ROUSSEAU, Jean-Jacques. Da Educação. 17624 ed. Petrópolis: Vozes, 2010;

VIGOTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo, 6ª Edição. Martins Fontes, 1998.

LUDOPEDAGOGIA APLICADA AOS DESAFIOS DO ENSINO REMOTO

ROSIMEIRE MARIA PEREZ MACEDO

Resumo

O presente artigo busca explanar a importância da ludo pedagogia no âmbito educacional trazendo à tona questionamentos e discussões em torno da cultura lúdica da qual proporciona o prazer e interações humanas como forma de aprendizado na introdução da educação infantil na rede pública, assim como os desafios do ensino remoto em tempos de COVID19.

Fundamentou-se autores que abordam a temática abordada ao longo deste a importância da brincadeira no processo educacional, se fazendo este necessário no cotidiano escolar.

Importante salientar que a proposta não foi esgotar a temática lúdica, mas revisar a literatura e abrir espaços para reflexão nos desafios já existentes obviamente no cotidiano escolar e intensificados exponencialmente nos anos de 2020 e 2021 até então, destacando as potencialidades do lúdico, sendo permissivo aos profissionais educadores uma análise nas contribuições do desenvolvimento cognitivo e social através no brincar levando em conta a situação adversa.

Palavras-chave: Lúdico, ludicidade, ludo pedagogia, praticas pedagógicas, educação infantil, ensino remoto, COVID19, educação à distância.

INTRODUÇÃO

É necessário pensarmos em lugares de infância, não apenas como locais físicos em si, como nos lugares de infância com as crianças ainda muito pequenas, na iniciação da educação infantil como um ambiente que possibilite o educar e o brincar, sabemos que há resistência em diversos âmbitos como, por exemplo, políticas públicas arcaicas, municípios com poucos recursos, carga horaria educacional reduzida e ainda estruturas familiares carentes por demasia.

É significativo conceituarmos o estudo em especifico embasados na polissemia e complexidade do educar e brincar, seja na indagação do que é de fato o educar e o brincar, sem atrelar as atribuições como a do espaço físico, afinal, o ambiente é importante, mas não basta, a Unidade escolar, a sala de aula, as atividades dadas como tradicionais em que é necessária a evidencia em papel muitas vezes satisfação de terceiros, incluídos até mesmo familiares.

É necessário ampliar a visão ética de um ato educativo, observando cada criança como ser individual, com saberes, competências, com poder de criatividade, com o criar, sua a cultura lúdica, assim levando em consideração que o brincar e educar é distinto em cada família e cada cultura.

É necessário olhar para o que se passa na cabeça da criança, afinal as interações entre a criança seja com outra criança ou mesmo com o adulto já é em si espaço para a educação.

Vimos nos últimos anos com os avanços tecnológicos, as áreas das ciências, como a computação sendo implementada na vida da criança cada vez mais cedo, é de extrema importância termos este artificio como auxilio na educação, como ferramenta para que a criança tenha a sua leitura do mundo e não como o fim operacional.

A pedagogia vai aproveitar todas estas concepções das áreas das ciências humanas à aproveitar a oportunidade de oferta de experiências ao aluno onde possibilite esta criança degustar sua autonomia, criatividade, linguagem, leitura de mundo, cooperação, amizade, linguagem como algo único e intransferível.

NASCIMENTO DO JARDIM DA INFANCIA EM SÃO PAULO

Demonstrando como espaços físicos se transformaram em lugares de infância e em lugares de educação infantil, em 1897 a partir de um projeto do partido republicano paulista , que queria transformar o Brasil através da educação, foi criada um anexo no qual seria instaurado e implementado o jardim da infância, sabe-se que constitucionalmente o projeto não foi aprovação, pois a constituição citava que a educação obrigatória começaria apenas aos 7 anos, ou seja, não justificaria o governo imperial investir no que não seria obrigatório.

O partido republicano por sua vez utilizou de um ardil ao governador, diga-se de passagem, do mesmo partido, que houvesse um decreto formalizando a institucionalização do jardim da infância, havendo formação de professores e o Arquiteto Ramos de Azevedo criou um edifício com 940 metros com quatro salas, com abertura à área externa avarandada, seria este lugar de ensino de educação infantil.

Há registros que em 1929 quando uma professora, de nome Alice assumiu o jardim de infância com 35 crianças a mesma tornou aquele espaço físico em um lugar de ensino, dando direcionamento e a liberdade de escolha para que os alunos pudessem escolher suas atividades entre brincar individualmente ou em grupo, seja de passar roupa, boneca, blocos de construção, tema de fazendas, com facilitadores ao faz de conta, com móveis na altura dos pequeninos e a professora por sua vez muito atenta produzia os registros pedagógicos, observando as escolhas de cada um no seu individual não deixando de trabalhar os direitos e deveres, pois os alunos eram responsáveis por limpar e guardar seus brinquedos após o dia de brincadeiras, aprendizado e diversão, comum entre crianças entre 4 e 5 anos.

Professora Alice manteve resistência não só para o período atual ,mas servindo de exemplo para nós educadores até hoje quando se opôs as politicas publicas com a imposição que não seria capaz de seguir com 40 alunos e conseguiu então uma redução para 35 alunos e também a questão da solicitação da turma em tempo integral e não em turnos, como praticamos hoje, afim de gerar uma mais ampla experiência e desenvolvimento de seus alunos.

Dez anos após essa inciativa o prefeito eleito decidiu então demolir o jardim da infância, pois alegando que o mesmo não era essencial. É interessante refletir quais seriam nossas referencias e práticas pedagógicas em educação infantil se o evento não tivesse acontecido assim como a observação do papel e valor social da infância e das crianças como capital social.

FUNDAMENTAÇÃO E ESTUDOS DE LUDICIDADE

Hoje o termo Ludo pedagogia está na voga, trata-se do uso da ludicidade como instrumento pedagógico, porém torna-se necessário ter a clareza do que é ludicidade, na literatura encontramos a terminologia lúdica associada a jogos e brincadeiras.

A história do lúdico na educação infantil teve seu início em meados do século XVI, momento o qual a criança passa a ser vista como sujeito social, pois até então adultos e crianças eram seres únicos, não havendo distinção entre ambos, não se discutia suas particularidades enquanto sujeitos. Em meados do século XVII surge o "sentimento de infância", momento o qual surge um novo olhar para a esse público infantil, o Estado por sua vez toma para si essa incumbência, impõe limites e desejos, necessidade e possibilidades intelectuais, surge o adultocentrismo no qual a criança é vista como ser indefeso, imaturo, incapaz o qual necessita de cuidados e proteção.

(MOCHIUTTI, 2007)

A infância deixa de ser uma fase sem importância a criança passa a ser vista como ser inacabado que precisa do adulto para conduzi-lo no mundo que o cerca, essa mudança de concepção de infância contribui significativamente para uma visão voltado ao lúdico, a brincadeira deixa de ser vista como algo não sério ganhando espaço enquanto produtora de conhecimento.

Os referenciais curriculares destacam ao discutir educar e brincar esclarece que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p. 23).

Para Mochiutti (2007) essa concepção romântica prove dos pensamentos de Jean Jacques Rousseau, o qual idealizava uma educação a partir do livre exercício das capacidades infantis, o que nos leva a crer em uma educação infantil como espaço institucional de aprendizagem efetiva, a qual deve atender as necessidades infantis e para isso nada melhor do que trazer para o cotidiano infantil o universo de jogos e brincadeiras que são elementos primordiais para o desenvolvimento das crianças.

Na educação infantil, a vida em coletividade pode estruturar-se em dois aspectos: a vida cotidiana as brincadeiras. A vida cotidiana é a que nos permite dar valor a todas as ações que as crianças realizam a cada dia, como elas descobrem o mundo, e a si mesmo, aprendem a rela-

cionar-se e a estabelecer relações emocionais, cognitivas, sociais e conquistam sua autonomia. O jogo e a brincadeira como atividade permitem às crianças criar, imaginar, transformar, conhecer, experimentar, passar do real para o imaginário.

Segundo Rosa e Freitas (2006) através da prática do brincar a criança experimenta, organiza, regula e constrói novas regras para si e para o outro. Em cada momento do brincar ela cria e recria o mundo que a cerca. Esta interação possibilita o entendimento e a socialização, facilita a compreensão do outro como ser de direito e ocasiona troca de pontos de vista diferentes.

As brincadeiras asseguram a busca da coerência e lógica de suas ações, novas vivências enriquecedoras e motivadoras do desenvolvimento humano facilitam as relações e proporcionam prazer e satisfação. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

(PRADO, BATISTA, 2017)

No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma emancipação integradora a partir do momento que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. O lúdico é uma estratégia usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias. (PRADO, BATISTA, 2017)

A ludicidade é uma atividade que tem grande valor educacional e tem sido utilizada como recurso pedagógico. A ludicidade como recurso eficaz aplicado à educação difundiu-se, principalmente a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos métodos ativos. Acredita-se que brincando e jogando, o educando direciona seus esquemas mentais para a realidade que o cerca, aprendendo-a e assimilando-a mais fortemente. (WOLFF, 2011)

Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, é possível expressar, assimilar e construir a realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina utilizando-se da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de estudos sociais, de ciências, de educação física, entre outras.

Entre os 4 e os 6 anos a criança já vivenciou várias experiências do corpo em movimento vivenciando assim uma série de noções fundamentais nessa etapa de escolaridade. A criança estará desenvolvendo ativamente a linguagem, além de se utilizar da inteligência prática, decorrente dos esquemas sensório-motores, e iniciar a capacidade de representar uma coisa por outra, ou seja, formar esquemas simbólicos. (PRADO, BATISTA, 2017)

Nessa fase já apresenta uma maior interação com o mundo social e natural e, é capaz de manifestar opiniões próprias e buscar informações. Já é possível estabelecer relações entre modo de vida e ambiente e consequências das interações estabelecidas no meio ao qual vive.

realidade dessa nova criança e ao

novo contexto social é o reconhecimento de sua própria experiência cotidiana, das mudanças, em seu interior e externas, promovidas pela evolução social (HAETINGER, 2009, p.10)

BRINCAR QUALITATIVO

Sobre a qualidade ao brincar, citamos inicialmente nos momentos históricos, em meados dos anos 20 a questão da tipologia de brincadeiras, como por exemplo a simplicidade de lavar roupinhas, cuidar e brincar com bonecas e afins, é interessante apontarmos neste momento que obviamente naquele tempo não existia a questão dos brinquedos em material plástico, mas tínhamos objetos reais com proporções menores, ou seja, brinquedos duráveis, onde é possível em pesquisas rasas fotografias e relatos onde pedagogicamente é possível observar que eu uma simples brincadeira de lavar a roupa das bonecas era realizada toda uma ação e a imaginação de montagem de cenário onde baldes com agua eram levados para área externa da sala de aula, feita a montagem de um varal , dando a criança o poder e liberdade de criar a ação e si e levando a brincadeira a se tornar muito mais durável.

É importante salientar que nossa legislação atual não permite brincadeiras envolvendo água, assim como nossas estruturas físicas também não possuem infraestrutura de laguinhos, áreas molhadas e outros, eliminando esses espaços dados como perigosos, assim como brincadeiras na areia. Podemos observar muitos registros onde é possível observar a cultura de pares entre o compartilhamento de vivencias individuais representadas em areia, possibilitando os pequenos criarem e recriarem novas situações.

Era possível ainda levar animais à escola, como coelhos, cachorros, também proibidas em São Paulo como segurança em caso de alergias ou doenças, pratica essa que países como, por exemplo, Japão utiliza desde os primórdios até a atualidade.

Aqui fica o questionamento de será que estamos protegendo excessivamente ou tirando o direito de experiência das crianças?

FAMILIA E A UNIDADE ESCOLAR

É de extrema importância o alinhamento entre políticas públicas, pesquisa, formação de professores para a confluência e pluralidade da educação infantil, principalmente nos últimos anos foi constatada a necessidade do trabalho mutuo entre ambos.

É de necessidade primaria à identificação da comunidade e a participação ativa no desenvolvimento da criança e na criação de lugares de infância.

Cabe a nós observarmos o que entraria como participação dos pais no dia-adia da escola, com o acolhimento das famílias para que os pais saibam e entendam o projeto da escola, afim da colaboração no processo educativo.

EDUCAÇÃO INTEGRADORA

É primordial acabarmos com a estrutura educacional infantil onde se tem a hora do conto, hora pra brincar, hora

pra comer e investirmos na busca de sermos mais assertivos com relação à continuidade do ensino, aproveitando aqui o interesse da criança, levando ainda sim em consideração o projeto político pedagógico da instituição ou mesmo a BNCC (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR), como por exemplo a questão do trabalhar a identidade, toda e qualquer personagem do mundo das histórias tem uma identidade, onde é possível fazer um paralelo com a identidade de cada criança.

Ao se trabalhar um currículo com tempo, espaço, materiais diversos necessitamos ter crença e valores com relação ao educar e ao brincar, pensando em todas as nossas resistências, como sendo elas as de gênero, praticas adequadas, brincar e inclusão das diversidades, a continuidade da experiência e observação continua das políticas públicas, quando falamos da pré-escola como prévia obrigatória ao ensino fundamental à ser um local de ensino de conteúdos com regras, horários e a educação estar muito mais relacionada na experiência e vivencia.

CRIAÇÃO DE AREAS EM ENCANTAMENTO

Ao mesmo tempo em que se ouve uma história é possível cocriar cenários e engatilhar brincadeiras para ampliar a experiência, a fim de expressar formas diversas de ver o mundo, exemplificando, a história de Aquiles, onde a Deusa o mergulhou nas aguas de um rio para que ele se tornasse imortal, podemos abordar inúmeras brincadeiras, como o nome das partes do corpo humano, como o calcanhar, os pés, utilizar sapatos como Aquiles utilizava suas botas de bronze e ainda não ficar resfriado, brincar de correr rápido como Aquiles, brincar de banhar as bonecas para que elas fiquem imortais como Aquiles, estender lençol como se fossem o lago em que Aquiles foi banhado e muitas outras brincadeiras.

É preciso que as crianças aprendam a criar cenários para que as crianças preencham espaços físicos como um lugar de imaginação e ação.

Ao reproduzir diálogos é possível perceber que as crianças fazem novas leituras de mundo, com o letramento contextual onde a mesma aprende palavras, amplia o vocabulário, assim como as linguagens expressivas com os gestos dos personagens.

ENSINO REMOTO

Ao entrarmos no contexto do ensino remoto não podemos por nenhum instante deixar de lado ou mesmo normalizar os motivos pelo qual iniciamos o mesmo, que é a COVID 19, devemos abordar a família e os alunos de forma bastante sensível já que são tempos remotos e sem nenhum tipo de precedentes em nossa sociedade, isso em escala Global, assim como a desestruturação financeira familiar, a insegurança alimentar, falecimento de familiares e pessoas próximas.

O lúdico caminha lado a lado da aprendizagem, pois desenvolve o cognitivo, afetivo, moral e social dos alunos e está correlacionado com a vontade e prazer do aluno em aprender, ou seja, o lúdico nos auxilia com a questão totalmente cabível e necessária do brincar em nossas aulas remotas.

Aqui ficam posicionadas diversas aflições, a questão da doença em si, a crise econômica, a falta de visão de futuro em todas as frentes de perspectivas, a resistência do novo, a falta de estrutura de ferramentas de trabalho, a preocupação da forma em que as informações e orientações chegarão a casa não só deste aluno, mas destas famílias, a falta de preparo do educador, as adequações tecnológicas necessárias para produzir conteúdo pra os alunos, a questão da qualidade da internet , a questão de familiares, filhos no ambiente agora não só residencial , mas de trabalho tornado a separação de ambiente, horários praticamente inviável, fenômeno este já denominado por sociólogos como “The Blur”, que quer dizer borrar os limites ,ou seja, estamos perdendo o controle das divisórias sobre onde o trabalho termina e o lazer começa.

MEDIAÇÃO

Neste momento vemos como a integração entre a unidade escolar e a sua comunidade é fundamental, afinal neste momento de adversidade entenderemos quais as ferramentas e possibilidades de alcance a cada aluno e cada família no contexto único e individual a fim de obviamente proporcionar o melhor acolhimento e desenvolvimento da educação infantil a esse aluno, sejam elas o alcance tecnológico ou analógico.

Daquelas famílias em que de fato não foi possível o acesso à internet, foram disponibilizadas apostilas quinzenais com orientações do docente embasadas nas sondagens e anamnese presentes em relatórios pedagógicos anteriores a pandemia, assim como o contato telefônico quando possível com o tutor da criança.

Das crianças que possuem acesso aos tecnológicos, separamos ainda aqueles que possuem acesso total e acesso precário.

Sabemos que muitas famílias possuem mais de um aluno matriculado na escola e muitas vezes apenas um aparelho celular, então buscamos dentro do lúdicos brincadeiras que possam ser duráveis, que possam estimular a criança com a maior performance de experiência.

Importante também a questão da busca pela não utilização de materiais específicos, lembrando sempre das circunstancias que nos trouxeram até aqui e pelo apelo mundial do #fiqueemcasa. Atividades simples como colocar a tampa em potes, trabalhando as cores, formas, a separação de objetos tem sido por demasia aceita pelos pais e familiares que após esse longo período absorveram de forma bastante orgânica o entendimento da necessidade do brincar e quanto é prazeroso o aprendizado lúdico.

GAMIFICAÇÃO

Gamificação consiste na utilização de recursos, mecanismos e dinâmicas de jogos, sejam eles avatares, desafios, rankings, prêmios, moedas, progressão, feedback instantâneo outros de forma a engajar pessoas para atingir um objetivo, em atividades de não jogos, motivando ações e comportamentos, promovendo o engajamento que seria o empenho por uma causa.

Importante ressaltar de a gamifica-

ção pode ser analógica ou eletrônica, e o importante em questão é tornar o aprendizado mais atrativo, motivador e enriquecedor na experiência como um todo.

Quando aos tecnológicos, os aplicativos e sites como Seterra, Kahoot, Tinycars e plataforma Matific foram citadas e se sobressaíram nesse último ano pela possibilidade da inclusão aos alunos que não possuem infraestrutura tecnológica e defasagem na qualidade da internet.

CONCLUSÃO

Diferenciar o ensino e a educação, a fim de termos uma clareza com relação à educação infantil que é baseada na experiência é de fato um ganho.

Para o grande teórico Luckesi, a ludicidade é considerada um estado de consciência individual, quanto à atividade é objetiva, um jogo ou uma brincadeira, ao afirmar que a atividade lúdica faz uma oportunidade de experiência plena, importa estar atento para o olhar a partir o qual estamos afirmando isso: a dimensão do eu, do interno.

O momento pede que estes vínculos entre a escola e família sejam fortalecidos em prol de uma experiência agradável e que possamos com sabedoria realizar este trabalho a fim de garantir mesmo em tempos de pandemia uma aprendizagem enriquecedora para as crianças entrantes nesse momento da educação infantil. Como dizia Manoel de Barros, “qual a importância de uma coisa que não se mede com fita métrica nem com balanças nem barômetros etc. Que a importância de uma coisa há de ser medida pelo encantamento que a coisa produza em nós”.

Assim sendo, a ludicidade está associada com algo alegre e prazeroso, com características básicas que levam o aprendiz à plenitude da experiência, à valorização interpessoal, à liberdade de expressão, à flexibilidade e ao questionamento dos resultados, suas regras e valores, podem oportunizar o exercício da cidadania em meio de práticas lúdicas o aprendiz exercita o autoconhecimento, aprende a respeitar a si mesmo e ao outro, a relacionar-se bem por meio da percepção do brincar consciente e da não violência.

A criança amplia sua compreensão e sua prática sobre como o lúdico contribui para uma vivência integrada entre os colegas e o professor e neste momento a família motivando-os a aprender.

É de extrema e essencial importância que n´s educadores tenhamos em nossa formação disciplinas que abranjam a importância da ludicidade no processo formativo, para que possamos colocar em pratica o que não exclui a necessidade de um estudo contínuo em torno da temática, uma vez que somos seres sócio históricos e mudamos juntamente com o tempo.

A ludicidade é uma importante ferramenta pedagógica a qual vem ao encontro das necessidades das crianças e por sua vez auxilia o professor em seu árduo papel formativo, desta forma o professor deve ter um olhar amplo ao uso do lúdico em seu cotidiano escolar, tem uma intencionalidade em seu uso, se tornando mediador no processo ensino aprendizado, permitindo o protagonismo do aluno e compartilhando este momento mais que nunca a ajuda mutua da estrutura familiar da criança.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC / SEF, 1998.

CARVALHO, Tatielle Balbinot de.; CASTAGNARO, Marina; DIAS DA COSTA, Sandra Regina; RIOS, Franciane Heiden. NEUROCIÊNCIAS E

BRINCADEIRAS: PRÁTICAS E REFLEXÕES NOS CMEIS DE CURITIBA. X Congresso Nacional de Educação – Educere – pontifica Universidade Católica do Paraná, Curitiba de 07 a 10 de novembro de 2011.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras - Um Olhar Psicopedagogico. Revista cientifica aprender 5ª edição 12/2011.

MOCHIUTTI, Solange. Educação infantil e cultura lúdica um olhar sobre a paratica pedagógica das professoras da Escola de Aplicação da UFPA, dissertação de mestrado em Educação, Universidade Federal do Pará, Centro de Educação, Programa de Pós Graduação em Educação, Belém, 2007.

PRADO, Juliana de Fatima Rocha Campos; BATISTA; Flóida Moura Rocha Carlesso. A importância da ludo pedagogia: a arte de ensinar. R. Eletr. Cient.

Inov. Tecnol, Medianeira, Cadernos Ensino EAD, 4784-16499-1-RV.

ANTUNES, Celso; PEGAIA, Uyvão Antônio. Ludo pedagogia. São Paulo:

Editora do Brasil, 1974.

AUSUBEL, David P. Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. Cognición y desarrollo humano. Barcelona: Paidós , 2002 .

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Ed. revista e ampliada. São Paulo:

Edições 70, 2011.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103 - 116, jul./dez. 1998.

BUZAN, Tony. Mapas mentais. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. Lisboa: Cotovia, 1990.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. A descoberta do fluxo: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana. São Paulo: Rocco, 1999

D'ÁVILA, Cristina Maria. Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior. Revista Entreideias , Salvador , v. 3 , n. 2 , p. 87 - 100 , jul./dez . 2014

D´ÁVILA, Cristina Maria; LEAL, Luiz Antônio Batista. Docência universitária e metáfora lúdica mediada pelas tecnologias digitais. Revista Teias, Rio de Janeiro, v. 13, n. 30, p. 197 - 207, set./dez. 2012

D'ÁVILA, Cristina, SONNEVILLE, Jacques. Trilhas percorridas na formação de professores: da epistemologia da prática à fenomenologia existencial. In: VEIGA, Ilma Passos A.; D'ÁVILA, Cristina (Org.). Profissão docente: novos sentidos, novas perspectivas. Campinas: Papirus, 2008. p. 23 - 42.

FERREIRA, Lúcia Gracia. Formação e identidade docente: práticas e políticas de formação. In: FERREIRA, Lúcia Gracia; FERRAZ, Rita de Cássia Souza Nascimento.

(Org.). Formação docente: identidade, diversidade e saberes.

Curitiba: CRV, 2014. p. 167 - 179.

HOLZAPFER, Cristóbal. Crítica de la razón lúdica. Madrid: Trotta, 2003.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. 7. reimp. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LOPES, Conceição. Design de ludicidade. Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 25 - 46, jul./dez. 2014.

PEREIT, Rejane Maria Eccel. OS JOGOS NA APRENDIZAGEM: UM OLHAR PSICOPEDAGÓGICO. IDEÁRIO - Revista Científica do Instituto Ideia | Ano 2 nº 2 dezembro de 2013

ROSA, Ilhana de Lima Rodrigues da; FREITAS, Soraia Napoleão PANO, PIÃO,

PETECA, CORDÃO:O DESENVOLVIMENTO DA PSICOMOTRICIDADE

ATRAVÉS DE JOGOS TRADICIONAIS. Universidade Federal de Santa Maria – UFSM/RS -2006.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. Currículo da cidade: Educação Infantil. – São Paulo: SME / COPED, 2019, 224p.

WOLFF, Carolina Gil Santos; PITOMBO, Elisa Maria. Brincar e aprender na sociedade pós-moderna: implicações para a psicopedagogia. Constr. psicopedag., São Paulo, v. 19, n. 19, 2011.

BATISTA, Cleide V. M.; MORENO, Gilmara L.; PASCHOAL, Jaqueline D. (Re) pensando a Prática do Educador Infantil. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual. Disponível em: http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm. Acesso no dia 21 de outubro de 2015.

TEIXEIRA, C. E. J. A Ludicidade na Escola. São Paulo: Loyola, 1995. VASCONCELLOS, C. dos S. Avaliação: Concepção Dialética-Libertadora do Processo de Avaliação Escolar. SP: Libertad, 1994.

SZYMANSKI, Maria Lídia Sica; PEREIRA JUNIOR, Antônio Alexandre. Orgs: Diagnóstico e intervenção psicopedagógica: reflexões sobre relatos de experiências. Cascavel: Edunioeste, 206.

PIAGET, L. E. A formação do símbolo na criança. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo: Pioneira,1979

FRIEDMANN, A. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2004.

BROUGÈRE, G. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez, 2004. CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. A descoberta do brincar. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.