

REDE FUTURA DE ENSINO

GLEICE INÊS DO NASCIMENTO

LÚDICO: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CASTANHEIRA

2018

GLEICE INÊS DO NASCIMENTO

REDE FUTURA DE ENSINO

LÚDICO: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial
à obtenção título especialista em
EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS
INICIAIS.

Orientadora: Prof^a.Graziele Arruda
de Oliveira

CASTAHEIRA

2018

LÚDICO: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Autor¹: Gleice Inês do Nascimento

RESUMO- A educação infantil é fase em que a criança inicia sua vida escolar, trazendo consigo a vontade e o interesse de brincar. Brincando a criança conhece a si própria, e se interage com os outros se comunicando de várias formas, e ao se movimentar explora objetos e o espaço que a cerca. Portanto, faz-se necessário que as instituições escolares e os educadores trabalhem com as atividades lúdicas, onde brincando a criança aprende. É importante que se valorize o lúdico, pois os jogos e as brincadeiras exercitam as capacidades motoras e cognitivas da criança, proporcionando-lhe grandes descobertas e novas experiências. Através dos jogos e das brincadeiras a criança se envolve em situações favoráveis, que a insere no meio social, descobrindo o mundo, e assim ela vai aos poucos desenvolvendo suas capacidades e habilidades.

PALAVRAS CHAVE- Jogos. Brincadeiras. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT- Childhood education, school life, happiness and the interest to play. Playing the child knows himself, and interacts with others communicating in different ways, and at the same time exploring objects and the space that is a fence. Therefore, it is necessary that children choose and educators have worked as playful activities when playing the child learns. It is important to value the playful, because games and games play an important and cognitive role in the child, providing great opportunities and new experiences. Through games and play, the child engages in favorable situations, which are not socially half-discovering the world, and so if it is to develop their skills and abilities.

KEYWORDS - Games. Just kidding. Ludic. Learning.

1- INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo descobrir e valorizar a importância do lúdico na educação infantil, analisar a contribuição do lúdico no processo ensino aprendizagem, por meio de jogos e brincadeiras.

Busca-se conhecer, pesquisar e refletir a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, para que o lúdico possa ser trabalhado em sala de aula e possa ajudar a criança a ampliar os conhecimentos.

Contudo, a ludicidade pode estar presente em diferentes tipos de atividades permitindo que o processo de ensino aconteça de forma variada, assegurando as condições de aprendizagem e respeito quanto ao nível de desenvolvimento da criança, por isso torna-se necessário trabalhar e incluir o lúdico no contexto escolar, pois por meio dessas atividades inúmeras habilidades e competências são motivadas e estimuladas.

Os jogos e as brincadeiras propiciam um ambiente favorável de aprendizagem, pois promovem a interação e a comunicação entre as crianças, contribuindo para um melhor desenvolvimento. Ao brincar a criança desafia suas capacidades, e descobrem novas capacidades.

Foram feitas reflexões acerca da utilização de atividades lúdicas no âmbito escolar e suas contribuições para o desenvolvimento da criança, apresentando reflexões sobre a importância da brincadeira na formação da criança, levantando questões relacionadas à arte e ao lúdico e o mundo de fantasias e imaginações, ressaltando importância do brincar na escola, foram feitos questionamentos sobre a importância de se trabalhar e planejar atividades lúdicas em sala de aula, e suas contribuições para o processo de ensino aprendizagem.

2-REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O QUE É O LÚDICO

O lúdico tem sua origem na palavra "ludus" que quer dizer jogo, a palavra evoluiu levando em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo funcional e satisfatório.

O brincar e o jogar sempre estiveram presentes, e são indispensáveis à saúde intelectual, física e emocional dos seres humanos. Contudo, é através do jogo e do brincar que a criança desenvolve a socialização, a linguagem, o pensamento, e desde cedo uma iniciação a autoestima.

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver.

Com o lúdico, a criança vai criando e percebendo espaços, e ao seu tempo vai vivenciando experiências prazerosas, tornando-se criativa. Portanto, o educador deve levar em consideração que a criança já traz um conhecimento do lúdico para a escola, e cabe a ele aproveitar esses conhecimentos trazidos.

Como diz Velasco:

“[...] brincando, a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais e intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo desenvolver suas capacidades inatas e pode vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade, tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso”. (VELASCO, 1996, p.117).

Com isso o profissional da educação deve oferecer um ambiente de aprendizado com muita dinâmica, onde os educando possa resgatar a alegria e o prazer de aprender. As atividades lúdicas assumem vários aprendizados, dependendo da maneira que são aplicados.

RIZZI e HAYDT (1987, p.14) afirmam: “O brincar corresponde a um impulso da criança, e este sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois, o ser humano apresenta uma tendência lúdica”.

Brincar é uma linguagem natural da criança, é importante que esteja presente em sala de aula, para que a criança possa se expressar através das atividades lúdicas.

“(...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve”. (Teixeira, 1995, p. 23).

Contudo, o lúdico estimula a criança a aprender, e além de simplesmente brincar as atividades lúdicas desenvolvem habilidades, afetividade, competências, desenvolvimento psicológico, motor e cognitivo.

2.2 AS PRINCIPAIS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO

Os jogos sempre despertam interesses nas crianças, e através da brincadeira é possível observar como a criança se comporta, seja em grupo ou individualmente. Desta forma, nota-se que o jogo e as brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento da criança, além de serem importantes no seu cotidiano. No entanto deve-se propiciar várias experiências de jogos e brincadeiras para que as crianças desenvolvam atividades intelectuais.

“O jogo é, portanto sob duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos da educação das crianças exigem todos que se forneçam as crianças materiais convenientes, a fim de que, jogando elas chegam assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permaneçam exteriores a inteligência infantil”. (PIAGET, 1971, p.160).

O jogo é essencial para o desenvolvimento infantil, com o jogo a criança vence obstáculos e desafios proposto pelo próprio. Jogando a criança assimila a realidade intelectual, transforma o real em funções das necessidades do eu.

"desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante." (CARVALHO, 1992, p.14).

O jogo é de muita importância na vida da criança, pois desde cedo ele está presente. Quando a criança brinca, ela manuseia e explora tudo que estão seu redor, e assim ela começa a ter sentimentos de liberdade, dando importância e valor nas experiências e atividades vivenciadas naquele instante tão prazeroso.

Cada jogo tem uma função diferente, é são essas funções que diferenciam esses jogos, cada um é realizado de forma e regras diferentes, podendo ser usados como um elemento que facilite a aprendizagem da criança.

"e o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo" (CARVALHO, 1992, p.28).

Os jogos facilitam a aprendizagem da criança, pois o ensino de maneira lúdica adquire aspectos significativos no processo de desenvolvimento das capacidades da criança, e começam a compreender o mundo a sua volta podendo transformar a realidade quando brincam e jogam.

“Jogo supõe relação social, supõe interação. Por isso a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal.” (HAYDT e RIZZI, 1987, p.15).

O jogo contribui para a formação de muitas atitudes sociais, aprende a respeitar regras, a respeitar o outro, cria um senso de responsabilidade e

solidariedade, tendo coragem de ter iniciativas e todas essas contribuições do jogo ajudam a criança em seu desenvolvimento.

“Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.” (BETTELHEIM, 1984, p. 105).

Os jogos trabalham várias capacidades físicas que são fundamentais para o desenvolvimento das crianças, e o mesmo possibilita que as crianças se sintam motivadas para realizarem brincadeiras, jogos e atividades que envolvam o lúdico. Contudo, brincar é uma linguagem secreta da criança, que o educador deve respeitar e usar as brincadeiras e os jogos a favor da aprendizagem e do desenvolvimento.

Os jogos trazem um crescimento quem contribuem para a criança, como o desenvolvimento corporal, as coordenações sensório-motoras, o equilíbrio, a lateralidade e outras capacidades.

2.3 A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

As brincadeiras estimulam as crianças a se interagir com os outros e com o meio social. A brincadeira não é somente um passa tempo, mas sim uma maneira de ajudar a criança em seu processo de aprendizagem e desenvolvimento.

A brincadeira ajuda a criança a se conhecer, conhecer o outro, fazer amizades, a observar espaços. Contudo, a escola deve propiciar atividades lúdicas que levem as crianças ao entusiasmo e motivação favorecendo um ambiente de aprendizagem.

A criança, através das brincadeiras, assimila valores, assume comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a emprestar e tomar emprestado, a compartilhar momentos bons e ruins, a ter tolerância e respeito, enfim, seu raciocínio é desenvolvido de forma prazerosa. A criança também encontra nas brincadeiras equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo. (MALUF, 2003, p. 94).

Através das brincadeiras as crianças assimilam valores, assumem comportamento, e desenvolvem diversas áreas do conhecimento. Além de se

exercitarem, as crianças desenvolvem e aprimoram suas habilidades motoras. Ao brincar, a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, descobrindo o mundo e desenvolvendo seu raciocínio lógico.

Para VOLPATO (2002, p.100), “As brincadeiras e os jogos são as formas mais originais que a criança tem de se relacionar e se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo todo o tempo com as experiências que pode ter”.

Brincando a criança se apropria do mundo, e insere no meio social, se relaciona consigo e com os outros. E a partir das brincadeiras a criança aprende o tempo todo, tendo novas experiências, novos conhecimentos e novas aprendizagens.

As brincadeiras motivam e divertem, trazendo liberdade de expressão, onde as crianças brincam, criam e se expressam expondo seus sentimentos, seus pensamentos, e a cada nova brincadeira se renova e desenvolve suas habilidades cognitivas, afetivas e corporais. As brincadeiras e os jogos trazem muitos benefícios a crianças, pois ela desenvolve sua coordenação motora, trazendo mais equilíbrio para a criança.

O desenvolvimento infantil considera que o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaços próprios; um fazer que se constitui de experiências, culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos principais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros. (WINNICOT, 1975, p. 63).

O ato de brincar é mais que uma simples satisfação de desejos, o brincar torna-se privilegiado, pois com o lúdico, a criança expõem as experiências que tem, e ganham novas experiências, facilitando seu crescimento e a aquisição do conhecimento. As brincadeiras trazem comunicação entre as crianças, onde elas criam códigos, sinais e assim se comunicam consigo mesmas e com os outros.

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais. (PINTO e LIMA, 2003, p. 5).

As crianças gostam muito de brincar e jogar, e o professor como mediador da aprendizagem devem aproveitar essas ferramentas para

desenvolver um trabalho lúdico, que ajude cada criança em seu nível de aprendizagem, e que ao mesmo tempo motive a criança a aprender de uma forma diferenciada, onde a criança inventa, recria e assim avançam, conquistando novos conhecimentos e progredi seu desenvolvimento social.

Aos poucos a criança vai se auto conhecendo, e assim aceitando a existência do outro estabelecendo suas relações sociais.

No ato de brincar a criança vivencia muitas situações, experimentam e aprendem várias coisas, elas aprendem a perder e ganhar. Dizemos então que as atividades de maneira lúdica são muito importantes, pois a criança necessita de atividades prazerosas, onde elas possam brincar, criar, inventar, descobrir o mundo.

Portanto as brincadeiras têm uma grande importância na formação da criança, sendo respeitados e trabalhados os níveis que a criança se encontra, buscando sempre instigá-la e motivá-la, para que a criança possa aprender.

3- MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa descritiva, utilizada neste trabalho seguindo as orientações de CERVO e BERVIAN, assume ainda outras formas: estudos descritivos, e pesquisa de opinião, estudo exploratórios. A pesquisa exploratória foi realizada no início deste trabalho e buscou “definir objetivos e buscar maiores informações sobre determinado assunto”; Por conseguinte o estudo descritivo se constituiu da *“descrição das características, propriedades ou relações existentes no grupo pesquisado”* (CERVO e BERVIAN, 1983, p.56). Portanto, o Estudo Exploratório serviu de base para o Descritivo. Finalmente, a Pesquisa de opinião, foi adotada como forma de “procurar saber atitudes, ponto de vista de preferências a respeito de algum assunto” (CERVO e BERVIAN, 1983, p.57).

Quando a classificação da pesquisa, segundo seus fins, pode se dizer que a mesma é do tipo aplicado, uma vez que, nela o investigador é movido pela necessidade de contribuir para fins práticos, mais ou menos imediatos, buscando soluções para problemas concretos. “Sua preocupação está menos voltada para

o desenvolvimento de teorias de valor universal que a aplicação imediata numa realidade circunstancial". (GIL, 1989, p. 44).

Nesta pesquisa será analisada as respostas dos educadores atuante na educação infantil.

Os dados coletados na observação por meio dos questionários e da análise documental serão tabulados e analisados à luz do referencial teórico, destacando-se:

- 1) Conceito do lúdico
- 2) A organização do trabalho em sala de aula
- 3) Participação
- 4) Interação: professores e alunos.

A análise dos dados, neste momento, será feita sobre o questionário das professoras, apresentado o dado coletado dos questionários aplicados aos educadores. Descrição e análise dos dados coletados do questionário destinado às professoras regentes na educação infantil.

4-RESULTADOS E DISCUSSÃO

As professoras nesta pesquisa serão denominadas de A, B e C, ao responderem o questionário (Anexo) indicaram como principais atividades desenvolvidas com o lúdico são os jogos e as brincadeiras, pois as mesmas desenvolvem o emocional, cognitivo e a inteligência de forma prazerosa e descontraída. De acordo com MALUF (2003) apud (TEIXEIRA, 2012, p. 29), "Quando brincamos, exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimentos sem estresses ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, desenvolvemo-nos intelectualmente e emocionalmente".

Segundo os questionários, para que possamos desenvolver um bom trabalho com o lúdico é necessário que tenha um bom, planejamento, variedades de matérias e o empenho do professor ao transmitir as atividades a serem desenvolvidas.

KISHIMOTO (2000, p.35), nos afirma que,

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo o adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surgem a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressam do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador esta potencializando as situações aprendizagem.

Sabemos que a brincadeira é um direito da criança. No entanto as atividades lúdicas são prazerosas, estimulantes e excitantes. Para BRASIL (1998, p. 37) *“é necessário se conscientizar que o lúdico oferece informações elementares a respeito do indivíduo que brinca”*.

“(...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve”. (Teixeira, 1995, p. 23).

Quanto à maneira de se desenvolver atividades com o lúdico em sala de aula são citados: Organiza-se primeiro o ambiente para que possamos desenvolver os jogos, materiais concretos.

- Professora A: planeja as atividades a ser desenvolvida através do jogo, dando oportunidade de aprender a conviver em grupo e a seguir regras.
- Professora B: organiza-se primeiro o ambiente dando oportunidade da criança desenvolver sua inteligência.
- Professora C: através das atividades lúdicas, exploro o conhecimento dos meus alunos.

Analisando as respostas das professoras, afirma que a principal maneira de se desenvolver a aprendizagem através do lúdico é a maneira de se organizar o ambiente de aprendizagem antes do desenvolvimento das mesmas. No entanto quanto à organização do ambiente, SMITH e STRICK (2001) apud (TEIXEIRA, 2012, p. 52) nos afirma que, *“quando o ambiente escolar não oferece oportunidades apropriadas de aprendizagem, os alunos podem não desenvolver sua faixa plena de capacidade, mesmo estando fisicamente saudável e sem comprometimento da inteligência”*.

Com relação ao seu trabalho diante as atividades lúdicas respondem que desenvolvem atividades de acordo a necessidade:

- Professora A: realiza as atividades, nem todas as aulas.
- Professora B: sempre que possível.
- Professora C: sempre que haja necessidade, no desenvolvimento das atividades.

Segundo os questionários, as entrevistadas utilizam as atividades lúdicas para o desenvolvimento de aprendizagem das crianças quando necessário. Sabemos que, por meio de atividades mais prazerosas, cria oportunidades para as nossas crianças de estarem internalizando algumas atividades curriculares por meio daquilo que faz parte de seu cotidiano, que é o brincar.

De acordo com TEIXEIRA (2012, p. 74), “A educação infantil é um período marcado por grandes avanços em seus domínios afetivos, cognitivo e motor, e as atividades lúdicas vêm de encontro à evolução destes fatores e busca favorecer aprendizagem de forma profunda e global”.

Sobre como tem ocorrido às aprendizagens das crianças incluído a ludicidade na sala de aula, os educadores afirmam:

- Professora A: que, quando aprende brincando eles não esquece mais, então vale apenas investir na ludicidade.
- Professora B: que o lúdico é muito valioso.
- Professora C: que com o lúdico em sala de aula a criança aprende com motivação. De acordo com TEIXEIRA (2012, p. 75) “o brinquedo é um elemento fundamental para que as crianças adquiram habilidade”.

Torna-se importante tais atividades, também porque são novas possibilidades, para aqueles alunos com mais dificuldades de aprendizagem, de apreensão do conteúdo. O lúdico não deve ser pensado somente como repassar conteúdos, de forma diferenciada, mas sim, utilizar o lúdico na escola com um recurso pedagógico riquíssimo. Pois é através das brincadeiras, a professora pode explorar a criatividade, o desenvolvimento cultural, a valorização do

movimento, a solidariedade, a assimilação de novos conhecimentos e as relações da sociedade.

Considerando todos estes aspectos levantados sobre os jogos e brincadeiras na educação infantil, foi possível constatar que as atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento da criança.

5- CONCLUSÃO

Acredita-se que é importante que a criança saiba desde cedo que o ato de brincar esteve e ainda está presente na vida de cada ser humano. Percebe-se o grande interesse que as crianças adquirem em manifestar suas ideias e sentimentos.

Nota-se que as atividades lúdicas são muitos importantes no âmbito escolar, proporcionando de forma diversificada um ensino alegre e prazeroso. A maneira lúdica de ensinar vem ganhando espaço nas escolas, tornando-se uma grande e importante ferramenta para o processo de ensino aprendizagem, que criam condições favoráveis de estímulo e interesse por parte das crianças, que assim aos pouco constroem e ganham novos conhecimentos.

Sabemos que as crianças têm entusiasmo ou interesse por uma determina atividade essa deverá estar relacionada com algum jogo ou brincadeira, pois as crianças adoram brincar, tem desafios para se alcançar e competir com os colegas e é através da ludicidade que as crianças aprendem sem ter medo de errar.

A importância do lúdico está nas possibilidades que são propostas para a criança, fazendo com que ela se sinta motivada, capaz de vencer desafios e obstáculos, permitindo que as mesmas se insiram ao meio social, se interagindo com os outros, se sentindo à vontade e para que assim soltem sua imaginação e criatividade.

A criança quando colocada em situações lúdicas, satisfazem suas necessidades de crescimento, desenvolvem suas diversas habilidades, tornando-se necessário que os educadores planejem as atividades lúdicas a

serem trabalhadas em sala de aula, permitindo então que a criança brinque, e divirta e aprenda, sob as avaliações e acompanhamentos dos educadores.

Os jogos e as brincadeiras desenvolvem um papel fundamental no processo de ensino aprendizagem da criança, pois brincando ela desenvolve suas capacidades e constroem seus próprios pensamentos, se interagindo com os outros, buscando se comunicar e se expressar.

6- REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil**: gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1995.

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. São Paulo: Artmed, 1984. 358p

BOMTEMPO, E; ANTUNHA, E. G; OLIVEIRA, Vera Barros de. **Brincando na escola, no hospital, na rua**. Rio de Janeiro: Wak, 2006. 189 p.

BORBA, A. M. A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil. Revista Criança do Professor de Educação Infantil, n. 44, p. 12-14, nov. 20

BRESSAN, C.R. (Coord). **Educação Infantil**. Florianópolis: Secretaria de Estado da Educação/ COGEN, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. A descoberta do brincar. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho**: desenvolvimento do grafismo infantil. São Paulo: Scipione, 1994.

FERRAZ, Heloisa & FUSARI Maria F. Resende de. **Metodologia do ensino da Arte**. São Paulo: Cortez, 1999.

FORTUNA, T. R. Armas de brinquedo: Dar ou não dar – será esta a questão? In: **Ciências e Letras**, nº 43 (jan./jun.). Porto Alegre: Faculdade Porto alegreense, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LOPES, Vanessa Gomes. Linguagem do corpo e movimento. Curitiba: PR: FAEL, 2006.

MACEDO, L.de. **Jogos, Psicologia e Educação: Teoria e Pesquisa**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.

MALUF, A.C.M. Brincar prazer e aprendizado. 4ed. Petrópolis: vozes, 2003.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução** Campinas. São Paulo: Autores associados 1996.

MARÍN, I.; PENÓN, S. Que brinquedo escolher? Revista Pátio Educação Infantil, ano I, n. 3, p. 29-31, dez. 2003/mar. 2004

NUNES, Ana Raphaella Shemany. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. 2006. Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/lúdico_lingua_s.htm. 2006.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do. Diretrizes Curriculares de Arte para a Educação Básica Departamento de Educação Básica. Curitiba, 2008.

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e represen** FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. tação. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro; Zahar, 1971.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro : Znan, 1978.

PILOTTO, Silvia Sell Duarte. **As linguagens da arte no contexto da educação infantil**. Linguagens da arte na infância. Joinville: UNIVILLE, 2007.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. O desenvolvimento da criança. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

RICHTER, Sandra. Infância e Imaginação: o papel da arte na educação infantil. In

PILLAR, Analice Dutra (org). A Educação do Olhar do Ensino das Artes. Porto Alegre: mediação 1999.

RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. "Atividades Lúdicas na educação da criança". São Paulo: Atica, 1987.

TEIXEIRA, Carlos E. J. A ludicidade na escola. São Paulo: Loyola, 1995.