motora ampla, orientação tempo-especial, esquema corporal, discriminação visual e auditiva. Através do brincar, as crianças podem desenvolver todas estas habilidades, bastam que os brinquedos proporcionem boas oportunidades. A busca pela melhoria da qualidade do ensino deve ser uma constante na vida dos educadores. Nesse sentido, repensar a ação docente é um desafio cotidiano, principalmente na fase da alfabetização, pois esse processo é entendido como base para que o aluno construa uma aprendizagem significativa durante toda sua vida escolar (CUNHA, 2004, p.12).

Alfabetizar significa mostrar o caminho, para que o aluno conquiste sua independência no sentido de desenvolver a capacidade de refletir sobre os acontecimentos da vida cotidiana, o que deve ir muito além da questão de memorizar símbolos e repetir cópias de textos sem nenhum significado.

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo. A palavra “lúdica” vem do latim “ludus” que quer dizer “jogo” (ALMEIDA, 2000, p. 13).

Para que o lúdico contribua na construção do conhecimento faz-se necessário que o educador direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos fazendo com que a brincadeira tenha um caráter pedagógico e não uma mera brincadeira, promovendo, assim, interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas.

Segundo Perrenoud apud Macedo (2005, P.24) “o trabalho com jogos no que se refere ao aspecto cognitivo, visa contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências”.

Através dos jogos, as crianças expressam o que sabem sobre determinados assuntos, demonstrando suas capacidades intelectuais e motoras de forma espontânea, o que garante ao professor uma melhor observação sobre o progresso e/ou dificuldades de aprendizagem que elas estarão vivenciando (SEBER, 2002, p.37).

Os educadores, principalmente os que estão em processo de formação, perceberam o verdadeiro significado dos jogos no processo de alfabetização, confirmando que para a ocorrência de uma aprendizagem significativa, faz-se necessário traçar objetivos: despertar no aluno a curiosidade, a criatividade e a liberdade de expressão dos seus pensamentos desde seus primeiros contatos escolares (VIOLADA, 2011, p. 1).

Assim, alguns autores definem o lúdico como reações espontâneas ao realizar uma atividade das mais diversas, exemplo, o jogo em que os próprios participantes estipulam as regras. Portanto, os brinquedos que são observados e identificados como objetos de brincadeira estimulam a criança a agir, representar e imaginar (KISHIMOTO, 2011).

O próprio lúdico interagindo na escola é de grande auxílio para o educador e o educando, mas alfabetizar com o lúdico não é fácil, cabe o educador saber desenvolver o lúdico de acordo com as suas etapas e introduzi-los no momento adequado a cada turma.

2. Metodologia

O tipo de pesquisa escolhido para desenvolver este projeto é a Pesquisa Bibliográfica, compreendendo a importância de aprofundar o conhecimento teórico sobre o tema proposto, podendo contribuir diretamente com o processo de ensino aprendizagem infantil de forma qualitativa.

Pesquisa Bibliográfica é um levantamento realizado com base em materiais já publicados que permite aprofundar os estudos em determinada área do conhecimento. De acordo com Boccato (2006, p. 266):

A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

Ao escolher desenvolver uma Pesquisa Bibliográfica sobre a utilização do lúdico na aprendizagem infantil, busco aprofundar meus conhecimentos na área e, para quando em exercício profissional, exercer com a devida competência, promovendo um ensino qualitativo aos alunos. O conhecimento científico é uma busca contínua e permanente e de esmera contribuição na formação docente e no repensar de práticas metodológicas eficientes.

Para a realização deste trabalho, foi elaborada uma pesquisa em cinco artigos onde selecionamos três deles para constar na revisão com o objetivo de compreender a influência do lúdico na educação infantil como parte transformador e capaz de desenvolver o processo educativo, identificando as abordagens da utilização desse processo em sala de aula.

3. Resultados e discussões

Aprendizagem

A aprendizagem consiste em um processo que envolve o sujeito com suas normas biológicas de acordo com os seus recursos intelectuais. Manifestando o seu estado afetivo, emocional na vida do indivíduo. Portanto, o sujeito interage de acordo com objeto de conhecimento e vê transformar a maneira de pensar na medida em que ocorre essa interação, construindo uma imagem, tendo uma ideia, ou várias ideias a respeito daquele objeto, que não necessariamente represente ou significa a verdade sobre aquele objeto.

O educador é facilitador da aprendizagem fornecendo meios para aprender, ou seja, criando várias situações que possibilitam a aprendizagem. Assim, a aprendizagem consiste na capacidade da criança no próprio dia a dia a interagir com o meio.

O professor tem um papel fundamental ao trabalhar como mediador no brincar. Este, deve ser uma atividade organizada, com objetivos claros e de intencionalidade pedagógica. O saber dos processos cognitivos relacionados a diferentes tarefas de aprendizagem ajudam a auxiliar no seu trabalho, criando situações de aprendizagem mais eficaz e de acordo com os objetivos a serem alcançados.

Quando uma criança brinca, demonstra prazer em aprender e ao mesmo tempo se torna “construtor” de seu próprio conhecimento. Portanto, a conciliação da alegria da brincadeira com a aprendizagem escolar é algo produtivo e deve ser explorado. A atividade lúdica é entendida como “o prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propriamente criada e tão arbitrariamente definida, que o fato de solucioná-la tem apenas a vantagem da satisfação íntima de tê-lo conseguido” (CAILLOIS 1994, p.50).

Vygotsky (1989, p. 109), afirma que a lida com os jogos proporciona ao indivíduo a liberdade para expressar suas próprias ações, estimulando a curiosidade e autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Trabalhar com o lúdico, estimula as crianças a trabalharem em grupo, importante para que elas percebam o valor do meio social ao qual fazem parte. Kamii (2009) atreve-se a dizer

que o jogo é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

Para Coelho (2010, p. 161), se torna desafiador para o professor adaptar a prática pedagógica as necessidades da criança. Por isso, as atividades visam proporcionar um trabalho adequado, onde são trabalhados contos, jogos, brincadeiras, entre outras.

De acordo com esses autores, pode-se dizer que quando pequenas as crianças necessitam de cuidado e atenção, crescendo aumenta suas demandas e a capacidade de resposta. A complexidade é importante no processo de desenvolvimento dos seres humanos, sendo ele caracterizado por um caráter único, pois o ser humano é o único que pode planejar suas ações.

Influência do lúdico na aprendizagem

O lúdico apresenta em sua dinâmica uma estratégia que influencia de forma agradável o trabalho, estimulando a aprendizagem do aluno. O aluno resulta seu aprendizado de uma forma ou de outra, mas com a utilização do lúdico, esse processo torna-se mais prazeroso e de maior interesse pelo discente. (CABRAL, 2016, p. 01)

Ele é um recurso metodológico que auxilia na aprendizagem das crianças da educação infantil, favorecendo ao desenvolvimento físico, intelectual e social, ou seja, seu desenvolvimento por completo.

Durante as pesquisas aqui realizadas, foi possível perceber que as crianças com certo grau de dificuldades em sua aprendizagem acabam por ter maior desempenho quando os seus professores utilizam do método lúdico para o ensino. Parafraseando Maria Montessori: “ As crianças não têm necessariamente dificuldade de aprendizagem o erro pode estar na forma que lhe é ensinada” (CABRAL, 2016, p. 01)

Lançar mão a um meio agradável, que são os jogos e as brincadeiras, desperta a curiosidade e a vontade de aprender das crianças, principalmente daqueles que apresenta algum tipo de dificuldade nas aulas, muitas vezes tidas como comuns e monótonas (CABRAL, 2016, p. 03).

O professor, mediador nesse processo de ensino aprendizagem, é a ponte que alavanca o interesse do aluno pelo aprendizado e busca do conhecimento. Assim, é sábio dizer que quando escolhemos ser professores educadores, estamos mergulhando em uma carreira de eternos pesquisadores, devendo sempre estar procurando meios para estimular nossos alunos e que esses meios se tornem resultados satisfatórios a todo e qualquer objetivo (CABRAL, 2016, p. 03)

O lúdico, desde o primeiro momento, é uma das ferramentas utilizadas na pedagogia que mais tem resultados significativos, os quais mexem com a vontade da criança em aprender e estimula aquelas que apresentam dificuldades em seu aprendizado (CABRAL, 2016, p. 03).

Interagir com lúdico nas atividades ajuda no desenvolvimento das etapas do aprendizado. Conforme Piaget (1975), conceitos como jogo, brincadeira e brinquedo são formados no decorrer de nossa vivência. É o modo que cada indivíduo usa para dar nome ao seu brincar, uma vez que tanto a palavra brincadeira como jogo, sugerem uma forma prazerosa para se divertir. Portanto, a criança brinca porque é inerente de seu gostar de brincar, sentir prazer com as brincadeiras, e às vezes para dar vazão a sua ansiedade e até mesmo a sua agressividade.

Portanto, as atividades lúdicas, a criança aprenderá brincando, de uma maneira agradável, com brincadeiras tais como jogo de damas, gincanas culturais, brincadeiras como boliche, onde cada garrafa que ele derrubar responderá uma pergunta, etc, será um fator facilitador para o aprendizado.

De acordo com o que foca Maluf (2004), as brincadeiras despertam a curiosidade e a atenção na criança deixando-a livre para aprender. Assim, por meio das brincadeiras é possível desenvolver o companheirismo, vivendo uma experiência que enriquece a sociabilidade e a capacidade das crianças serem mais criativas.

Conceito do lúdico

Ao pesquisarmos o conceito de lúdico em diferentes literaturas que assim o exploram buscando uma definição, podemos perceber certas diferenças na compreensão do mesmo, já que temos autores que fazem associação do lúdico como jogos e brincadeiras, outros o apontam como uma atividade diferente que deixam as aulas mais dinâmicas e atrativas.

Segundo o autor Sérgio Ximenes (2001, p. 549) redator e revisor do Dicionário da Língua Portuguesa, o termo: “Lúdico lú. di.co adj. Relativo a, ou que tem caráter de jogos ou divertimentos. ” [Grifo do autor]. O termo ou indica alternativa, ou seja, uma opção entre as duas coisas. Diante de tal trecho, deduzimos que o Lúdico pode ser tanto uma brincadeira que provoca divertimento quanto jogo, pois a ação de jogar, disputar, facilita e aguça a aprendizagem.

Porém, não fica explícito ou confirmado que lúdico é jogo ou uma brincadeira, pela definição citada acima, mas fica evidente que tal ação ou intervenção provoca em seu participante grande prazer e divertimento. Ximenes assim define Jogo: “Jogo jo. go (ô) sm. 1.

Ação ou efeito de jogar. 2. Atividade física ou mental, geralmente coletiva, determinada por regras que definem ganhadores e perdedores. 3. Brincadeira, passatempo. [...]” (XIMENES, 2001, p. 517).

A palavra jogo leva-nos a compreensão de uma atividade composta por um conjunto de regras em uma competição e que ao finalizar, terá um vencedor. Nesta perspectiva, a ideia de prazer e diversão deixa de ser válida a partir do momento em que temos um vencedor e um perdedor, já que o perdedor nunca ficará satisfeito com sua posição. Outros autores associam ambas as palavras, as quais são sustentadas pelos ensinamentos de Passos (2013, p. 43):

[...] termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.

Se aprofundarmos um pouco mais no que Passos (2013) disse, verificamos certa relação com a definição apresentada pelo dicionário, que associa jogo realizado sem a presença de regras e esforços mentais e físicos, apenas como um ato de promover ao participante lazer, prazer e divertimento.

Já a Doutora Elza Santos (2011) define o termo lúdico da seguinte forma:

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração (2011, p. 24).

Santos (2011) apresenta com clareza o conceito para o lúdico, ela traz como um jogo acrescentando o pretexto de entreter e divertir, atos de brincar que se tornam brincadeira. Este último item, segundo Ximenes (2001) explora o seguinte significado: “Brincadeira brin.ca.dei.ra sf. 1. Ação ou efeito de brincar. 2. Divertimento, especialmente de criança. 3. Gracejo. 4. Zombaria. 5. Recreação, entretenimento. ” (XIMENES, 2001, p. 139). São atos espontâneos que as crianças produzem cotidianamente em seus momentos de lazer, criando movimentos de distração para passar o tempo e divertir-se.

Diante de tantos pesquisadores, o lúdico no meio pedagógico deve ser encarado muito além de um simples ato de divertimento ou competição, ele deve ser compreendido como de fato representa, uma ferramenta de ensino-aprendizagem, construído de ação e interação.

Trata-se de “uma proposta, aparentemente atraente e inovadora, possibilitando atender satisfatoriamente essa exigência. [...] Aprendizado de modo lúdico, ou seja, permitem que o estudante aprenda se divertindo” (CRUZ, 2009, p. 4).

As diferenças de apresentações do conceito, propriamente dito, entre os autores, evidencia a diferença entre ludicidade presente no jogo usado para distração e a utilização do jogo de forma lúdica como um recurso didático para ensinar. É a brincadeira que ensina, leva o conhecimento de forma prazerosa, atraente e diversificada, tornado-se um recurso didático que diverte por meio do brincar e ensina através do jogar, “por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações, sejam elas reais ou imaginárias que possibilitarão a assimilação e fixação do conhecimento.” (CRUZ, 2009, p. 2).

Uso do lúdico na educação infantil (como é utilizado/aplicado)

O lúdico na Educação Infantil é uma importante ferramenta pedagógica, que contribui para o desenvolvimento da aprendizagem e promoção da expressão, da comunicação e da socialização. Unido ao ato de educar, o brincar/jogar apresenta-se com grande eficácia na assimilação de informações, dados e conteúdos. Isso acontece porque, desde muito cedo, a criança utiliza de gestos e sons para se comunicar, desenvolvendo, sua imaginação e criatividade por meio das brincadeiras.

Ornelas (2002) relaciona o lúdico ao brincar, traz o conjunto das ações lúdicas desenvolvidas pelos seres humanos como meio de manifestação através do jogo ou da brincadeira, utilizando ou não do brinquedo como suporte.

Para Dallabona e Mendes (2004), o lúdico explicita o desenvolvimento global e uma visão de mundo mais presente do cotidiano do alunado. Assim, se bem aplicado a educação lúdica contribui para a ampliação do ensino, qualificando e formando o senso crítico do educando, redefinindo valores e o seu relacionamento social.

Ferreira (1986), nos diz que as brincadeiras têm o poder de expor novas capacidades, atividades imaginativas e habilidades na solução de problemas, preservando as capacidades e habilidades já existentes na bagagem pessoal de cada indivíduo.

Kishimoto (2008) deixa claro que os brinquedos tem uma função especial de construção cultural, diferenciando meninas e meninos. Para o autor, há um paradigma social em relação ao que se impõe para os sexos opostos, resultando em consequências na formação da personalidade da criança, já que esta leva para sua vida adulta, os valores construídos em sua infância.

Ainda nessa perspectiva, Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.170) afirmam que:

A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações.

A capacidade de realização de brincadeiras começa a ser desenvolvida pela criança ainda quando bebê. Nessa fase, a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da criança, sua percepção sobre os objetos e o ambiente ao seu redor.

A infância é uma fase de intensas descobertas que faz com que poucas coisas prendam a atenção da criança. O lúdico como meio de aprendizagem necessita do direcionamento pedagógico para a construção de conhecimentos significativos, o que, segundo Kraemer (2007), é o princípio da chamada Atividade Lúdica Educativa, que começou a ser utilizada em sala de aula para auxiliar o desenvolvimento de conteúdos do currículo escolar.

Brincadeiras interagindo com jogos

Em relação brincadeiras e jogos muitos educadores relatam que a psicopedagogia desenvolvem na criança a superar as suas dificuldades na aprendizagem, pois com os jogos a criança começa a ser trabalhada e demonstra sua personalidade de liderança, obediência, união e divisão de responsabilidades em grupo, além de estimular a imaginação.

Segundo Wallon (1976), os “jogos de exercício” ou de “prazer sensório-motor” servem para que a criança tome consciência das novas habilidades e é também uma forma de reduzir a concepção da atividade como exercício. As atividades que a executa como exercício pode ter diferentes finalidades, como por exemplo: reforçar os exercícios já aprendidos; imitar a atividade de outro; adquirir novas habilidades e atrair outras crianças para atividades que realiza.

E assim, de acordo com essas finalidades, os educadores mostram que a criança pode aprender coisas novas e desenvolver habilidades que já possuam de maneira prazerosa, pois estarão aprendendo brincando.

Kishimoto (2001, p. 54), também reforça que é preciso resgatar as brincadeiras e os jogos na educação infantil. Isso permite que a criança enfrente a realidade:

É preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção de pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita do mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais completa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização.

Consta que a brincadeira é essencial instrumento que pode ser usado para estimular os processos de desenvolvimento e a aprendizagem. Vários tipos de brincadeiras que beneficiam o desenvolvimento físico e motor, como os jogos de procurar e pegar, perseguir, entre outras. A linguagem pode se dar através de brincadeiras de adivinhar e de roda. Podendo analisar que o social pode ser estipulado pelas brincadeiras de faz de conta, modalidades esportivas, jogos em grupo. O desenvolvimento cognitivo será estimulado pela construção de brinquedos, jogos de raciocínio e de estratégia (VIEIRA, 2007).

Nas áreas rurais as brincadeiras têm algumas características que se destacam, pois acontecem em grandes espaços, tem contato direto com a natureza, misturando com os elementos do entorno que despertam repertórios lúdicos. Os próprios brinquedos são criados em sua maioria com o que o próprio meio oferece: água, terra, plantas, árvores, bichos, etc. Crianças de várias idades brincam juntas, umas ensinando as outras, muitas vezes ajudando seus pais nas tarefas diárias, sejam elas em casa ou no trabalho na terra, elas então criam e misturam seus brincares com o trabalho.

Através do brincar as funções cognitivas como o afeto, linguagem, motricidade, percepção, memória estão totalmente ligados. A brincadeira favorece o afetivo da criança e contribui para o processo das apropriações sociais (OLIVEIRA, 2008).

Dentre os instrumentos utilizados pelas crianças para a realização destas relações, destaca-se o brinquedo.

O lúdico na BNCC

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) é um documento norteador da educação na atualidade. Muito complexa, traz o resultado de muitos anos de trabalho sobre as perspectivas sobre a educação na escola básica brasileira, desde a educação infantil até o ensino médio.

Nela podemos encontrar a atribuição ao lúdico com uma ferramenta axial na educação infantil, assim como já preconizara as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), em sua formulação original, como em sua revisão.

A brincadeira é apresentada na BNCC como um dos direitos de aprendizagem e de desenvolvimento da criança, ao lado do direito de conviver, participar, explorar, comunicar, conhecer-se. Segundo a BNCC, “brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas

experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” (p. 36).

O brincar é um direito que deve ser assegurado à criança da educação infantil através da exploração dos “campos de experiências”, ou seja, uma forma de organização curricular que “acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural.” (p. 38).

Entende-se que as crianças da educação infantil (de 4 anos a 5 anos e 11 meses), pelo amparo da BNCC, possuem as condições necessárias para que “aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.” (p.35).

Podemos assim dizer que, a aprendizagem acha-se diretamente ligada ao lúdico como ferramenta de ensino na BNCC.

Considerações Finais

O lúdico e a brincadeira constituem-se em uma estratégia importante para o desenvolvimento e aprendizagem dos conteúdos escolares, também auxilia no desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores da criança.

Afirmando que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, ser capaz de exercer sua cidadania com autonomia e competência. Compreendendo que a própria escola possa valorizar as atividades lúdicas, ajudar a criança formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada.

É importante para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança como uma fase essencial para sua vida. É necessário brincar para o seu crescimento, pois ela precisa interagir no seu meio escolar lhe oferecendo caminhos lúdicos que favorecem o seu amadurecimento no mundo que vive.

Nas propostas pedagógicas envolve um programa de jogos e brincadeiras adequadas aos conteúdos escolares que contribuem de maneira positiva, favorecendo a compreensão dos conteúdos das diversas áreas do conhecimento, ampliando o vocabulário da criança e despertando seu interesse em participar das atividades propostas.

Para que o lúdico contribua na construção do conhecimento faz-se necessário que o educador direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos fazendo com que a brincadeira

tenha um caráter pedagógico e não uma mera brincadeira, promovendo, assim, interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas.

Na visão do âmbito educacional na Educação Infantil, o professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como elemento essencial e fundamental. Desempenhando esta prática educacional de maneira consistente e significativa, precisando ter esse conhecimento sobre o lúdico e no que se diz respeito à investigação de seus alunos, para saber quais são as potencialidades individuais e do grupo a serem desenvolvidas, para melhor adequação do lúdico no seu planejamento.

Durante a alfabetização é uma das etapas mais importantes no processo ensino-aprendizagem, por isso é fundamental que o aluno atinja plenamente os objetivos de ensino de cada etapa da escolaridade, tornando seu processo de construção de conhecimentos bem-sucedido, pois, dessa maneira, estará se preparando para as etapas posteriores, garantindo qualidade no aprendizado. Na leitura e na escrita são essenciais nesse momento e, para estimular sua prática, o professor poderá utilizar-se de vários jogos, pois brincando também se aprende desde que o professor estabeleça objetivos para cada atividade lúdica. Concluindo-se o quanto é importante o papel do educador na capacidade do enriquecimento com atividades que possam estimular o aprendizado nos momentos lúdicos na aprendizagem.

Referências

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1990
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos 10ª Ed. São Paulo: Vozes, 2000.
- BARBOSA, Ana Paula Montolezi. LUDOTECA: UM ESPAÇO LÚDICO. 2010. Disponível em:<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ANA%20PAULO%20MONTOLEZI.pdf>.
- BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BATLLORI, J. Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Tradução Fina Iñiguez. São Paulo: Madras, 2003
- BOCCATO, V. R. C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006
- BRASIL. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC / SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

CABRAL, Vanessa de Oliveira, A influência do lúdico no processo ensino- aprendizagem. II Congresso de Educação Internacional Inclusiva. 2016.

CAILLOSIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Cotovia, 1994.

COELHO, Nelly Novaes; Literatura Infantil: Teoria Análise Didática. Edit. Moderna, 1º Ed. São Paulo 2000.

_____. Panorama histórico da literatura infantil: das origens indo-europeias ao Brasil contemporâneo. Barueri, SP: Manole, 2010.

CRUZ, Jonierson de A. da. O lúdico como estratégia didática: investigando uma proposta para o ensino de física. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA – SNEF, 18., 2009 – Vitória, Es. Anais... Vitória, Es. 2009. p. 1-8.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brinquedo, Linguagem e Alfabetização. 2ªed. São Paulo: Vozes, 2004.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

FERREIRA, A. B. de H. Novo Dicionário da Língua Portuguesa. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999

FREIRE, J.B. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1991.

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

KAMII, C.; DEVRIES, R. Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget. Ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2009

KISHIMOTO, T.M. (Org.). 2001. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5ª Ed. São Paulo: Cortez. 183 p.

KISHIMOTO, T. M. [et al]. Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca. Pro-posições, Campinas-SP, v. 19, n. 3, p. 209-223, 2008.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). (2011).Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14 ed. São Paulo: Cortez,.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KRAEMER, M. L. Quando brincar é aprender. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lucia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. Os jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto alegre: Artmed, 2002.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 200

OLIVEIRA, G. C. Psicomotricidade: um estudo em escolares com dificuldades em leitura e escrita. Tese de doutorado. (Programa de Pós-Graduação em Educação). Faculdade de Educação. Universidade Estadual de Campinas, 1992, 364 p.

OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

ORNELAS, M. O Lúdico na Educação: mais que um jogo de palavras. Brasília, s/d. Mimeo, 2002.

PASSOS, Marcos P. de. O ato lúdico de conhecer: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho,imagem e representação. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Monteiro Oiticica.Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PINTO, M. R.. Formação e Aprendizagem no Espaço Lúdico. São Paulo: Arte & Ciência. 2003.

QUEIROZ, N. L. N. de; MACIEL, D. M. M. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. Paidéia, Ribeirão Preto-SP, v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.

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

SANTOS , Santa Marli Pires dos. (org.). A ludicidade como ciência. Petrópolis: vozes, 2001.

SANTOS, Elza C. Dimensão lúdica e arquitetura: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia. 2011. 363 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo

SCHULTZ, Elis Simone. MULLER, Cristiane. DOMINGUES, Cilce Agne. Aludicidade e suas contribuições na escola, 2006.

SEBER, Maria da Glória. Piaget: o diálogo com a criança e o desenvolvimento do raciocínio. Col. Pensamento e Ação do Magistério. São Paulo: Scipione, 2002

SOMMERHALDER, A. e ALVES, F. D. Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender. Fascículo 1. Curitiba: Editora CRV, 2011.

VIEIRA, Alice. A formação de leitores de literatura na escola brasileira: caminhadas e labirintos. Disponível em: <Arial,sans-serif"><http://www.scielo.br/pdf/cp/v38n134/a0938134.pdf>>.

VIOLADA, Rosiane. Brincadeiras e jogos na educação infantil. 2014.

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

VYGOTSKY, Lev. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

XIMENES, Sérgio. Dicionário da Língua Portuguesa. 3. ed. Ver. E ampl. Sérgio Ximenes. São Paulo: Ediouro, 2001

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

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70, LDA, 2005. ISBN: 972-44-1232-6.

Link do Vídeo: [efe-spqp-yjq \(2021-06-05 at 07_37 GMT-7\).mp4](#)