A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NO UNIVERSO INFANTIL

LUCICLEIDE PESSOA ALVES

RESUMO

Esse artigo pretende buscar reflexões acerca da importância dos jogos e das brincadeiras no Universo Infantil. O brincar é realmente uma parte importante do desenvolvimento infantil. É uma grande parte do que faz as crianças, bem, crianças! A importância de brincar realmente reside em como isso contribui para o crescimento da criança. A palavra "crescimento" não se refere necessariamente ao crescimento físico. Em vez disso, trata-se de melhoria cognitiva, emocional e social da criança. Portanto, o papel e a importância da brincadeira no desenvolvimento infantil são, na verdade, ajudar a criança crescer em muitas áreas diferentes. O tempo de brincar pode fazer muito mais pelas crianças do que se imagina. A escola também oferece às crianças a chance de experimentar os benefícios de brincar e crescer com os colegas.

Palavras-Chave: Cognitiva; Crescimento; Emocional; Social.

INTRODUÇÃO

Não se deve enxergar os jogos apenas como uma forma de competição, mas sim ter um olhar sobre uma forma de aprender brincando.

Segundo MATTOS (2011p.386): “O jogo é uma atividade que se desenvolve com regras que permitem indicar um vencedor”. Para Kishimoto (2010 p.01):

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, solucionar problemas e criar.

Segundo Vygotsky (1989 p.113.), “a criança faz o que ela mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer”.

As brincadeiras e jogos infantis são elementos indispensáveis para a formação da criança. “É por meio do lúdico que ela vai incorporando certos valores à sua personalidade e ampliando o seu conhecimento de mundo”. (SOLER, 2006)

Piaget (1978), diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.

Dentro do brincar, os jogos têm a função de socializar, dar um enfoque nas regras e desenvolver habilidades, pois todo o jogo implica em um ato de brincar. E na sua execução o professor pode explorar aspectos e atividades de forma a criar um ambiente de aprendizagem rico e espontâneo.

O brincar é considerado ação que induz ao prazer, e para SANTINI (1996), brincar a cima de tudo é exercer o poder criativo do imaginário humano construindo um universo, do qual o criador ocupa o lugar central, através de simbologias originais inspiradas no universo de quem brinca e, é nesta ação que a criança desenvolve-se como ser criativo, pois a relação onírica com as situações do mundo em sua volta permitem-na criar sua cultura ao mesmo tempo que identifica-se com a sociedade em que faz parte. A criança tem, ao fazer o que gosta (brincar) despertando um desejo de desvendar o desconhecido, são sujeitos ativos que quando interagem com o outro, com o meio, com o objeto ou consigo mesma adquirem de certa foram conhecimentos.

Na brincadeira, a criança está sempre se comportando acima de sua idade, acima de seu comportamento usual do dia a dia; na brincadeira ela está, por assim dizer, um pouco adiante dela mesma. O brinquedo contém uma forma concentrada como no foco de uma lupa, todas as tendências de desenvolvimento; é como se a criança tentasse pular acima de seu nível usual.

Ao brincar, a criança tem consciência de que está imaginando uma suposta situação, cuja característica fundamental é sua relação com a realidade. Ao abordar o tema, Leontiev (1991) deixa explícito que, nas premissas psicológicas do jogo, não há elementos fantásticos. Para ele há uma ação real, uma operação real e imagens reais de objetos reais, mas a criança, apesar de tudo, tende a agir com um objeto qualquer como representante de um objeto real, age com a vara como se fosse um cavalo, e isto indica que há algo imaginário no jogo como um todo, que é a situação imaginária. Sendo assim, o autor acentua a importância da compreensão que a ação tem no brinquedo. Portanto, a ação, no brinquedo, não provém da situação imaginária, mas, pelo contrário, é esta que nasce da discrepância entre a operação e ação; assim, não é a imaginação que determina a ação, mas são as condições da ação que tornam necessária a imaginação e dão origem a ela. Rego (1995) coloca que a brincadeira representa a possibilidade de solução do impasse causado, de um lado, pela necessidade de ação da criança e, de outro, por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas ações.

A medida que a criança entra no que há demais emocionante no ato de brincar com o outro, ou consigo mesma, toma consciência de sua autoimagem e conhece um outro ser que não seja ela própria. Isto foi percebido na experiência realizada, quando os alunos sentavam ao lado dos colegas e começavam a falar sobre o que havia acontecido ontem, de que brincou, e da mesma forma o outro também conversava, isso ocorre nas atividades onde as crianças percebam que o amigo também tinha braços, pernas, ou seja, possuíam algo semelhante ao seu próprio corpo. Segundo HEINKEL (2000): “a troca de saberes entre as crianças participantes da ação lúdica, ativa o pensamento cognitivo e afetivo”.

Brincando a criança cria, recria e inventa novas manifestações adequando-se a sua realidade, ela é capaz de entrar num estado de sonhos e fantasias, onde encontra espaço para representar o mundo de sua forma, descobrindo ao mesmo tempo soluções para os obstáculos surgidos no seu faz de conta e que servirá para usa vivência ao longo do seu desenvolvimento.

Brincando é possível trabalhar diversas formas de aprendizagem com a criança, pois é natural dela o ato de brincar. Pode-se trabalhar a motricidade, o cognitivo, o lado emocional e social de cada uma, e o papel do educador é fundamental para que haja êxito neste processo.

Os jogos e brincadeiras nas sociedades antigas tinham o propósito de estreitar os laços coletivos e de união de uma sociedade, uma vez que nesta época o trabalho não ocupava muito tempo das pessoas (ARIÉS, 1981). Historicamente, os jogos e as brincadeiras foram alvos de diversas pesquisas, e podemos observar que sua valorização se deu a partir de teorias propostas por filósofos e pedagogos com estudos feitos no campo da educação ao longo de vários anos, comprovando cientificamente a importância do brincar para o desenvolvimento das crianças pequenas.

A valorização do brincar nem sempre foi bem vista na história das crianças pequenas. Segundo Wajskop (1995), somente com a ruptura do pensamento romântico que a brincadeira ganha seu espaço na educação.

Na escola é possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos. Para isso, entendo ser necessário a vivência, a percepção e o sentido, ou seja, o educador precisa selecionar situações importantes dentro da vivência em sala de aula; perceber o que sentiu como sentiu e de que forma isso influencia o processo de aprendizagem; além de compreender que no vivenciar, no brincar, a criança é mais espontânea. "Sem dúvida, os conteúdos podem ser trabalhados com o uso do jogo. A criança pode trabalhar ou fixar um conteúdo com a atividade lúdica. Mas, para isso, o jogo é uma das estratégias e não a única".

Entendo ainda que o primeiro passo para se trazer o lúdico, a brincadeira para dentro da escola, é o resgate da infância dos próprios educadores, a memória. "Do que brincavam, como brincavam, lembrarem-se de uma figura especial.

A HISTÓRIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS

Ao longo da história, vários estudos se mostraram eficientes no âmbito da coesão entre o lúdico e o processo ensino aprendizagem.

Do ponto de vista histórico, a análise a respeito dos jogos pedagógicos é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social e específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo permitem compreender melhor o cotidiano infantil.

Ao longo dos anos podemos comprovar que a utilização de procedimentos metodológicos que envolvem brincadeiras, jogos e brinquedos tende a contribuir com mais facilidade para o processo de ensino e aprendizagem da criança na formação de atitudes como: cooperação; socialização; respeito mútuo; interação; lideranças, criatividade, personalidade e autonomia, que favorecem a construção do conhecimento do educando. (SANTOS, 2012, p.32)

A utilização dos jogos em sala de aula tornou-se, por muito tempo, sem significado e sem importância, chegando a ser desvalorizada e desconsiderada como um recurso pedagógico que favorece a aprendizagem.

O educador alemão Froebel (1782-1852), foi pioneiro na introdução à brincadeira no cotidiano escolar infantil, fundando a escola infantil destinada aos menores de oito anos e, posicionando uma proposta educacional que dava ênfase à liberdade da criança.

O pensamento da criança é muito intuitivo, egocêntrico e subjetivo, portanto, existe um grande progresso, pois há o desenvolvimento da capacidade simbólica ou de representação.

Durante muito tempo a escola foi vista pelos alunos como algo enfadonho, obrigatório, sem sentido e entediante, e quando os educadores ofereciam brinquedos, eram criticados pelos pais e mesmo por colegas de profissão de estarem perdendo tempo. Entretanto, com a revelação de que o lúdico pode possuir intencionalidade educativa, descobriu-se um processo que tornou o pro-

cesso educativo atraente e desejado.

Em 1970 a educação para crianças de 0 a 6 anos, foi comtemplada com um novo estatuto no campo das políticas e dos ensinamentos educacionais. Com isto uma variedade de projetos para as crianças pequenas vem sendo desenvolvidos (LAZARETTI, 2011, p. 1)

Percebe-se que os jogos pedagógicos sempre estiveram presentes na vida do ser humano como forma de alegria e prazer, mas nem sempre foram considerados como um fator fundamental no processo ensino aprendizagem.

Os novos paradigmas consideram que os alunos devem ser preparados para conviver numa sociedade com constantes mudanças, sendo assim, o professor deve atuar como mediador no processo ensino aprendizagem.

A Educação deve se voltar para o desenvolvimento das capacidades de comunicação, resolvendo problemas, tomando decisões, fazendo inferências, criando, aperfeiçoando conhecimentos e valores de uma forma cooperativa.

Durante séculos a educação foi disciplinadora, não havia prazer ao aprender, não havia tantos estímulos como se têm hoje por meio dos jogos pedagógicos.

Na Idade Média, a educação era tradicional, na qual o aluno aprendia de forma mecânica, era exigido silêncio, os alunos ficavam enfileirados, não sendo estimulados de forma prazerosa, como acontece atualmente.

Como a chegada do século XVI, surgiu o Renascimento, ao qual novas concepções pedagógicas foram descobertas e começou então dar ênfase aos jogos pedagógicos como forma de ensino aprendizagem.

No século XVIII os jogos pedagógicos começam a ganhar ainda mais espaço e a serem mais valorizados no processo ensino aprendizagem.

Atualmente os jogos pedagógicos servem de instrumentos contribuintes no processo ensino aprendizagem, fundamentalmente no ensino de matemática, ao qual ainda há rejeição a essa disciplina.

OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS E AS ATUAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Há muita coisa que crianças muito pequenas ainda não conseguem entender sobre o mundo ao seu redor. Como resultado, eles "preenchem os espaços em branco" e frequentemente fazem suas próprias explicações às vezes mágicas de como as coisas funcionam.

Os bebês usam seus sentidos (toque, paladar, olfato, visão e som) para explorar seu mundo. À medida que se desenvolvem, eles começam a entender a função básica das coisas ("Se eu apertar esse botão, o pônei sairá do celeiro!").

A simulação de brincadeira permite que as crianças experimentem novos papéis para si mesmas (como super-heróis, princesas, animais selvagens ou mesmo pais) e permite a solução criativa de problemas. Mas também os ajuda a lidar com outro obstáculo dos anos pré-escolares: emoções intensas. As bonecas podem ser colocadas em "intervalo" e repreendidas por ações suspeitas semelhantes à mais recente ofensa da criança. Um amigo imaginário (que é um encrenqueiro maior do que seu filho jamais poderia ser) pode ser sonhado para ajudar seu filho a lidar com sentimento de culpa e remorso após um momento de controle perdido, como bater em um companheiro de brincadeira.

As crianças aprendem brincando e os brinquedos são os instrumentos que lhes permitem descobrir o mundo em que vivem. E é exatamente por isso que eles interagem com o ambiente por meio de brinquedos. Além disso, os brinquedos proporcionam muito prazer e felicidade, os quais ajudam a autoestima .

Habilidades motoras

Os brinquedos envolvem as crianças em atividade física, exercitando suas habilidades motoras finas e grosseiras. Seja para colorir ou vestir e despir uma boneca , por exemplo, as crianças estão usando seu senso de toque e visão (habilidades motoras finas), enquanto caminhantes, triciclos ou carros de brinquedo aumentam sua fisionomia (habilidades motoras brutas) e fortalecem seus braços e pernas. Os brinquedos também os ajudam a descobrir equilíbrio e coordenação e, por serem fisicamente ativos , as crianças evitam a obesidade e adotam um estilo de vida saudável.

Desde que nascem, os brinquedos motivam os bebês a usarem os pés e as mãos para descobrir formas, cores e sons. Uma vez que os bebês sabem sentar e engatinhar, os brinquedos os incitam a estar em movimento. Se o seu brinquedo favorito estiver fora de alcance, o bebê usará seus músculos para tentar agarrá-lo.

Desenvolvimento emocional

Os brinquedos aumentam a criatividade das crianças e ajudam a expressar suas emoções (internas e externas). Seja através de dramatização (encenando personagens

diferentes, uso de roupas etc.) ou bonecas , as crianças têm espaço para imaginar situações familiares (brincar de casinha, um dia na fazenda, uma visita ao hospital ...) ou invente mundos fantásticos que levem as crianças à abstração (figuras de ação , universos de ficção científica ...) A capacidade de gerar jogos simbólicos revela uma personalidade madura, capaz de criar regras próprias.

Muitas vezes, os adultos tendem a identificar a palavra brinquedo com "algo que vendem na loja", mas as crianças, por outro lado, veem os brinquedos como objetos incluídos em suas brincadeiras. Esses objetos podem ser algo real, como um conjunto de chaves, uma panela, um rolo de papel higiênico ou coisas que eles podem transformar , como argila, massinha, tinta. Todas essas ferramentas ajudam a ensinar as crianças a tomar decisões, pois ajudam a estimular sua imaginação enquanto criam um universo em que podem brincar.

Desenvolvimento Social

Além de melhorar as habilidades de linguagem das crianças, os brinquedos ensinam habilidades sociais e proporcionam uma compreensão da sociedade em que vivem. Os brinquedos convidam as crianças a interagir , primeiro com adultos e depois com outras crianças da idade. O simples ato de brincar com outra criança os desafia a experimentar situações em que lições importantes devem ser aprendidas : respeito, cooperação e compartilhamento . Os brinquedos também motivam as crianças a tomar iniciativas, aprendem a negociar e as ensinam a se organizar melhor.

Desenvolvimento cognitivo

Os brinquedos promovem o desenvolvimento cognitivo das crianças, estimulando suas habilidades de concentração e memória (jogos de tabuleiro) e dando-lhes a capacidade de resolver problemas criativamente , o que é essencial para sua autonomia futura (brincar com os blocos de construção). O desenvolvimento cognitivo é importante porque permite que as crianças abordem as habilidades de matemática e linguagem de uma maneira divertida para elas.

Hoje, os brinquedos podem ter formas diferentes, mas as crianças, assim como nós, sempre acabam escolhendo aquele brinquedo especial, aquele amigo inseparável com quem podem falar, que os ouve e vai aonde quer que eles façam. Curiosamente, a maioria das crianças escolhe bichos de pelúcia, geralmente na forma de um urso de pelúcia ou cachorro, como seu amigo favorito. Por meio deles, as crianças podem expressar emoções e sentimentos que não poderiam fazer com as palavras.

O papel do educador enquanto mediador do conhecimento se faz necessário no sentido que, ao interagir com a criança em desenvolvimento, ele estará estimulando a produção de aberturas nas zonas de desenvolvimento proximal desses sujeitos, portanto, a distância entre o nível de desenvolvimento real e potencial, e essa interação propicia a aprendizagem que por sua vez promove o desenvolvimento.

Segundo Vygotsky (1989, p. 101):

(...) um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

Para que essa aprendizagem venha acontecer de maneira efetiva devesse conhecer, reconhecer e respeitar as especificidades de cada aluno, possibilitando meios desse aluno vencer suas barreiras e limitações no processo do brincar, de forma a favorecer a participação de todos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional (RCN) da Educação Infantil:

Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27).

Portanto, por meio do brincar as crianças transmitem suas vivências cotidianas.

De acordo com Oliveira (1995):

O desenvolvimento da criança é visto como um processo pelo qual o indivíduo adquire informações habilidades, atitudes, valores, etc., a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (OLIVEIRA, 1995, p. 17).

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, cuja criança aproprie-se deste conhecimento de uma forma muito agradável e interessante. No jogo, brincando ela mesma consegue avaliar seu crescimento e sente-se naturalmente desafiada a ir adiante.

O brincar está sendo um objeto de interesse de muitos pesquisadores, sobretudo os relacionados à psicologia e educação. Nesse sentido, as abordagens estão voltadas, principalmente, acerca da importância do brincar para criança como instrumento potencializador de conhecimento e auxiliador do desenvolvimento infantil. Tem sido um grande auxiliador nas práticas pedagógicas, por possibilitar a criança interagir com outras pessoas por meio de suas vivencias internas e externas, propiciando assim, sua inserção cultural.

Qualquer atividade lúdica provoca estímulos nas pessoas, explorando seus sentidos vitais, operatórios e psicomotores, propiciando o desenvolvimento completo das suas funções cognitivas.

Kishimoto (1995) alerta que:

Se quisermos aproveitar o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não constrangimento. (Kishimoto, 1995, p. 32)

O professor tem um papel fundamental a partir de então para que explore as atividades lúdicas, com o objetivo de que seus alunos possam ter um aprendizado matemático significativo, sem que tais atividades percam as suas essências, mas que resultem no objetivo esperado.

Considerando as especificidades das crianças e a importância do lúdico e da ludicidade para elas, evidencia-se a relevância da escola como um espaço essencial na partilha e construção do conhecimento, como também do fortalecimento e desenvolvimento das relações interpessoais. Assim sendo, a escola enquanto instituição formadora deve proporcionar ao aluno uma educação de qualidade, que venha a suprir com as suas necessidades e que reconheça a sua bagagem cultural, a fim de promover o desenvolvimento integral do sujeito. Nesse sentido, o espaço educacional na qualidade de potencializador e promotor do desenvolvimento, deve propor atividades significativas que venham a contribuir no despertar dos estímulos e interesses do sujeito.

Dentro de uma perspectiva educacional, o brincar da criança poderá se manifestar de diferentes maneiras e aspectos, sendo a atividade lúdica representada pelas brincadeiras, brinquedos e jogos.

A brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; o jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o objeto de brincar. A atividade lúdica abrange de forma mais ampla os conceitos anteriores, sendo utilizada como ferramenta na área educacional, nas diversas fases do desenvolvimento. (MORAES, 2012, p. 40).

Para Vygotsky (2007) "atividades lúdicas têm por objetivo facilitar o progresso da personalidade integral, o progresso de cada uma das funções psicológicas intelectuais e morais" do sujeito.

Dessa forma, o brincar representa um grande potencial para educação, aprendizagem e solução de problemas. Assim sendo, diferentes aspectos constituem os jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil, são eles descritos por Teixeira (2010 apud MORAES, 2012):

Aspectos físicos: são os componentes de ordem cognitiva, afetiva e social que acompanham o ato motor, [...], as crianças, por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras, exercitam seu corpo como um todo, conhece seus limites, exploram a realidade e coordenam seus movimentos.

Aspectos emocionais: brincando a criança tem a possibilidade de extravasar suas emoções, reproduzir situações que lhe foram traumáticas, expressar seus desejos e suas angústias, assumir diversos papéis, reviver, refazer e reorganizar situações indesejadas. Aspectos socioculturais: os brinquedos e as brincadeiras são atividades culturalmente pertencentes ao ser humano.

A utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no ambiente escolar, como aporte didático tem por objetivo estimular o desenvolvimento das habilidades afetivas, cognitivas, físicas, sociais e motoras do sujeito. Para a criança, as práticas pedagógicas que utilizam do lúdico como ferramenta para aquisição do conhecimento e aprendizagens são de fundamental importância para o seu desenvolvimento global, uma vez que estimulam, impulsionam e motivam a exploração de desafios, imaginação e criatividade possibilitando assim, descobertas, envolvimento, desenvolvimento, compreensão e aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda há muito a ser estudado e discutido sobre a educação das crianças pequenas e sobre quais os melhores métodos de ensino. Isso também nos leva a pensar que tipo de cidadão queremos formar para o futuro de nossa sociedade.

Mediante os estudos já realizados percebe-se que o brincar é essencial na interação social da criança com o seu meio.

Os jogos ajudam a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem. Utilizar jogos e brincadeiras no cotidiano escolar não é somente uma forma de diversão e, sim, um método de aprendizagem e desenvolvimento, tendo

o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

A utilização dos jogos deve ser explorada, favorecendo cooperação, interação social e uma melhor organização entre professor e aluno, para a construção dos conhecimentos de diversos conteúdos trabalhados em sala de aula.

O objetivo da Intervenção Pedagógica realizada por meio de jogos pedagógicos durante o processo ensino aprendizagem é observar as possíveis dificuldades que o aluno tenha e mediante o diagnóstico elaborar atividades que venham de encontro as suas necessidades.

Por meio de atividades significativas para a criança seu desenvolvimento se torna mais amplo a medida de seu interesse, sendo necessário que seja levado em conta as construções cognitivas do educando, instaurar a fala do aluno, observando o que ele está fazendo, organizar ações, prover situações experimentais para facilitar a invenção do aluno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

ANDRADE, Carlos Drummond de. A educação do ser poético. Jornal do Brasil, 20 de julho de 1974.

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. 34. ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

BOMTEMPO, Luzia. Escola do coração. Um conjunto de atividades para desenvolver nos alunos a inteligência emocional. Minas Gerais. Fundação Amae. Educando, 1997.

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/ SEF, 1998.

BRASIL (2003). Ministério da Educação. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. In: Ensino Fundamental de Nove Anos – orientações gerais. Brasília:

Secretaria de Educação Básica, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1998.

CASASSUS, Juan. A escola e a desigualdade. :2. ed. Unesco, 2007.

CHATEOU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brinquedo, linguagem e alfabetização.

Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

DEMO, Pedro. Educar pela Pesquisa. Campinas: Editora de Autores Associados, 1996.

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

GARÓFANO, Virginia Viciana; CAVEDA, José Luis Conde. O jogo no currículo da educação infantil. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 59 -87.

GONZAGA, Rúbia Renata das Neves. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. Revista Maringá Ensina, Maringá, nº 10, p.

36-39, fev./abr. 2009.

IGNACHEWSKI, Ildamara. O lúdico na formação do educador. In: ROSA, Adriana (Org.). Lúdico & Alfabetização. Curitiba: Juruá, 2011, p. 81 - 85.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo:

Pioneira, 1994.

LEAL, Telma Ferraz; MENDONÇA, Márcia; MORAIS, Artur Gomes de; LIMA, Margareth Brainer de Queiroz. O lúdico na sala de aula: projetos e jogos. Fascículo 5. In: BRASIL, Ministério da Educação. Pró-Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. 2008. p. 1-37.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludopedagogia, Educação e Ludicidade. Ensaio. Gepel – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade. p. 57. Salvador: FACED/UFBA, 2000.

MOREIRA, Marco Antônio. Aprendizagem significativa. Brasília: Universidade de Brasília, 1999.

MOZZER, G. N. S. A criatividade infantil na atividade de contar histórias: uma perspectiva histórico-cultural da subjetividade. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RANGEL, Ana S. Educação matemática e a construção do número pela criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

ROSA, Adriana. Atividades lúdicas: sua importância para a alfabetização.

Curitiba, Juruá Editora, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: sucata vira brinquedo.

Petrópolis: Vozes, 1997.

SAVIANI, Dermeval. Educação brasileira, estrutura e ensino. Campinas: Autores Associados, 1996.

VELASCO, Calcida Gonsalves. Brincar: o despertar psicomotor, Rio de

Janeiro: Sprit, 1996.