O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ANA CLAUDIA FLORINDA MUNIZ

Resumo:

Este trabalho pretende analisar a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. A atividade lúdica é um instrumento que possibilita as crianças a aprenderem relacionar-se com outros, promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Por meio do brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração devido à situação de alguns jogos e brincadeiras, gerando uma maturação de novos conhecimentos. Proporciona um aprendizado de forma significativa e prazerosa. As brincadeiras, os jogos, o brinquedo, podem ter um enfoque didático, ajudando no desenvolvimento integral da criança. A atividade lúdica é uma ferramenta bastante importante para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem das crianças, pois consegue envolvê-las e transmitir conhecimento. Importante enfatizar a necessidade do professor ter competência para utilizar as atividades lúdicas, onde o planejamento e a base teórica não podem faltar ao utilizar o lúdico como recurso de ensino aprendizagem.

Palavras-chaves: Lúdico, Aprendizagem, Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

Analisar as contribuições do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Considerar a importância do lúdico, pois promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social, afetivo, de forma motivadora, significativa e prazerosa.

Enfatizar a necessidade do professor ter competência para utilizar as atividades lúdicas, onde o planejamento e a base teórica não podem faltar ao utilizar o lúdico como recurso de ensino aprendizagem. A importância do lúdico no desenvolvimento da criança e sua importância já que proporciona por inúmeras maneiras levar a criança a aprender de forma prazerosa e significativa.

Planejamento e base teórica para utilizar as atividades lúdicas com foco didático.

O lúdico como ferramenta prazerosa de aprendizagem integral da criança, o qual deverá ser planejado e apresentar embasamento teórico.

Durante a educação infantil, inicia-se o processo de formação intelectual e pessoal da criança, e começa na escola. Por isso, esse período não deve ser caracterizado apenas como mais uma etapa de sua vida.

As salas devem sempre ter novidades para estimular os alunos. O professor deve ser dinâmico. Deste modo, terá mais facilidade em trabalhar com o lúdico, instrumento que serve para estimular o ensinar e o aprender.

Estas atividades jamais devem ser deixadas de lado pelo docente alfabetizador. A escola deve facilitar a aprendizagem, utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição da autonomia da aprendizagem, pois as atividades lúdicas facilitam para a criança o progresso de sua personalidade integral.

Assim, esta pesquisa bibliográfica, tem por objetivo refletir a importância do lúdico na prática pedagógica como facilitadora de processo ensino e aprendizagem na alfabetização na educação infantil.

2 METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de uma pesquisa básica bibliográfica, elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e materiais disponibilizados na Internet.

E observação das minhas práticas pessoais, quando durante a explanação de um conteúdo você permite o educando ser o protagonista de maneira prazerosa e lúdica, fazendo sentido no seu dia-a-dia o aprendizado torna-se real.

3 EDUCAÇÃO INFANTIL

Os estudos de Gagnebin (1997, p.84), focando a relação intrínseca entre infância e pensamento filosófico apresenta o paradoxo entre a razão e a natureza que influenciará os sentimentos e concepções sobre a infância no pensamento medieval.

E início da idade moderna e que ainda se manifestam nas representações que fazemos sobre a infância. No pensamento medieval, as ideias e concepções sobre a infância originadas em Platão e seguidas por santo Agostinho irão conceber

a infância como um estado primitivo e animalesco do ser humano.

A criança de acordo com o discurso de Platão é selvagem e precisa ser educada e domesticada, segundo Charlot (1986, p. 113).

O discurso pedagógico tradicional encontra no discurso de Platão um respaldo para as práticas disciplinadoras e normativas.

Como marco do pensamento moderno sobre a infância, leva-se em consideração o livro de Jean-Jacques Rousseau, Emílio, datado de 1762. Rousseau, contrapondo-se à visão da criança como adulto em miniatura, preconiza a idéia da existência de um mundo próprio e autônomo das crianças, reconhecendo a infância como tempo da pureza e da inocência, momento em que a natureza humana ainda não foi corrompida pela sociedade Charlot (1986, p.116).

Rousseau irá revolucionar a pedagogia, seus pressupostos irão influenciar decisivamente a pedagogia nova, considerando que a educação deverá atender ao ritmo e interesse de cada um, promovendo o desenvolvimento das faculdades naturais das crianças, está também atrelada à concepção de natureza infantil, descrita por Charlot (1986, p.114),Comênio (1592-1670), educador e bispo protestante, pensavam na educação das crianças menores de 6 anos e que seu início começava com a família. Ele elaborou, em 1637, "um plano material de escola maternal" (OLIVEIRA, 2002, p. 64) no qual dava recomendação da utilização de materiais audiovisuais para auxiliar na educação das crianças. Utilizou a palavra "jardim-de-infância", em 1657, para nomear o local de aprendizado das crianças.

Pestalozzi (1746-1827) também fez contribuições para a Educação Infantil tendo como base as ideias de Comênio e Rousseau. Afirmava que o desenvolvimento das crianças é importante no momento da construção, do que poderia ser ensinado e como algo deveria ser ensinado como, por exemplo, a utilização de atividades relacionadas à música, arte entre outras.

Na Alemanha, Froebel, em 1837, cria o jardim de infância (kindergarten), utilizando as ideias de Pestalozzi como base. A diferença entre as creches que existiam e o jardim de infância era que este apresentava na sua proposta educacional atividades de cooperação e o jogo como auxílio da educação das crianças. Ou seja, a pedagogia froebeliana utilizava-se de recursos auxiliares para a aquisição de conhecimento pela criança (Kishimoto, 1998).

A Educação Infantil foi defendida pelos médicos Decroly (1871-1932) e Montessori (1879-1952) que tinham como princípio a utilização de materiais confeccionados especialmente para as crianças.

Decroly era a favor de "um ensino voltado para o intelecto" (OLIVEIRA, 2002, p.74) dando ênfase ao conteúdo que seria ensinado e defendia a classificação dos alunos para que fosse possível a formação de classes homogêneas. Foi ele quem expandiu "a noção de jogos educativos" (KISHIMOTO, 1998, p. 23).

Montessori, ao contrário de Decroly, tinha como proposta trabalhar envolvendo o psicológico das crianças e seus interesses. Montessori estava focada na utilização de material pedagógico na educação e na criação de um local que ajudaria no desenvolvimento da criança sendo que o professor teria como papel arrumar o ambiente e observar a criança.

Após a primeira guerra mundial o Movimento das Escolas Novas apareceu e tinha como objetivo ter uma aprendizagem feita pelas experiências da criança ao invés de decorar conteúdos. Além disso, esse movimento era contra a concepção que a sociedade atribuiu à escola como só uma preparação para a vida; o movimento queria que a visão da criança e seus interesses também fossem levados em conta para construir uma escola que estivesse compromissada com a aprendizagem das crianças.

Os psicólogos também influenciaram a história da Educação Infantil como, por exemplo, Vygotsky, Piaget e Wallon.Vygotsky, afirmava que as crianças eram introduzidas na cultura pelos pais ou pelos adultos que as rodeavam, ou seja, o meio onde elas estavam inseridas contribuía para sua formação. Ele acreditava que as representações mentais, juntamente com a utilização de símbolos, auxiliavam na relação do indivíduo com o mundo.

Para Wallon a afetividade era importante na diferenciação da criança e desenvolveu uma teoria tendo como premissa que a "emoção é a primeira forma de adaptação do sujeito ao meio que o circunda" (REIS, 2010, p. 41).

Piaget também contribui com a Educação Infantil e assim como Wallon também acreditava que o ambiente onde o indivíduo estava inserido auxiliava no desenvolvimento e construção de conhecimento. Para o autor, o desenvolvimento cognitivo da criança apresenta o mecanismo da assimilação e da acomodação e está dividido em quatro etapas: sensório-motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos); operações concretas (7 a 11 anos) e operações formais (11 anos em diante).

É na etapa do pré-operatório que Piaget traz a importância do jogo simbólico e do desenho porque é nessa fase que a criança está envolvida com conceituações e representações das coisas, e a partir daí consegue fazer representações do que aprendeu, do que foi compreendido.Freinet (1896-1966) pensava que a educação deveria extrapolar as paredes da sala de aula e integrar-se à vida social da criança ajudando-a no desenvolvimento das suas capacidades.

Mesmo propondo essa ideia Freinet nunca trabalhou com crianças, mas foi em locais como creches e pré-escolas de vários países que suas práticas tiveram mais impacto sobre as práticas didáticas. No período da década de 50, após a segunda guerra mundial, aumentou-se o interesse em relação às

crianças e com isso as brincadeiras são mais valorizadas; criam-se lugares denominados "play groups" onde as crianças podiam brincar em determinados horários durante a semana. A pedagogia froebeliana, que era a mais aceita entre os educadores, se espalhou pelo mundo, auxiliada pelo Movimento das Escolas Novas principalmente nos Estados Unidos, devido à ênfase que essa pedagogia dava às atividades em grupo.

Com a disseminação desta ideia tanto o Movimento das Escolas Novas quanto a pedagogia de Froebel acabaram chegando ao Brasil.

O Brasil, até a primeira metade do século XIX, não apresentava um local onde as crianças podiam ficar, uma vez que cabia a família a incumbência da sua educação. Com o passar do tempo e com a ida da mulher para o mercado de trabalho ficou a cargo das creches o papel de educar as crianças.

A pedagogia froebeliana apareceu aqui no Brasil por volta do final do século XIX e foi rodeada de muitas críticas, como sendo uma pedagogia que criava locais para guardar as crianças, e muitos elogios.

Foi apresentada juntamente com o Movimento das Escolas Novas devido à influência dos Estados Unidos e da Europa (OLIVEIRA, 2002).

Em 1875 e 1877 foram criados os primeiros jardins de infância particulares no Rio de Janeiro e em São Paulo, respectivamente. Tempos depois, os jardins de infância públicos foram criados tendo como base a pedagogia froebeliana, mas ainda atendiam crianças cujas famílias tinham melhores condições financeiras.

Outros órgãos foram criados para atender as crianças como, por exemplo, o Instituto de Proteção e Assistência à Infância. Por muito tempo os jardins de infância e as creches foram denominadas instituições assistencialistas e de educação compensatória, sendo que a educação compensatória indicava a diferença entre as classes de maior renda e menor renda.

O cunho assistencialista dado às creches e jardins de infância foi relacionado com o papel da escola ficar como educadora enquanto a família estava trabalhando. Alguns educadores preocupados com a qualidade do trabalho pedagógico que era realizado nessas instituições começaram a apoiar o "escolanovismo", movimento que pretendia fazer e trazer uma renovação pedagógica na educação. Em 1924, é fundada a Associação Brasileira de Educação, tendo como base as ideias do Movimento das Escolas Novas. Em 1929, as novas ideias e concepções que surgiram com esse movimento foram apresentadas para a sociedade por meio de um livro intitulado Introdução ao estudo da Escola Nova, lançado por Lourenço Filho (OLIVEIRA, 2002).

Em São Paulo, Mário de Andrade propôs a divulgação das Praças de Jogos que seriam semelhantes aos jardins de infância propostos por Froebel e influenciadas pelo Movimento da Escola Nova.

Em 1953, o Departamento Nacional da Criança, que foi substituído tempos depois pela Coordenação de Proteção Materno-Infantil, divulga que creches e pré-escolas deveriam ter material para educação das crianças, mas as creches ainda continuaram com o mesmo caráter assistencialista e sendo tratadas como locais onde as questões da saúde poderiam ser amenizadas.

Em 1961, foi aprovada a Lei Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº4.026/61) que "aprofundou a perspectiva apontada desde a criação dos jardins-de-infância: sua inclusão no sistema de ensino" (OLIVEIRA, 2002, p 102). Segundo a lei, a educação pré-primária seria oferecida para crianças de até 7 anos e ocorreria em escolas maternais e jardins-de-infância. Em 1967, houve influência do tecnicismo sobre as entidades orientadoras refletindo em maior preocupação com os aspectos da educação formal.

Essa ação teve como objetivo ser uma compensação cultural, devido à desigualdade entre as creches e os jardins particulares. Durante o período militar, houve uma diminuição das discussões sobre a educação infantil e seus locais de apresentação; após esse período, houve a retomada das discussões e elaboração de programas para romper com a visão assistencialista e compensatória, e propor uma pedagogia que desenvolvesse a criança.

Nas décadas de 80 e 90 houve muitos avanços na área da Educação Infantil: promulgação da Constituição Federal de 1988, que determinou que "50% da aplicação obrigatória de recursos em educação fosse destinado a programa de alfabetização" (OLIVEIRA, 2002, p 116); promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990) e aprovação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/96).

4 O LÚDICO

O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância.

Conforme Friedmann (1998), a brincadeira era um "elemento da cultura do riso, do carnaval e do folclore" e "um fenômeno social" (FRIEDMANN, 1998, p. 29). Pode-se entender que o lúdico também é um elemen-

to da cultura e deste modo precisa ser visto "como produto e como processo" (MARCELLINO, 1989, p. 29) desta cultura.

Com o passar do tempo, a brincadeira, desenvolvida nos momentos lúdicos, se tornou individual e foi transformada ou abandonada, tendo também o abandono por parte dos adultos ocorrendo, assim, a segregação das crianças em relação aos adultos, (FRIEDMANN, 1998). Deste modo, adultos e crianças não compartilhavam mais o momento lúdico e as crianças ficaram como "detentoras" da ação de brincar. O lúdico é estudado por vários autores e para a maioria deles é uma atividade que está associada ao prazer e a vida.

Olivier (2003) comenta que o lúdico tem como objetivo a vivência prazerosa, é realizado sem motivo, é espontâneo; privilegia a criatividade devido à sua ligação com o prazer, não tem regras pré-estabelecidas e seu local de manifestação é o lazer, e o lazer "tem no prazer uma das suas características fundamentais" (OLIVIER, 2003, p.21).

Para Silva (2007) é definido como "qualquer atividade em que existe uma concentração espontânea de energias com finalidade de obter prazer da qual os indivíduos participam com envolvimento profundo e não por obrigação" (p.7). Sendo assim, a relação do lúdico com o lazer é estabelecida porque ambos possuem uma atitude voluntária (MARCELLINO, 1989).Huizinga (2004) relaciona o lúdico com o jogo; essa relação ocorre porque o jogo é uma atividade livre, "não-séria" (p. 16), é exterior a vida habitual, tem a capacidade de absorver o jogador, não está ligada a interesses materiais, é praticado em tempo e local determinado, segue regras e possui uma ordem. O lúdico possui as seguintes características: "ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo. "(HUIZINGA, 2004, p.21)" que também podem ser vistos no jogo.

.

5 JOGO

Silva (2007) afirma que o conceito de jogo está mais relacionado com o lúdico; assim como o lúdico, o jogo faz parte da história da humanidade e é por meio dele que nos desenvolvemos. Marcellino (1989) também acredita que o lúdico ajuda na formação do ser humano e que essa formação servirá para torná-lo participante da cultura da sociedade e não somente um indivíduo.

De acordo com Huizinga (2004) o jogo é toda e qualquer atividade humana, está presente em tudo que nos cerca; é um fenômeno cultural e não biológico. O autor caracteriza o jogo da seguinte maneira: - atividade livre, que se não for voluntária e existir ordens teremos uma "imitação forçada" do jogo; - "não-séria", mas ele pode ocorrer na seriedade; - exterior a vida habitual; - absorve o jogador intensamente e totalmente, ele é fascinante e excitante; - atividade desligada de interesses materiais, ele se realiza na satisfação da sua realização; - é praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios; - segue determinadas regras; - "fazer de conta"; - possui ordem e cria ordem; - ajuda na formação de grupos sociais (p. 16). Christie (apud Kishimoto, 1998) identifica o jogo com basicamente as mesmas características indicadas por Huizinga.

Contudo, Kishimoto comenta que as características de livre escolha (sem essa escolha o jogo é trabalho ou ensino) e controle interno (o jogo educativo pode não ter a liberdade do aluno) são características que podemos utilizar para averiguar se os professores concebem atividades escolares como jogo ou trabalho.

O jogo, para Mello (2003), é uma relação dialética entre a realidade e a fantasia, e o seu conteúdo e significado dependem do local de realização.

Volpato (2002) traz, outra visão sobre os jogos: "Jogos infantis, são impregnados de comportamentos miméticos, que não se limitam de modo algum à imitação de pessoas, pois as crianças não brincam apenas de ser comerciante ou professor, mas também de moinho-de-vento e trem." (p. 222) Neste caso a capacidade mimética, ou seja, de repetição auxilia na formação da criança, porque como sabemos é na Educação Infantil que ela começa a se apropriar dos elementos culturais e representar os objetos e coisas ao seu redor. O jogo acabou perdendo espaço na sociedade e na escola e essa perda de espaço na sociedade está relacionada com a não preocupação com a cultura da criança pelos adultos, conforme afirma Marcellino (1989).

A exclusão do jogo da escola também está relacionada com as características que ele apresenta como, por exemplo, não parecer ser uma atividade séria. Contudo, Huizinga (2004) caracteriza os jogos infantis como atividades realizadas na seriedade, porque a partir do momento em que as crianças começam a brincar se transportam para um mundo de fantasia, no qual elas são atores interpretando uma realidade que por ser realizada intensamente acaba se tornando uma atividade séria.

Entretanto, as crianças sabem que essa realidade é um jogo e é por isso que ele é caracterizado como sério. Com base nisso, o autor afirma que "os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade" (p. 21). Mesmo sendo excluído da escola, o jogo é utilizado nela como uma proposta pedagógica. É importante lembrar que a exclusão mencionada aqui é a do jogo como auxiliar do aprendizado; o jogo feito pelas crianças e por vontade própria; o jogo sem a imposição dos professores.

6 BRINQUEDO

O brinquedo, no senso comum, é definido como objeto utilizado na brincadeira, mas para Kishimoto (1998) é um objeto que dá suporte e orienta a brincadeira, tem uma atribuição lúdica e pode ser usado como recurso de ensino ou como material pedagógico.

Para Vygotsky (apud Reis, 2010) é um meio utilizado para satisfazer desejos das crianças que não podem ser realizados imediatamente. Deste modo, o brinquedo contribui, juntamente com a brincadeira, para o desenvolvimento e construção dos saberes da criança.

Marcellino (1989) define brinquedo como um objeto cuja utilização é marcada "pelo exercício individual e pela gratuidade" (p. 26) e é por meio dele que a criança se expressa; assim como a brincadeira ele também é um instrumento do brincar. Outra concepção de brinquedo é a de Brougère, a qual Volpato (2002) nos apresenta. Para esse autor o brinquedo além de orientar a brincadeira também lhe traz conteúdo e matéria. O autor afirma que só podemos brincar com aquilo que temos "e a criatividade, tal como a evocamos, permite, justamente, ultrapassar esse ambiente, sempre particular e limitado." (p. 224-225).

Os brinquedos eram utilizados tanto pelas crianças como pelos adultos e eram produzidos por pessoas diferentes, ou seja, não existia uma loja especializada em brinquedos. Contudo, com o passar do tempo, essa forma de produção individual foi substituída pela especialização dos brinquedos (Volpato 2002). O autor explica que "com o desenvolvimento do capitalismo, o brinquedo passou a ser comercializado com fins lucrativos. A partir daí os objetivos do brinquedo começam a se afastar da sua origem." (p. 220).

Os brinquedos já possuíram várias formas e de um modo geral, todos tinham como principal função entreter as crianças e "ensinar" comportamentos, gestos, atitudes, valores, considerados "corretos" em nossa sociedade. Por isso, a maioria deles já vem pronta, catalogada, contendo todas as instruções de uso, idade, sexo, número de participantes, de duração do jogo, basta segui-las (Volpato, 1999. IN: VOLPATO, 2002, p. 220-221)." Volpato (2002) traz a ideia, de que o brinquedo está inserido na sociedade e por isso ele suporta as funções sociais e isso confere sua razão de ser, existir.

O adulto acabou apoderando-se do brinquedo e o transformando em pura comercialização e o tornou um artifício para mostrar para crianças as regras e conduta dos adultos. O autor ainda traz a 18 definição de brinquedo de Brougère (1997) que afirma que o brinquedo se tornou algo planejado pelos adultos para as crianças. Além dos tipos de brinquedos que conhecemos também existe o brinquedo educativo; ele teve sua origem no renascimento e ganhou força no século XX devido à expansão da Educação Infantil.

7 BRINCADEIRA

A brincadeira está relacionada com a ação de brincar. Essa ação está relacionada ao jogo porque ao brincarmos e jogarmos nos divertimos (Silva, 2007). As brincadeiras são caracterizadas como atividades livres, têm um enfoque individual, segundo Winicott (apud Marcellino, 1989), e possuem um fim em si mesmas. Por isso as brincadeiras "são organizadas apenas por recreação e divertimento", sendo consideradas atividades lúdicas (VITAL, 2003, p. 39). Para Rosa (2002) a brincadeira é "como uma atividade separada e independente da criança que brinca" (p. 40).

A autora relaciona esse sentido da brincadeira com o sentido de brincar, de Winnicott, que atribui à palavra brincar "uma experiência num continuo espaço-tempo, uma forma básica de viver" (p. 40).

Vital (2003) traz que 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" (p. 41).

Oliveira (2002) também faz a relação do brincar com o desenvolvimento. A autora comenta que ao brincar a criança se desenvolve, pois, seus processos psicológicos são acionados e desenvolvidos. Para ela a "brincadeira infantil beneficia-se de suportes externos para sua realização: rituais interativos, objetos e brinquedos" (p.231).

Outra visão de brincadeira é a trazida por Vygotsky (apud Reis, 2010), na qual o faz-de-conta auxilia na experimentação do mundo pela criança e também contribui para o seu desenvolvimento. Mello (2003) afirma que é por meio da brincadeira que as crianças conseguem expressar "suas fantasias, seus sentimentos, suas ansiedades e suas experiências" (p. 30) de forma a construir uma identidade e conhecimento. Friedmann (1998) apresenta um raciocínio parecido quando afirma que e a partir da socialização e experimentação das situações a criança aprende.

8 O JOGO NA EDUCAÇÃO

"O brincar é uma das formas privilegiadas de as crianças se expressarem, se relacionarem, descobrirem, explorarem, conhecerem e darem significado ao mundo, bem como de construírem sua própria subjetividade, constituindo-se como sujeitos humanos em determinada cultura. É, portanto, uma das linguagens da criança e, como as

demais, aprendida social e culturalmente." (FARIA E SALLES, 2007, p. 70) A brincadeira como atividade específica há muito tempo foi reconhecida como "interessante e produtiva estratégia de ensino especialmente na educação infantil" (ROSA, 2002, p. 57).

É por meio das brincadeiras realizadas ao longo da infância que as crianças aprendem, se expressam e constroem sua "identidade tanto pessoal quanto social" (FARIA E SALLES, 2007, p.71).

Rosa (2002) afirma que brincar e aprender apresentam diferenças; contudo, eles não são opostos, existem na escola e cada um têm o seu lugar. A escola, para essa autora, "é um lugar onde também se pode (no sentido de que cabe o é "permitido") brincar. O que não sabemos é até que ponto o professor-educador, carregando todo peso da imagem de "seriedade" associada ao seu "fazer", se permite brincar." (p. 68). Ou seja, não sabemos até onde para o professor é possível ensinar brincando. A autora ainda apresenta um estudo realizado por Irene Caspari (com contribuições de Winnicott) no qual a aprendizagem apresenta-se "como um estágio posterior do brincar compartilhado, mas com uma exigência muito maior da criança em levar em conta a realidade externa" (p. 60).

Outros autores também fazem a relação entre o brincar e a aprendizagem, como por exemplo, Vital (2003). Para a autora o brincar envolve a utilização do jogo, da brincadeira e do brinquedo e é o modo mais eficiente para a aprendizagem porque ao brincarmos desenvolvemos a habilidade de aprender a pensar.

Assim como Vital, Volpato (2002) também reconhece que ao brincar a criança realiza uma remodelagem da sua realidade, construindo e reconstruindo-a e isso auxilia o seu desenvolvimento. Podemos relacionar essa ideia proposta por Volpato, com a de Faria e Salles (2007). Esses autores afirmam que o brincar é um "importante espaço de expressão de aprendizagem sobre o mundo físico e social." (p. 71).

Deste modo, podemos perceber que o brincar é visto por muitos autores como parte importante na aprendizagem, além disso, Kishimoto (1998) também relaciona o brincar e o aprender. Kishimoto (1998) afirma que a "expansão dos jogos na área da educação dar-se-á (...) estimulada pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação" (p. 17). A autora também traz a ideia de teóricos da área da educação, como Chateu (1979), Veal (1991) e Alain (1986) que "assinalam a importância do jogo infantil como recurso para educar e desenvolver a criança, desde que respeitadas às características da atividade lúdica." (p. 10).

Como vimos, as atividades lúdicas são bastante importantes na aprendizagem; entretanto, fazer a relação da escola, que é um local de aprendizagem tradicional, com a atividade lúdica que realmente leva a aprendizagem parece ser complicado uma vez que na escola parece que o aprender deve ser feito por meio de repetições e seguir regras bem rígidas.

Mas conforme Rosa (2002), a escola também é um local de criação e por ser um local de criação deveria utilizar o lúdico. Entretanto ele acaba sendo excluído por ser entendido como uma atividade que não ajuda na aprendizagem devendo ser realizado somente em momentos de recreação.

Olivier (2003) traz essa visão da exclusão do lúdico na escola e afirma que ele vem sendo excluído não somente da escola, mas também das crianças (furto do lúdico). Isso deve ocorrer provavelmente porque o principal foco da escola é a produção de atividades educacionais e somente após essa produção o prazer e o lazer (que estão conectados ao lúdico) podem ser realizados. Um exemplo desta situação é a frase dita no senso comum: "primeiro o dever, depois o prazer", a qual sempre ouvimos na escola e em casa.

Marcellino (1989) comenta que quando o jogo ganha uma perspectiva instrumental é desfigurado, ou seja, perde seu objetivo.

Friedmann (1998) afirma que é por isso que a "brincadeira livre" (p.33) não é utilizada na escola, pois ela demonstra ser improdutiva ao ser incluída no ambiente escolar. Deste modo, mesmo com a presença dos jogos na escola o lúdico ainda é furtado no processo educativo principalmente "quando a possibilidade da atividade lúdica se transforma em atividade utilitária" (MARCELLINO, 1989, p. 61). Analisando as ideias dos dois autores percebemos que para que não haja mais a exclusão do lúdico no âmbito escolar, primeiramente, a escola deve saber quem ela está educando. Mesmo com a exclusão das atividades lúdicas (jogo, brincadeira e brinquedo) da escola é necessário que saibamos a diferença entre elas e o material pedagógico, porque o conceito de material pedagógico está presente na escola tanto quanto os conceitos relacionados às atividades lúdicas e ambos são utilizados quando falamos de ensino aprendizagem. Se soubermos diferenciá-los, provavelmente, a utilização das atividades lúdicas será diferente da utilização dos materiais pedagógicos.

Para Kishimoto (1998) o jogo se realiza pelos brinquedos, é auxiliador na ação docente e ajuda na aprendizagem de conceitos, noções e habilidades. Para a autora, quando o brinquedo é utilizado como material pedagógico ele deixa de realizar sua função lúdica.

Essa teoria também é apresentada por Marcellino (1989) quando este afirma que ao funcionalizarmos o brinquedo o lúdico é morto e desta forma o jogo acaba vi-

rando puro entretenimento. Para os autores, quando o jogo é utilizado para realizar uma atividade escolar que tem como foco adquirir conhecimento e habilidades, ele perde sua característica de ser uma ação livre, deixando de ser o jogo propriamente dito e passando a ser um instrumento pedagógico.

Este instrumento pedagógico, mencionado por Kishimoto, receberá o nome de Jogo Educativo e seu início, segundo Rabecq-Maillard (apud Kishimoto, 1998), ocorre "quando o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, e incorpora-se no cotidiano de jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano" (p. 15). Christie (apud Kishimoto, 1998) comenta que quando o jogo educativo é utilizado na sala de aula pode ocorrer um desvirtuamento da prioridade do processo de brincar porque existe a priorização do produto ao invés da aprendizagem de noções e habilidades, causando um desequilíbrio entre as funções que esse jogo possui. Para Kishimoto (1998) o jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica na escolha voluntária do jogo e a educativa, sendo que o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem e na compreensão do mundo. O jogo educativo ocorre pela união das características da educação e do jogo, sendo necessário o equilíbrio entre a liberdade característica do jogo e o objetivo de ensinar conteúdos da educação. Quando ocorre o desequilíbrio entre essas características o brinquedo utilizado no jogo deixa de ser brinquedo para se tornar um material pedagógico ou didático e isso acaba interferindo na aprendizagem, uma vez que as características principais se perdem (KISHIMOTO, 1998).

Com base nesses aspectos, percebemos que o jogo educativo nada mais é do que o jogo utilizado para ensinar fornecendo um suporte para o trabalho pedagógico. Contudo, Kishimoto (1998) nos traz a ideia de Pape-Carpantier (1849) que se mostra contrário a ideia do joga o ser utilizado como um recurso pedagógico, porque para ele o jogo é utilizado na recreação, é um momento de descanso. As diferenças entre o jogo educativo e o jogo didático, trazidas por Kishimoto (1998), são que o jogo educativo, ao contrário do didático, é mais dinâmico, aberto a exploração é "utilizado como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à aquisição ou treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais" (p. 22). Alguns exemplos de jogos que podemos utilizar como jogos educativos são: os de regras, os de construção, os tradicionais infantis e os de faz-de-conta.

Marcellino (1989) comenta que quando a atividade lúdica é considerada na escola as propostas que a envolve "são carregadas pelo adjetivo "educativo", que perdem as possibilidades de realização do brinquedo, da alegria, da espontaneidade, da festa" (p. 85). Podemos perceber que o jogo educativo é um recurso que pode ser bastante produtivo; contudo, não adianta possuir o melhor jogo educativo se o professor não souber estimular as crianças, tornar a sua utilização significativa e participar dos jogos e brincadeiras propostos. Para o jogo ser realmente eficiente o professor tem que participar durante o desenvolvimento da atividade lúdica, sendo que deve ocorrer à mediação entre a atividade lúdica e o aprendizado que ela trará. Sendo que esta mediação pode ser realizada por meio de sujeitos (como o professor, a mãe ou um amigo), de objetos e artefatos, por que a mediação é importante para os processos educativos, conforme afirma Kishimoto (2011). Como no ambiente escolar o professor é o encarregado da aprendizagem das crianças será ele quem fará o convite para a realização das atividades lúdicas e quem irá promover "as condições de sustentação da experiência lúdica que está na origem do processo de conhecer" (ROSA, 2002, p. 104), ou seja, o professor agirá como mediador enquanto a criança estiver realizando uma atividade lúdica. Kishimoto (2001) afirma que a utilização do brinquedo pode ser de dois tipos: o primeiro é aquele utilizado de forma livre, onde o professor valoriza a socialização das crianças; e o outro é aquele no qual ocorre a valorização da escolarização e aquisição de conteúdo, que a autora chama de brincar dirigido e jogo educativo.

Faria e Salles (2007) afirmam algo parecido às ideias de Kishimoto quando exemplificam as ideias que professores da Educação Infantil apresentam em relação ao brincar na escola. Para alguns profissionais, o brincar é apenas uma estratégia para ensinar os conteúdos; outros professores utilizam-se do brincar como o tempo livre dado as crianças para "brincarem" juntas. Podemos perceber que esses dois tipos de profissionais educacionais não conseguem reconhecer a importância do brincar na aprendizagem, sendo necessário mostrar a ela como o brincar pode auxiliar. Assim como existem profissionais que não conseguem compreender o brincar na educação também existem aqueles que se utilizam deste recurso para ensinar.

Leite (2010) nos traz a ideiadeFriedmann de atividade lúdica dirigida no qual o professor ajuda no desenvolvimento da criança e escolhe atividades (jogos e brincadeiras) que tragam algum conteúdo importante para as crianças. A autora ainda comenta que o professor tem que orientar a criança para que ela possa ter independência ao realizar a atividade; não somente orientar, mas também deve observar como as crianças realizam as atividades, por meio da utilização do lúdico.

Rosa (2002) comenta que se nem o aluno nem o professor tiverem a capacidade de brincar não haverá um "espaço potencial" (p. 57), não haverá a comunicação necessária para o desenvolvimento da aprendizagem. Com essa ideia podemos perceber que não

adianta o professor não saber usar o material, do mesmo modo que não adianta saber utilizar sem que exista a interação necessária com seus alunos para desenvolver o trabalho adequado. Será por meio do auxílio do professor que a brincadeira, que traz um "não-saber" (IBID, p. 104), vai se converter em um saber que fará sentido em determinado momento para a criança.

9 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA

A atividade lúdica é um instrumento que possibilita as crianças a aprenderem relacionar-se com outros, promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo.

Por meio do brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração devido à situação de alguns jogos e brincadeiras, gerando uma maturação de novos conhecimentos.

O eixo da infância é o brincar, sendo um dos meios para o crescimento, e por ser um meio dinâmico, o brinquedo oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas.

Caracteriza-se por ser natural, viabilizando a criança uma exploração do mundo exterior, quanto interior. Através dos brinquedos algumas carências das crianças são satisfeitas, mas tais necessidades vão progredindo no decorrer do seu desenvolvimento.

A brincadeira representa um sistema que integra a vida social da criança, funcionando como um alimento para a personalidade que está se constituindo. Segundo Piaget (1975) e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar.

Cooperação, comunicação eficaz, competição honesta e redução da agressividade, formam algumas habilidades sociais fortificadas por meio dos jogos. As crianças progridem com os brinquedos, é ainda através da brincadeira que as crianças constituem o seu espaço e o diferem do lugar do outro.Freud (1974, p. 135), reflete sobre o brinquedo:

Comumente parte da sociedade deduz que o brincar refere-se apenas como tempo perdido, sem valor pedagógico algum no desenvolvimento infantil, como se não somasse nada na vida da criança.Grandes serviços são prestados aos pais através da brincadeira, tendo em vista, que as crianças se tornam capazes de interagir e compartilham momentos espontâneos e dinâmicos com os adultos do seu âmbito social. É muito comum os pais se mobilizarem para momentos de brincadeira, proporcionando um estado de alegria que muitas vezes foi perdido e é reencontrado e revivido através dos filhos. Toda brincadeira gera um significado para a criança, além de proporcionar aprendizado é uma maneira pela qual ela apropria-se do mundo de acordo sua percepção. O brincar passa a ser uma língua da infância sob o universo.

10 LÚDICO E A APRENDIZAGEM INFANTIL

O ensino é uma importante ferramenta na construção da aprendizagem. É através da exploração que a criança expande seus pensamentos e aprendizados, adjunto à observação e investigação do mundo. Quanto mais a criança explora as coisas do mundo, mas ela é capaz de relacionar fatos e ideias, tirar conclusões, ou seja, mas ela é capaz de pensar e compreender. A criança processa o conhecimento através da exploração concreta do elemento. Ou seja, a criança absolve qualquer tipo de informação, contribuindo assim para uma maior carga de experiências e conhecimentos para seu desenvolvimento cognitivo.

É por meio de uma série de fatores (emocionais, sociais, neurológicos) que a aprendizagem se constitui, o que acaba gerando mudanças comportamentais nos indivíduos. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente.

Para Vygotsky (1984, p.103) "a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetal e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção". Portanto, para que ocorra aprendizagem é preciso que uma série de fatores se interliguem.

11 O PAPEL DO PROFESSOR ALFABETIZADOR NA APLICAÇÃO DO LÚDICO

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como apenas diversão.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com uma boa saúde mental, facilita oprocesso de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.O profissional envolvido com jogos e brincadeiras no ambiente escolar deve estar preparado para atuar como animador, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem na sala de aula.

Para uma tarefa dessa dimensão social, o professor necessita de uma formação sólida, fundamentada em três pilares:" formação teórica, pedagógica e pessoal". Desse

modo, é preciso que o educador tenha uma base teórica para que possa sustentar a aplicação do lúdico.

A formação lúdica de professores é, hoje, uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que procuram a escola com o intuito de aprender o saber, para que tenham condições de reivindicar seus direitos e cumprir seus deveres na sociedade.O professor é a peça chave desse processo, e deve ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for a sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

Nessa perspectiva, o jogo, sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá ter maior espaço e ser compreendido como um importante instrumento no processo educacional. Assim, na medida em que os professores compreenderem melhor sua capacidade potencial, poderá contribuir com o desenvolvimento da criança.

É importante destacar que os jogos e as atividades lúdicas, ao serem utilizadas pelo educador no espaço escolar, devem ser devidamente planejados.

O planejamento é essencial para o sucesso de um projeto. Cada atividade deve ser articulada com outras para que a aprendizagem se dê progressivamente. Assim, ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve adequar o tipo de jogo ou outra atividade lúdica ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados sejam satisfatórios e alcance os objetivos propostos.

Professor deve ter objetivos pedagógicos que norteiam o uso das atividades lúdicas no processo de alfabetização: brincar por brincar pode ser divertido, mas não necessariamente contribui para o processo de ensino e aprendizagem. Cabe ao professor focalizar, a cada momento e com estratégias específicas, o que interessa para cada turma.

Uma aula com características lúdicas, além de jogos e brincadeiras, precisa muito mais de uma atitude do educador: educar os educandos, provocando uma mudança cognitiva e, principalmente, afetiva para que interaja em sala de aula. O educador deve aguçar a curiosidade da criança com os desafios do mundo, viagens pela imaginação, moldar e dar a forma aos diferentes elementos que podem ser transformados em brinquedos.

12 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para Macedo (2005), o brincar infantil é um processo importante na construção de conhecimentos e no desenvolvimento integral da criança, independente do local em que vive, do grupo e da cultura da qual faz parte, proporcionando a mediação entre o real e o imaginário. O brincar estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração e de atenção, levando a criança a absorver-se na atividade. Desta forma, é possível afirmar que a criança e o brincar se completam.

A esse respeito, Gonçalves (2003) ressalta que "o brincar permiti à criança fluir sua fantasia, sua imaginação, sendo uma ponte para seu imaginário, um meio pelo qual externa suas criações". Desse modo, vale mencionar que as crianças aplicam no brinquedo toda sua sensibilidade, uma boneca ou um carrinho não é apenas isto, mas tudo o que sua imaginação desejar. Através dos brinquedos as crianças podem explorar o mundo, onde trava desafios e busca saciar a sua curiosidade.

Observando o interesse dos meus alunos da educação infantil, o quanto o interesse aumenta quando os conteúdos são trabalhados de forma lúdica o retorno são maiores, vale ressaltar a importância dos jogos, faz de conta, cantigas, brincadeiras são de grande valia no processo de ensino-aprendizagem.

13 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização desse trabalho, interpretando e fazendo citações de teóricos na área da educação, difundiu-se ideias a respeito da importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem infantil.

A importância da ludicidade no desenvolvimento integral da criança, que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é através das brincadeiras que a criança descobre a si mesmo e o outro.

O ser humano durante a vida sofre constantes evoluções, sob os aspectos biológicos, intelectuais, sociais e culturais.

O desenvolvimento cognitivo perpassa por uma série de período, sendo de fundamental importância fatores internos (biológico) e externos aos quais estão inseridos,para o desenvolvimento integral da criança.

Conhecido como fantasias infantis, a criança cria seu próprio universo. Nesse universo inventado, as crianças fazem um paralelo do imaginário com a realidade. Por meio do simbólico, os desejos e vontades são explicitados, além de permitir que a criança exponha e elabore também seus conflitos e angústias do mundo real.A ludicidade viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo.

Ao brincar a criança inventa, descobre,

experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção.

Através do lúdico, a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com a cultura e meio social mais amplo.

O lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Através dos jogos e brincadeiras a criança aprende a controlar os seus impulsos, a esperar, respeitar regras, aumenta sua autoestima e independência, servindo também para aliviar tensões e diminuir frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vividas no seu habitual, reelaborando através dos faz de conta.A utilização de jogos e brincadeiras no meio educacional propicia as crianças o aprimoramento de diversos conhecimentos de forma lúdica.

Aos educadores, estes além de estarem motivados também com o lúdico, é preciso planejamento quanto aos jogos, brinquedos e brincadeiras para que possam utilizá-los de maneira pedagógica.

Com estas atividades, a escola garante um clima de prazer tão fundamental para aqueles que ensinam e para aqueles que aprendem, pois, a sala de aula é um espaço de encontro, inclusão e construção de conhecimentos e somente assim ela poderá ser significativa para a criança e para o professor.

REFERÊNCIAS

BRASIL (1996). Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96, em www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acessado em 09 de Abr. de 2011

FARIA, Vitória & SALLES, Fátima. Currículo na Educação Infantil. Diálogo com os demais elementos da Proposta Pedagógica. (Percursos). São Paulo: Editora Scipione, 2007, p. 70 – 76.

FRIEDMANN, Adriana. A evolução do brincar. IN: FRIEDMANN, Adriana [et al.]. 4. ed., São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998, p. 27-35.

HUIZIGA, Johan. Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 5. ed., 2004, p. 3-31.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 27, n. 2, jul. 2001. Disponível em www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151797022001000200003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 18 Set. de 2011.

KISHIMOTO, TizukoMorchida et al. Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 37, n. 1, abr. 2011 . Disponível em:www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151797022011000100012&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 18 Set. de 2011.

LEITE, Ana Maria. Caixa de brinquedos e brincadeiras: uma aliada na construção de atitude lúdica para a ressignificação da prática pedagógica do movimento na educação infantil. São Paulo, 2010. Disponível em: www.teses.usp.br/teses/disponiveis/39/39133/tde-08122010-101232/pt-br.php. Acesso em 18 de Set. de 2011.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da Animação. São Paulo: Papirus, 1989.

MELLO, Miriam Moreira de. O lúdico e o Processo de Humanização. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lúdico, educação e educação física. Ijuí: Ed. Unijui, 2003, 2 ed.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVIER, Giovanina Gomes de. Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer. IN: MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lúdico, educação e educação física. Ijuí: Ed. Unijui, 2003, 2 ed., p.15-24.

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

ROSA, SannyS.da. Brincar, Conhecer, Ensinar. 3 ed., São Paulo: Editora Cortez, 2002.

SILVA, Paulo Sérgio. Jogar e Aprender: contribuições psicológicas ao método lúdicopedagógico. São Paulo: Expressão e Arte Editora. 1 ed., 2007.

VITAL, Marcia Regina. A priorização dos conteúdos escolares em detrimento das atividades lúdicas na educação infantil. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie. Dissertação de Mestrado, 2003.

VOLPATO, Gildo. O Jogo e o Brinquedo: Reflexões a partir da Teoria Crítica. IN: Revista Educação e Sociedade, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002. Disponível em: www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13938.pdf . Acesso em 04 de Set. de 2011.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa. Brasília: Ministério da Educação, 1997

QUEIROZ, Tânia dias. Dicionário prático de pedagogia. São Paulo: Rideel, 2003.

KRAMER, Sonia. Alfabetização, leitura e escrita: formação de professores em curso. São Paulo: Ática, 2010.

MINAYO, Maria Cecília de S. (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 1998.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). A aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed,.2005.

NÓVOA, Antônio. A formação em foco: caminhos para você ensinar melhor. São Paulo: Cortez 1991.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o Lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

WAJSKOP, G. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.