O LÚDICO APLICADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ANDRÉIA CANTELLI MONARO

RESUMO

Este artigo visa demonstrar como o lúdico, sendo os jogos, as brincadeiras e os brinquedos e a inserção na educação são altamente positivos para o desenvolvimento das crianças, tanto no aspecto educacional como de relacionamento com outras pessoas. Veremos como é a relação das crianças com as brincadeiras, o trabalhar com o lúdico e como elas se relacionarão melhor com o mundo que as cerca.

As brincadeiras obviamente devem respeitar as idades e os jogos, brinquedos e as brincadeiras que são utilizados ou propostas.

PALAVRAS-CHAVES: Lúdico; Brincar; Educação Infantil.

1. INTRODUÇÃO

Durante o trabalho, iremos analisar com a contribuição dos autores que abordam sobre educação infantil, o lúdico e as normas educacionais, quais os benefícios da ludicidade para a Educação Infantil.

Como o histórico social e da posição feminina diferenciada, quando as mães passaram a integrar o mercado de trabalho - e o educacional - de como eram as primeiras creches - com as Mães Mercenárias -, surgem, juntamente, uma proeminente falta de estrutura para ensinar, além da falta de higiene e cuidados básicos com essas crianças que frequentavam essas casas.

Evidentemente, que todo esse movimento, que foi fortemente marcado pelo assistencialismo, serviu, na verdade, como um pano de fundo ou impulso para que fosse construído e para que pudesse se formar e revelar o momento do ensino atual. Como objeto de estudo declarado, vamos elucidar como a ludicidade é fundamental no processo de educação, pois é com ela que se manifestam as habilidades, a imaginação, a melhora do vocábulo e torna as crianças

independentes com o seu crescimento e avanço educacional.

Traremos os pensamentos estudiosos que apontaram positivamente o ensino com o lúdico, além de detalhar como ele é manifestado tanto com jogos, como com as brincadeiras, que possibilitam, além de tudo, o amadurecimento e a interação social.

Para que as crianças amadurecem e tenham seus sentimentos e pensamentos mais complexos, é preciso que o lúdico seja adaptado, pois é uma forma de minimizar as barreiras e até quebrá-las visto que elas passarão a ter mais conteúdo e menos tempo para brincar.

2. DESENVOLVIMENTO:

2.1. O que é o lúdico?

Para compreender a aplicação e a importância do lúdico na educação infantil, é necessário, em um primeiro momento, definir e compreender qual o significado do lúdico. Para tanto, recorremos a Aurélio (2010, p. 475), que o define como: "Relativo a jogos, brinquedos e divertimentos".

O termo lúdico tem suas raízes etimológicas na palavra latina ludos, que pode significar: jogo, brinquedo, porém, no que diz respeito ao ser humano tornou-se parte das atividades necessárias e do cotidiano, o que inclui como fundamental para o desenvolvimento da personalidade do corpo e da mente.

Segundo Almeida (2011), se o termo tivesse ligado à sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Antunes (2012, p. 9), no que se refere ao ponto de vista educacional, a palavra jogo, uma das formas que o lúdico se manifesta e pode ser aproveitado na educação, é utilizada diferente de quando se refere às competições, como jogo de futebol e outros esportes que podem receber a palavra:

"[...] e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido ao gracejo ou mais especificamente, divertimento, brincadeira, passatempo [...] os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras."

É por meio de atividades lúdicas que as crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e tornam-se independentes.

Antigamente as crianças ficavam mais tempo com seus pais, pois começavam o ciclo educacional tardiamente, com 6 ou 7 anos, mas o modelo econômico e trabalhista, que os pais precisam trabalhar fora, ou mesmo, exercer alguma atividade remunerada, fizeram com que as crianças fossem submetidas aos cuidados de outros, sendo familiares, cuidadores ou escolas, enquanto os pais vão em busca do sustento familiar. Essa mudança ocorre principalmente pela necessidade de aspectos da sociedade e a responsabilidade civil pelos

pequeninos, que antes eram deixadas nas mãos das Mães Mercenárias.

Nesse contexto, entram fortemente em cena o CEI – Centro de Educação Infantil e o EMEI – Escola Municipal de Educação para ofertarem a essas crianças um local sadio de aprendizagem em acordo com as suas necessidades físicas, emocionais, além de funcionar também como local de socialização, como previsto na Lei no 9.394, no artigo 29, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, quando diz:

"A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade."

Como esses ambientes são considerados não apenas para os cuidados, como também para que sejam oferecidos os aspectos educacionais, quando citados os aspectos psicológicos, intelectuais e sociais, de acordo com a idade e necessidade de cada um, é primordial lembrar que o lúdico deve sempre fazer parte do processo de aprendizagem, pois o brincar e o jogar são atividades espontâneas e naturais nas crianças.

De 0 a 6 anos de vida, período que essas crianças estarão matriculadas no CEI e no EMEI, existem eixos que norteiam como deve ser o tipo de trabalho educacionais com elas, sendo eles: cuidar, brincar e educar, também abordado por ROSSINI (2003, p. 11): "... aprender tem que ser gostoso... a criança aprende efetivamente quando relaciona o que aprende com seus próprios interesses. "

A contribuição do lúdico no desenvolvimento infantil pode ser realizado da seguinte forma: por meio de brincadeiras de faz-de-conta e de jogos com movimentos (crianças de 2 a 6 anos de idade); e por meio de jogos de regras, coleções e construções (crianças a partir de 5 anos de idade).

No lúdico é que acontece o desenvolvimento da criança, pois é necessário que ela brinque para crescer. Segundo Piaget (1989), é nesse momento que a criança assimila (transforma o meio para que este se adapte às suas necessidades) e de acomodar (mudar a si mesmo para adaptar-se ao meio) deverá ser sempre através do lúdico. Além disso, é por meio da prática constante das atividades lúdicas aliadas às relações de afeto que essa criança aprende.

Já Maluf (2003, p. 20) relata que: "(...) É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca". O que nos traduz que essa criança só poderá crescer bem se realmente for cercada por brincadeiras e se essas, no caso, dentro das instituições educacionais forem amparadas e orientadas pelos profissionais capacitados para isso.

Regina Shudo, pedagoga e pós-graduada em Metodologia de Ensino, explica que nas pesquisas sobre a mente humana e estudos sobre neurociência cognitiva mostram que a:

"educação Infantil é determinante no desenvolvimento integral das crianças e que a fase mais importante do desenvolvimento humano é, certamente, a de 0 a 6 anos. Hoje, a Educação Infantil atende as crianças de 0 a 5 anos, mas até os seis anos de idade é a fase em que a criança precisa de estímulos, de muitas janelas de oportunidades para que tenha desenvolvimento social, cognitivo, emocional e físico."

Para isso, complementa a pedagoga, é preciso que elas convivam em ambientes estimulantes e isso fará com que as crianças sejam mais pré-dispostas ao aprendizado e mais desenvolvidas social e culturalmente.

Algumas questões são determinantes no processo de desenvolvimento da mente infantil, tais como ambientes e práticas educativas estimulantes, a exploração de diversos objetos, o encorajamento por parte dos adultos nas atividades que possibilitem às crianças superarem desafios, o uso da imaginação e da criatividade.

SHUDO (2002) também explica que a educação infantil é um trabalho voltado para a busca da identidade de crianças na pré-escola e para isso é preciso utilizar metodologias, planejamentos e que os educadores possam propiciar as crianças a superação de desafios, a utilização da imaginação e da criatividade.

"Algumas questões são quase que determinantes no processo de desenvolvimento da mente infantil, como os ambientes estimulantes, as práticas educativas estimulantes, a exploração de diversos objetos; o encorajamento do adulto nas atividades que possibilitem à criança superar desafios, usar sua imaginação e criatividade."

O desenvolvimento de atividades lúdicas, como os jogos, é de vital importância para a criança, e faz com que ela lhe traga mais independência, capaz de se auto expressar, realizando experiências e descobertas. Brougére (1998, p.17) reforça essa ideia citando Erasmo e Baseadow:

"O jogo não é senão uma forma, um continente necessário tendo em vista os interesses espontâneos da criança; porém não tem valor pedagógico em si mesmo. Tal valor está estritamente ligado ao que passa ou não pelo jogo. Ao pedagogo cabe fornecer um conteúdo, dando-lhe a forma de um jogo, ou selecionar entre os jogos disponíveis na cultura lúdica infantil aqueles cujo conteúdo corresponde a objetivos pedagógicos identificáveis."

2.2. As diferenças entre o brinquedo, a brincadeira e o jogar no contexto educacional

Existe uma grande diferença entre o brinquedo, a brincadeira e o jogar, e esses três podem gerar confusão para as pessoas que os utilizam como ferramenta de aprendizagem, neste caso, os professores ou educadores.

Comumente são geradas confusões entre o brincar com o jogar e, assim, é preciso explicar quais as diferenças entre eles, pois soma positivamente para garantir que as suas

aplicações contribuam no desenvolvimento do processo pedagógico e favoreçam as crianças, que são as mais beneficiadas e necessitadas em todo o processo.

ALVES e SOMMERHALDER (2011, p. 84) definem, portanto, que a função do brinquedo é a brincadeira: "O brinquedo é um objeto que deve servir como facilitador da brincadeira. Além disso, deve favorecer a imaginação e a criatividade."

A brincadeira está diretamente ligada a ação de brincar, que é vista como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma. As brincadeiras são direcionadas para o divertimento, mas, por serem lúdicas é aplicada como uma forma de levar educação e conhecimento às crianças e, em muitos casos, também aos adultos.

Segundo Vital (2003 p. 41), a brincadeira é um "recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa; o brinquedo educativo encontra-se exemplificado no quebra-cabeça, nos brinquedos de tabuleiro". Já Vygotsky (apud Reis, 2010), apresenta a brincadeira como uma visão que ela é uma forma da criança apresentar o mundo real e isso auxilia em sem desenvolvimento.

O jogo pode estar ligado tanto ao objeto, mas a sua ideia pode integrar-se também a brincadeira. A brincadeira é uma atividade ou ação que mais estruturada e estabelecida com regras que devem ser explicitas aos jogadores.

KISHIMOTO (1997p. 90) promove uma análise do papel do jogo na educação infantil e traça essa diferenciação do brinquedo e do material pedagógico fundamentando-se na natureza dos objetivos da ação educativa:

"Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetivos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo".

O professor ao trabalhar com o lúdico detém uma grande ferramenta nas mãos, pois é possível realizar um diagnóstico, medir e até mudar para que uma criança possa desenvolver-se mais na educação.

Para ser lúdico não pode ter pressão e nem obrigação e é preciso ser realizado com prazer pelas crianças. Desta forma, elas têm a oportunidade de criar, organizar e administrar seus brinquedos e jogos.

Porém, uma das grandes exigências da educação com o lúdico é o planejamento conduzido com destreza e seriedade e, dessa forma, aspectos como: tempo para brincar, tipos de brinquedos e espaços para a brincadeira, são fatores fundamentais a serem considerados na busca da ludicidade.

2.3. Brinquedoteca e seu potencial para o lúdico

As brinquedotecas são espaços em que as crianças possam brincar, jogar e explorar os diversos brinquedos como forma de expandir sua imaginação. Um ambiente dentro da escola para os jogos, a interação e a criatividade, a realização de peças de teatros, oficinas lúdicas e diversas outras atividades e que proporcionam o aprender com seu objetivo máximo, com sentido e significado, no qual o gostar e o querer estão sempre presentes.

Quando nos referimos as oficinas lúdicas, especificamos como as atividades recreativas destinadas para as crianças e que fazem uso da linguagem lúdica, artística e cultural, sendo eles, os jogos, as danças, as ginásticas, as brincadeiras, as peças de teatro e de fantoches, como também outras manifestações da cultura lúdica corporal. A importância e uso das oficinas lúdicas nas escolas é explicado também por SOMMERHALDER e ALVES (2011, pg 105), quando afirmam:

" ... é fundamental que, na escola, o brincar tenha uma intenção educativa ou pedagógica; em razão disso, as oficinas lúdicas são favoráveis dessa intenção educativa ou pedagógica; em razão disso, as oficinas lúdicas são favorecedoras dessa interação e das trocas de experiência entre das crianças e entre elas e o adulto, os quais ocorrem por meio do brincar, além de possibilitarem que os objetivos pedagógicos sejam atingidos."

Destacamos que as oficinas tem como objetivo também a diversificação as atividades já feitas dentro da brinquedoteca, porém, sua organização, considerando o calendário, a quantidade de crianças que irão participar e outros detalhes, devem ser adaptados em função do público e a realidade de cada biblioteca e "ademais, o espaço reservado para o desenvolvimento das oficinas deve ser flexível para que possa ser adaptado aos objetivos e às atividades que serão desenvolvidas em cada oficina", detalham os autores (2011, pg. 105).

Nas atividades denominadas de oficinas ludo pedagógicas, o professor poderá chamar a atenção e despertar a imaginação das crianças se perguntar: Quem quer brincar de.... ? Ou se eu fosse um (a)... o que faria?

Existem diversas formas que os professores podem chamar a atenção das crianças nas oficinas, como fazer um jogo, chamar para montar um quebra cabeça, cantar músicas, declamar poesias, ou seja, têm diversas formas do lúdico estar presente no processo de aprendizagem das crianças.

A brinquedoteca deve ter um objetivo pedagógico, pois contribui para o desenvolvimento integral das crianças, tanto no que se refere ao aprendizado na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, e serve também para a socialização:

"Além disso, podemos levantar outras finalidades, tais como o fato de ela se constituir em um ambiente de socialização, da criança, de aprendizagem de regras e de vivência de atividades lúdicas e coletivas, além de possibilitar a todas as crianças o acesso ao brinquedo de forma a socializar o seu uso, utilizando-o como veículo para o processo de ensino- aprendizagem, detalham os autores." SOMMERHALDER e

ALVES (2011, pg 106)

Sob este aspecto, é inegável que os brinquedos e as brincadeiras inseridas no contexto da educação funcionam até para que a criança manifeste o desejo para determinadas profissões ou atividades.

O valor experimental para uma criança estará sempre presente, nesse caso, as crianças poderão experimentar nesses espaços, brincar de médicos, professores, construtores, engenheiros e outros. É comum uma criança pensar em se tornar professora ou médico depois de brincar com os instrumentos ou mesmo com os amigos.

E, para que a brinquedoteca seja efetiva em sua proposta e não relegada a um segundo plano, como um mero depósito de brinquedos, aleatório e desorganizado, é preciso que seja trabalhado o contexto do lúdico para que se torne realmente um espaço que estimule o desenvolvimento integral das crianças.

Considerando o fato ainda que para a criança, o brincar constitui-se como uma forma de estimular o crescimento e o desenvolvimento, além da coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, o observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive.

Quanto as instalações, é preciso verificar se elas oferecem segurança, tanto para as pessoas como para os equipamentos, brinquedos, contando ainda com a iluminação e a ventilação. Outros aspectos fundamentais são considerados por SOMMERHALDER e ALVES (2011):

(...) Há (sic!) banheiros em condições satisfatórias? Há (sic!) bebedouros de água perto da brinquedoteca ou é possível a instalação de um filtro nesse local? Não há goteiras, mofo, umidade excessiva, animais nocivos à saúde ou qualquer outro tipo de problema que possa causar prejuízo às pessoas ou aos materiais da brinquedoteca.

Além disso, é necessária a criticidade quanto a organização dos diversos produtos, selecionando-os por áreas ou setores: como jogos, brinquedos para oficinas, espaço para contação de histórias, espaço para livros, separados por estantes ou em outras móveis sem que atrapalhe o acesso das crianças a cada um deles, visto que a integração ocorre com os mais diversos tipos de brinquedos justamente com o pegar e muitas vezes até com o manipular, como é o caso das massinhas e outros.

É preciso que o professor ou educador tenha em mente que detalhes devem ser acompanhados para que não ocorra resultados contrários ao esperado e que são fatores fundamentais a serem considerados na busca da ludicidade, sendo assim é preciso considerar o tempo para brincar, tipos de brinquedos e espaços para a brincadeira.

Cabe aos professores também a observação do espaço mais adequado e isso pode ser tanto na sala de aula, nos pátios ou nas brinquedotecas e essa organização se constitui em um instrumento fundamental para a prática educativa com crianças pequenas.

2.4. Três pensadores, Freud, Vygostsky e Piaget, e uma só direção: a importância do brincar para as crianças

As brincadeiras estimulam o desenvolvimento integral da criança e ajudam na aprendizagem infantil. Para Sigmund Freud, médico neurologista e criador da Psicanálise, a maneira como somos, pensamos e nosso comportamento é produto da relação entre nosso consciente e nosso inconsciente, e assim somos como que dirigidos por determinações que fogem ao império de nossa vontade ou intenção. ANTUNES (2012).

Freud ainda detalha que a satisfação total de tudo que ansiamos na vida é devido à libido e caso não seja aquietada, uma energia, pode desviar-se de um alvo sexual para atividades espirituais ou socialmente úteis, através de um processo chamado de sublimação, complementa o autor.

Porém, esse é positivo para o ser humano, considerando que a sublimação é melhor do que a repressão, pois a criança que é reprimida excessivamente pode desencadear uma verdadeira tortura psíquica e que com frequência pode evoluir para uma neurose.

A melhor forma de canalizar essa energia, a libido, é com o brincar, como explica Antunes, na página 18:

"O brincar é o mais saudável caminho para canalizar essa energia, construindo-se processos de sublimação saudáveis e identificadores. A tarefa, pois, de uma boa educação infantil seria a de propiciar, através das brincadeiras, o afeto e a sociabilidade, dando voz aos sonhos infantis. A criança que é levada a se inclinar de maneira saudável para as construções que realiza com seus brinquedos está se distanciando de torturas psíquicas possíveis e de neuroses que sempre guardará."

Antunes, aborda que a sublimação pode ser trabalhada nesse período também, pela repressão ou pela identificação e que depende muitas vezes dos modelos, estímulos e incentivos fornecidos diretas ou indiretamente pelo ambiente que o cerca.

Piaget e Vygostsky compartilham do mesmo pensamento, mesmo que em direções diferentes que nos abriram pensamentos e ideias para esse universo imenso do brincar e das brincadeiras. Ainda no século XX, quando o brincar era visto pelos adultos apenas como uma forma de lazer, pois as crianças tinham um cérebro imaturo, esses educadores ressaltavam a importância da influência ao ponto de não conseguir construir ou arquitetar pensamentos mediante ao brincar, além da sociabilidade e da criatividade que são despertadas.

Vygotsky, em 1993, (apud ANTUNES 2012, p. 10) tinha a visão de que a linguagem e o significado no desejo de brincar "mostrando que sem esse recurso seria muito mais áspera a transposição mental entre os significados e os recursos significantes".

Um dos célebres autores da educação infantil, Jean Piaget, destaca a ação do brincar como uma forma de desenvolvimento da linguagem oral, o pensamento, as habilidades auditivas e sociais, construindo conceitos de

relações espaciais e, além disso, apropriando também de relações de conservação, classificação, assim utilizamos para reforçar o pensamento sobre o brincar para as crianças e explica também em Antunes (2012, p. 19):

"A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, construindo conceitos de relações espaciais e se apropriando de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visoespaciais e muitas outras"

Antunes elucida que é de sumária importância compreender os estágios do desenvolvimento mental infantil e só ocorre quando são proporcionados os brinquedos adequados a essa potencialidade e sobretudo, diversificá-los na tarefa de explorar áreas e inteligências diferenciadas. Atirar qualquer brinquedo a qualquer criança pode agradar seu sentimento de posse, mas compreender a mente dessa criança, com cuidado e critério, selecionar brinquedos, ensinando-a a brincar, é ir muito além, é, em verdade, educar.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Como o levantamento bibliográfico foi possível identificar que as crianças matriculadas no CEI – Centro de Educação Infantil e no EMEI – Escola Municipal de Educação podem ser inseridas ao mundo letrado, através do lúdico e esse permite ainda que quebrem possíveis barreiras de aprendizagem, além da realização de descobertas, como do próprio mundo.

Considerando, evidentemente a idade e as brincadeiras para cada nível, como por exemplo, as brincadeiras de faz-de-conta e de jogos com movimentos (crianças de 2 a 6 anos de idade) e por meio de jogos de regras, coleções e construções (crianças a partir de 5 anos de idade), as atividades lúdicas, são coadjuvantes para que o incentivo da imaginação e o conhecimento de novas palavras, contextos e ideias. Tendo como base ainda o aspecto do prazer, como um dos pontos fundamentais na construção do conhecimento e, portanto, primordial na escola.

A presença de brinquedotecas ou espaços adequados para o exercício de atividades lúdicas é primordial para o processo educacional, porém, no ato de brincar não é indicado a presença de um adulto. Ou seja, o professor é um mediador e até alguém que propicia e possibilita a criança os jogos, as brincadeiras que as farão aprender através do lúdico. Intrinsecamente cabe ao professor analisar como a criança responde aos brinquedos e atividades e quais são os sentimentos que expressos no processo. Para tanto, sua presença não deve manipular ou instigar a criança a brincar e sim para analisar os sinais não verbalizados, bem como estar atento aos sentimentos que são exteriorizados em uma conversa.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFIA:

1. ALMEIDA, Anne. Ludicidade: Como instrumento pedagógico. Disponível http://www.cdof.com.br/recrea22.htm e acessado em 12/11/2015.

2. ANTUNES, Celso. O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15. 4ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012

3. BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.

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

5. KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2002.

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

7. REIS, Carol Woichkoski dos. Os contos de fadas no processo de alfabetização: da imaginação à representação. São Paulo, 2010, p. 36-47

8. SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. 2011. Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender. Curitiba, CRV, 124 p.

9. SHUDO, Regina. Entrevista com Regina Shudo sobre Educação Infantil. Disponível em: http://fabiopestanaramos.blogspot.com.br/2012/02/importancia-da- ludicidade--no-ensino-da.html. Acessado em 22/09/2019.

10. SHUDO, Regina. Sala de aula e avaliação: caminhos e desafios. Disponível em:http://www.educacional.com.br/articulistas/outrosEducacao_lista.asp?artigo=regina0001. Acessado em 02/10/2019.

11. VITAL, Jaime Maciejewski. A Importância do Lúdico Para a Aprendizagem da Criança da Educação Infantil. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação – PEDAGOGIA) – Sistema de Ensino Presencial Conectado, Universidade Norte do Paraná, Vitória-ES, 2009.

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

13. WAJSHOP, Gisela. Brincar na pré--escola. São Paulo: Cortez, 1995.