

## O LÚDICO: UMA FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cristiane da Silva Lima Melo<sup>1</sup>  
Diógenes José Gusmão Coutinho<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente estudo examina a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, focando nas metodologias que incorporam jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas. O objetivo geral é investigar as possibilidades e limites da ludicidade na Educação Infantil. Para isso, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, utilizando revisão bibliográfica e análise de teses e dissertações publicadas entre 2010 e 2020. Os resultados indicam que a ludicidade é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, promovendo um ambiente de aprendizado significativo. A participação ativa dos educadores é essencial para mediar e potencializar a experiência lúdica, contribuindo para a construção do conhecimento infantil.

**Palavras-Chave:** Educação Infantil. Jogos e brincadeiras. Ludicidade. Processos de ensino-aprendizagem.

**ABSTRACT:** This study examines the importance of playfulness in the teaching-learning process in Early Childhood Education, focusing on methodologies that incorporate games and play as pedagogical tools. The general objective is to investigate the possibilities and limits of playfulness in Early Childhood Education. This research adopts a qualitative approach, using bibliographic review and analysis of theses and dissertations published between 2010 and 2020. The results indicate that playfulness is fundamental for children's cognitive and social development, promoting a meaningful learning environment. The active participation of educators is essential to mediate and enhance the playful experience, contributing to the construction of children's knowledge.

**Keywords:** Early Childhood Education. Games and play. Playfulness. Teaching-learning processes.

### 1. INTRODUÇÃO

O tema deste trabalho centra-se na ludicidade na Educação Infantil, destacando a relevância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa justifica-se pela necessidade de compreender como a ludicidade pode ser uma ferramenta eficaz na formação integral das crianças, que vão de zero a seis anos. A BNCC e outros documentos legais evidenciam a importância do brincar como direito fundamental da criança, indicando que o lúdico deve ser um pilar nas práticas pedagógicas. A pesquisa busca responder à

<sup>1</sup>Especialista em Linguística Aplicada à Língua e à Literatura. Faculdade de Selvíria - Mato Grosso do Sul.

<sup>2</sup>Orientador. Doutorado em ciências biológicas. Universidade Federal de Pernambuco.

pergunta: quais são as possibilidades e limites da ludicidade na Educação Infantil? Os objetivos incluem analisar o contexto histórico e legal da ludicidade, compreender sua contribuição para o aprendizado infantil e avaliar as ações dos educadores na utilização de jogos e brincadeiras.

Além disso, é fundamental considerar as diversas abordagens teóricas que sustentam a prática lúdica na Educação Infantil, uma vez que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas sim uma forma de expressão, socialização e aprendizagem. Através de jogos e brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, motoras, emocionais e sociais, além de estimularem a criatividade e a imaginação.

Neste contexto, a ludicidade atua como um mediador que favorece a construção do conhecimento, permitindo que as crianças explorem o mundo ao seu redor de maneira ativa e significativa. Ao engajar-se em atividades lúdicas, elas não apenas absorvem conteúdos, mas também aprendem a resolver problemas, a trabalhar em equipe e a expressar suas emoções. Assim, o papel do educador se torna crucial, pois este deve criar ambientes ricos em oportunidades lúdicas, bem como desenvolver estratégias que integrem o brincar ao currículo escolar.

A pesquisa também abordará os desafios enfrentados pelos educadores ao implementar a ludicidade em suas práticas, como a falta de formação específica, a resistência de algumas instituições e a necessidade de adequação ao tempo e ao espaço disponíveis. Por fim, espera-se que este trabalho contribua para uma reflexão crítica sobre a importância do brincar na Educação Infantil, promovendo um diálogo entre teoria e prática, e incentivando a valorização da ludicidade como um direito da criança e uma ferramenta poderosa de aprendizagem.

## 2. METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, do tipo bibliográfica e estado do conhecimento. O objetivo é compreender a relação entre ludicidade e ensino na Educação Infantil, a partir de uma análise sistemática da produção acadêmica sobre o tema. A pesquisa é do tipo bibliográfica, com foco na análise de teses e dissertações disponíveis na plataforma da CAPES. Essa abordagem permite uma compreensão aprofundada do estado atual do conhecimento sobre ludicidade na Educação Infantil. A população estudada consiste em teses e dissertações publicadas entre 2010 e 2020, que abordem a temática da ludicidade no contexto da Educação Infantil. A amostragem foi realizada de forma intencional,

selecionando trabalhos que abordassem explicitamente a ludicidade como um aspecto relevante no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Os dados foram coletados na plataforma da CAPES, que reúne uma vasta gama de teses e dissertações de diversas instituições de ensino superior do Brasil. Na busca pelos trabalhos relevantes, foram utilizados descritores como "educação infantil", "jogos e brincadeiras" e "ludicidade", que possibilitaram a identificação de pesquisas pertinentes ao tema. Os critérios de inclusão consideraram apenas as publicações que abordassem a ludicidade de maneira explícita e que estivessem disponíveis na plataforma da CAPES. Foram excluídos trabalhos que não apresentassem foco na Educação Infantil ou que não discutissem a ludicidade como uma prática pedagógica. O instrumento de coleta de dados consistiu na realização de uma busca sistemática na plataforma da CAPES, utilizando os descritores mencionados, e na seleção dos trabalhos que atendiam aos critérios estabelecidos. A coleta de dados foi realizada em um período compreendido entre [inserir data de início] e [inserir data de término]. Durante esse período, foram analisadas as teses e dissertações selecionadas a partir dos descritores, e os dados foram organizados em uma planilha para facilitar a sistematização das informações. A análise dos dados foi realizada por meio da revisão de literatura, com foco na sistematização das informações encontradas nas publicações selecionadas. Essa análise buscou identificar as principais abordagens, metodologias e resultados referentes à ludicidade no ensino da Educação Infantil, permitindo uma interpretação crítica do estado do conhecimento sobre o tema.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTEXTO HISTÓRICO E LEGAL

Os brinquedos para os pequenos constituem grande significado e é através deles que esses pequenos imaginam, dramatizam, experimentam e constroem seus conceitos de aprendizagens e de vivência de mundo, suas experiências passam a ter um significado real frente a seus experimentos lúdicos em meios às regras sociais implícitas e explícitas de boa convivência. Acerca disso, Borba (2006, p. 39) complementa que:

[...] O brincar é um espaço de apropriação e constituição pelas crianças de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. E que esses conhecimentos se tecem nas narrativas do dia a dia, constituindo os sujeitos e a base para muitas aprendizagens e situações em que são necessários o distanciamento da realidade cotidiana, o pensar sobre o mundo e o interpretá-lo de novas formas, bem como o desenvolvimento conjunto de ações coordenadas em torno de um fio condutor comum.

Tais considerações do autor verbalizam que o ato de brincar permite que a criança se aproprie melhor dos espaços criando teias de relacionamentos envolvendo diversas linguagens, linguagens estas que contribuem para sua inserção na realidade dos adultos de maneira real, material, cultural e técnica. O brincar na educação infantil representa a porta de entrada para o mundo de descobertas, e é estimulante por si só, pois favorece o elaborar de questionamentos que desencadeiam diversas condutas de socialização e de relacionamentos, subsidiando o mergulhar na ludicidade em sua totalidade.

Nesse contexto, a ludicidade na educação infantil favorece a apropriação da realidade de maneira imaginária, isto é, reproduzindo nas brincadeiras as situações do seu dia-a-dia, bem como, permite que os pequenos se integrem na globalização e na modernidade tecnológica para que aos poucos as mesmas venham conhecer todas as variáveis que norteiam a vida adulta. Para Barbosa (2006, p. 56), “[...] ser criança é incluir a tecnologia; porém, não pode se deixar reger por ela no cotidiano”, ou seja, é preciso saber utilizar com exatidão as tecnologias para serem aliados do conhecimento e não o seu inverso.

Os meios televisivos influenciam nas formas de se alimentar, vestir ou brincar, pois tentam a todo custo desenvolvê-las a adquirem objetos fúteis e impossibilitam-nas de pensarem racionalmente e a fazerem uso da simbologia corretamente. Ao mesmo tempo o olhar infantil na educação infantil incube-se de provocar reviravoltas na realidade, onde o simples montar e desmontar de brinquedos representa para as crianças absorver a situação e transformá-las à sua maneira, fazendo ressurgir sua criticidade em meio a sua vivencia e novas experiências adquiridas que a torna produtor e responsável por sua história.

Para tanto, Kramer (2006, p. 17) enfatiza que

Conhecer a infância e as crianças favorece que o humano continue sendo sujeito críticos da história que ele produz (e que o produz). Sendo humano, esse processo é marcado por contradições; podemos aprender com as crianças a crítica, a brincadeira, a virar as coisas do mundo pelo avesso.

Nesse paradoxo de ideias, a criança é produtora de cultura e de história fazendo com que elas contextualizem sua historicidade e a interpretar melhor o seu universo dos símbolos, ressignificando a. Os pequenos a partir da brincadeira ou do ato de jogar resgatam as mais sublimes lembranças do seu passado e de todo o ensinamento que já transmitido que ficam guardadas em sua memória e de tempos em tempos voltam a encantar e a harmonizar os sentimentos de inconstantes do alunado.

Diante desse ponto de vista, Postic (1993, p. 29) implementa que “a criança expressa seu imaginário primeiro pelo jogo, pelo gesto, pelo corpo, antes de usar o desenho, a pintura, a narração”, ou seja, ela se deixa envolver pelo brincar e conseqüentemente gerará suas ações representando situações cotidianas dos seus espaços sociais. Tal procedimento deve ser levado em conta e de grande relevância, onde nas escolas de ensino infantil às vezes os alunos são levados a sucumbirem suas ações frente à ludicidade por tumultuarem as aulas ou por representarem desperdício de tempo, e quando é almejada não contempla sua totalidade sendo reduzida a algumas situações que vagamente atingem as necessidades deles.

Nesse sentido, Postic (1993, p. 24) enfatiza que

Na escola, a imaginação da criança é constantemente contida, sofreada pelas atividades que lhes são propostas. Quando essa imaginação é solicitada, permanece sobre vigilância, tanto no domínio do texto como no das atividades principais. Procura-se apelar para a criatividade da criança, mas há o temor de que ela não domine sua criação, e são-lhe fornecidos limites para desenvolvê-la.

Em geral, tais complementos corroboram que a atuação pedagógica é peça fundamental para desenvolver as habilidades e as inteligências dos educandos, visto que a finalidade da ludicidade na educação infantil é justamente a aquisição de valores para que ocorra o seu desenvolvimento global. Contudo, Freire (1994, p. 38-39) enaltece:

Quando falamos em jogo simbólico, em faz de conta, estamos nos referindo a uma experiência que todos nós já vivemos na infância: quase todo mundo brincou de casinha, de comidinha, de médico, de escola. Até aí, nada de novo. O que me pergunto é como uma brincadeira, como a de casinha, que é tão boa para as crianças fora da escola, não pode sê-lo dentro dela. Se a escola tem uma proposta pedagógica, não há por que não a desenvolver no contexto do brincar.

Sendo assim, experiências como estas representam enriquecimento pessoal, social e global caracterizando o pensamento em seu caráter lúdico e mais, despertando o prazer e o esforço em estar junto e viver em comunidade intervinda no mundo que centraliza um saber lúdico, porém ativo e significativo.

### O contexto histórico e legal do lúdico

Muitos são os autores que, como Corbalán (1994), Vygotsky (1979) entre outros, defendem o uso do lúdico na escola como forma de favorecer o ensino. A partir disso, compreendemos que *lúdico* é originário do latim *ludus* que representa brincar. Embora o lúdico, ou seja, a brincadeira e o jogo tenham representado, por muito tempo, só diversão, desde Platão, por volta de 367 a.C., já se percebia a importância do jogo para promover o aprendizado de crianças (CORBALÁN, 1994).

E sob essa ótica, o brincar se manteve presente desde esse período de Platão até a atualidade. Em cada período, o seu contexto histórico vai se adaptando conforme as necessidades de cada época. Por volta do século XV, Rabelais já enaltecia os jogos e brincadeiras para se ensinar as crianças a estudarem geometria, leitura, desenho e afins. Vale destacar que vieram outros teóricos que validaram o lúdico para a educação no processo ensino-aprendizagem, tais como Rousseau e Pestalozzi, em meados do século XVIII; Dewey, a partir do século XIX; e, por volta do século XX, Montessori, Vygotsky e Piaget (HUIZINGA, 2000).

No Brasil, o lúdico passou a ter importância a partir das contribuições dos índios, portugueses e negros. Com a mistura de raças, houve a miscigenação e com isso, cada qual com suas culturas, crenças, educação remodelaram o desenvolvimento do lúdico nesta nação. No final da Idade Média e começo da Idade Moderna, em meados do século XV, com a expulsão dos jesuítas, o Brasil ficou sem nenhum modelo de ensino formal. Assim, a Igreja Católica, ficou responsável por abolir os jogos da educação por considerá-los fúteis e profanos.

Esse panorama começou a se modificar no século XX, a partir da pedagogia nova, com ideais voltados para o Positivismo e o Tecnicismo do Ensino que impulsionava o aprender fazendo. A Revolução de 1930, que colocou fim à 1ª República, marcou os movimentos cruciais no Brasil, valorizando o papel do horizonte ideológico para a educação. Em 1953, foi criado o Ministério da Educação e Cultura que modificou as técnicas e métodos para o ensino da matemática, por exemplo (D'AMBRÓSIO apud HUBNER et al., 2003).

No final do século XX, houve um avanço significativo no Brasil com a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (BRASIL, 1996) para impulsionar o ensino com a adoção de novos mecanismos de avaliação, além de promover orientações didáticas aos educadores. Muitas foram as contribuições históricas que reforçaram o lúdico, principalmente, o uso de jogos para promover o ensino de matemática nas últimas décadas do século XX.

Nesse mesmo período, ciências como a Psicologia, a Pedagogia e a Sociologia iniciaram seus estudos acerca dessa temática, buscando entender o convívio social das crianças e também alinhando as aprendizagens a partir do lúdico. Desde então, a ludicidade passou a ter mais importância no processo ensino-aprendizagem com vários estudos, desenvolvendo, de certo modo, o pensamento crítico, reflexivo e ativo das pessoas (BRASIL, 1997).

Com base no Movimento de Educação Matemática do século XX, mediado pelas teorias das Ciências Humanas voltadas para o ensino e aprendizagem, passou-se a utilizar, com frequência, o lúdico nas aulas de matemática enquanto um instrumento metodológico valorizado. Com isso, teve início uma efetiva e crescente política que abordava ideais para favorecer uma formação significativa e lúdica aos professores, bem como em prol de contribuir para a formação de educandos críticos, intelectuais e vorazes por aprender cada vez mais, subsidiando uma sociedade justa. Desse modo, estudiosos como Piaget, Wallon, Dewey, Leif, Vygotsky, apontaram, em seus escritos, a extrema relevância da utilização do lúdico para a prática educacional, permeando o desenvolvimento cognitivo, intelectual e social do indivíduo (KISHIMOTO, 2011).

Em 2017, A Base Nacional Comum Curricular – BNCC reafirmou toda essa construção acerca do lúdico, das brincadeiras e dos jogos, defendendo que qualquer atividade lúdica concebe estímulos nas crianças, desperta sentimentos e sensações vitais, operatórios e psicomotores, permitindo o desenvolvimento global das funções cognitivas e de outras necessárias para se haver aprendizagem. Percebe-se, pois, o lúdico enquanto um instrumento com caráter educativo para promover o desenvolvimento do indivíduo. É importante que o educador tenha conhecimento e domínio sobre a ludicidade para saber usá-la com sabedoria e despertar aprendizagens significativas e relevantes no aluno, tornando-o, de fato, um instrumento do saber (KISHIMOTO, 2011).

350

Nos tempos atuais, é cada vez mais frequente e necessário que as atividades educativas circundem as dimensões lúdicas para fundamentar e tornar possível o processo de ensinar e aprender. Dessa forma, tais aspectos concebem um saber sistematizado e prazeroso a todos os envolvidos nesse processo, como já dizia Freire (1996, p. 45): “[...] é importante salientar que o novo momento na compreensão da vida social não é exclusivo de uma pessoa”.

A experiência que possibilita o discurso novo é social. Uma pessoa ou outra, porém, se antecipa na explicação da nova percepção da realidade. ”, isto é, o educador deve ser sensível e capaz de mobilizar meios para que todos aprendam diante das novas formas de aprendizagens, buscando dessa forma, a apropriação do conhecimento frente ao universo da simbologia. Outro ponto importante é a maneira como o ser brincante incorpora as situações problematizadas, ou seja, são formas particularizadas de interpretação do mundo e abstrair as diferentes linguagens que concernem o conhecimento. Diante disso, Borba (2006, p. 34) destaca que



A criança encarna, dessa forma uma possibilidade de mudança e de renovação da experiência humana, que nós, adultos, muitas vezes não somos capazes de perceber, pois, ao olharmos para ela, queremos ver a nossa própria infância espelhada ou um futuro adulto que se tornará. Reduzimos a criança a nós mesmos ou desejamos dela e para ela, vendo-a como um ser incompleto e imaturo e, ao mesmo tempo, eliminando-a da posição de o outro do adulto.

Em plenitude destas complementações para o ensino, o educando joga, aprende e ensina com base nas brincadeiras de uma forma que identifica valores, o respeito ao mundo e ao outro, onde o contexto sociocultural - histórico em que ela está inserida exige o respeito às regras, a noção de certo e errado. Desta forma, jogos e brincadeiras favorecem a formação da identidade do indivíduo e do grupo, os quais consolidam o indivíduo que queremos formar.

Assim, a construção do conhecimento frente a uma abordagem lúdica é destinada às crianças, jovens e adultos, propiciando a criação de teias de relações, cujo seu objetivo primordial seja alicerçado no desenvolvimento das capacidades tanto intelectuais quanto motoras, fazendo emergir oportunidades para um aprendizado cooperativo, integral e prazeroso.

Acerca disso, Barbosa (2006, p. 98-9) complementa:

Se nos propusermos apenas a ensinar as coisas objetivas que as crianças precisam aprender, enxergaremos diante de nós somente seres que precisam atingir os objetivos propostos nas planilhas pedagógicas. Se buscarmos apenas atender as necessidades básicas das crianças verá diante de nós seres biológicos que precisam se alimentar, lavar as mãos, escovar os dentes, ir ao banheiro na hora certa e limpar-se de forma adequada. Se acreditamos que cada um é único e que, por isso, precisa ser respeitado na sua individualidade, correremos o risco de não permitir que cresçam e aprendam atitudes que ainda não desenvolveram, mas que fazem parte do seu aprendizado como ser humano. Se acreditarmos que temos diante de nós pessoas que fazem parte de uma categoria e que por isso, precisam aprender as mesmas coisas, ao mesmo tempo, veremos diante de nós um “bando”, dentro do qual não conseguimos perceber as especificidades de cada um.

O autor deixa a mostra, onde é preciso ter clareza de objetivos para que sua ação não venha a podar o crescimento dos pequenos, e que também não vale apenas só acreditar que os jogos cooperativos por se só chegarão ao objeto de desejo comum, mas sim é preciso a união de condutas para que todos possam realmente desenvolvê-las.

### **O contexto histórico e legal da Educação Infantil e as contribuições da ludicidade**

Por volta do século XX, o lúdico nem era considerado como um princípio de educação e era influenciado pelo cristianismo com sua rigidez com o ensino e ideias de memorização e passividade dos alunos. Com isso, via-se na ludicidade e nos jogos e brincadeiras algo que fosse contra a moral e os bons costumes e que levaria os alunos ao delito ou prostituição.



De acordo com esses pressupostos, concebia-se a criança como sinônima de negatividade e castigo dos pais, e ligado ao pecado original, enquadrando-se nos padrões do cristianismo que desvalorizava os filhos. Brougère (1998, p. 76) salienta que “[...] esta tradição cristã vai ao encontro de todas aquelas que, a exemplo de Descartes, vão salientar a fragilidade da razão na criança”, ou seja, que a criança não representava confiança alguma e merecia ser tratada com descaço.

Diante de muitas transformações sofridas pelo ensino nas últimas gerações, mudou também a concepção da ludicidade como desencadeador de aprendizagens, bem como a concepção de criança com o sentido de singularidade e não de pluralidade como se via anteriormente. E mais, a criança passou a ser vista muito mais que a simples miniaturização dos adultos como se chegou a ser pensado algumas décadas atrás. Nesse período, as crianças não podiam fazer nada, tampouco brincar, coisa tão natural nos dias de hoje, mas nem sempre tão presente nas escolas infantis de hoje. Sobre isso, questiona Barbosa (2006, p. 106):

Será que esse quadro é imutável e, por isso, precisamos continuar tratando nossas crianças como pequenos adultos, como seres apenas intelectuais, como competidores que precisam garantir, desde muito cedo, um lugar ao sol, como lutadores que precisam se defender de toda a violência fabricada pela mesma globalização que fabricou a indiferença e o individualismo

Assim, o autor discute como a criança foi tratada há tempos, deixando a interrogação no ar sobre o que está sendo feito com os pequenos nos tempos modernos, isto é, uma reprodução desqualificada dos adultos. Portanto, Barbosa (2006, p. 83) destaca que “[...] não basta fazer para ficar bonito, fazer porque faz parte do currículo, fazer porque é hora, é preciso aprender o mundo em que vive desenvolver-se integralmente e, principalmente, ser felizes”. Isso significa que é preciso que se saiba o grau de importância e a imensidão que cerca o saber para que os métodos e metodologias aplicadas nas salas de aulas não venham a massificar as crianças, tornando-as vazias e sem nenhuma perspectiva de vida e crescimento de cunho pessoal e profissional (BARBOSA, 2006).

Destarte, o momento histórico passado desprestigiava os pequenos em tudo o que dizia respeito a sua infância e participação em sociedade. Segundo estudos de Brougère (1998), a ludicidade era vista como frivolidade, mas, atualmente, tanto a ludicidade quanto a criança passaram a ser o centro das pesquisas educacionais e psicológicas na busca por entender como ocorrem as etapas do desenvolvimento infantil e as práticas de educação escolar. Nesse contexto, Freire (1994) ressalta:

A criança que brinca com liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus cognitivos para resolver os problemas que surgem no brincar, sem dúvida alguma chegará ao

pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e conter. De forma alguma justifica-se que a criança tenha de ser privada de seu direito de ser feliz. (FREIRE, 1994, p. 39-40).

Tais explicitações sábias do autor deixam à mostra que a identidade e a autonomia das crianças são formadas nessa etapa; a liberdade de seus atos a levará a se tornar um cidadão consciente; e seus pensamentos confluem para que seus atos sejam pensados e melhor administrados para as levar à realização plena e em todas as esferas da vida. Nos séculos passados, como já mencionado aqui, nas sociedades antigas (romana ou grega), a criança ou o adolescente eram totalmente desconsiderados em suas particularidades e necessidades, eram miniaturizados à imagem de um adulto; não tinham proteção jurídica, eram apenas um objeto estatal ou paternal. A sociedade via esses sujeitos como castigo, imperfeitos e afins e, com o passar do tempo, essa situação foi sendo modificada (CORRAL, 2004).

Acerca disso e complementado o já explicitado, Barbosa (2006, p. 49) salienta que

Cabe a escola e a família cuidarem para que mundo interno, realidade externa e espaço cibernético possam interagir e complementar-se a fim de que não corramos o risco de ter uma infância conectada apenas num espaço, no qual a criança não é ela, faz algo que ela própria, na realidade concreta não consegue fazer (não é seu próprio faz de conta, mas um faz de conta que já está programado pelo outro) e experimenta repetidamente uma velocidade de mudanças de imagens tal que interfere nas sua saúde mental, além de ser um caminho, em muitos países, de aprendizagens e de banalização da violência.

Destarte, tomamos como base todos os fragmentos apontados que mostram, analisam e dão veracidade para o ato lúdico, sem também desmerecer as tecnologias que clarificam aos educadores as essencialidades implícitas nas brincadeiras e como elas são eficientes e necessárias na sala de aula. Isso representa, hoje, passaporte para a superação de grande parte das dificuldades encontradas na educação, ou seja, a ludicidade acoplada à tecnologia contribui para a apropriação do processo que se dá entre o aprender e o pensar (BARBOSA, 2006).

Em meio ao já exposto, cabe destacar a BNCC (BRASIL, 2017), cujo documento é o norteador atual da educação como um todo e, a partir dela, os professores, com base em suas orientações, direcionam o ensino. Para a Educação Infantil, a BNCC, em conjunto com a LDB, Lei nº 9.394/96, orientam que o brincar seja priorizado, resguardando as particularidades da criança. A Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, que trata das Diretrizes Curriculares Nacionais (BRASIL, 2009), fomenta que a Educação Infantil seja mediada por preceitos éticos, estéticos e políticos, norteando as propostas pedagógicas dessa etapa. Essa forma de trabalho garante à criança o acesso a apropriação dos processos que envolvem a construção do saber do aluno, se atendo as diferenças de conhecimento e tempos

de aprendizagem que cada criança tem, sendo resguardado também os direitos que são garantidos pela Constituição Federal (BRASIL, 1988) como, saúde, proteção, liberdade, lazer, confiança, respeito, e afins, tendo a brincadeira como mentora de aprendizagens (BRASIL, 2017).

A BNCC por ser um documento recente, é uma referência nacional para a construção dos currículos das unidades escolares de âmbitos federais, estaduais e municipais, cuja mesma, media as propostas pedagógicas área escolar. Esse documento é integrado a política nacional da Educação Básica, a BNCC contribui também para elencar a formação de professores, à elaboração de conteúdos educacionais, à avaliação e os princípios de infraestrutura condizente com o desenvolvimento da educação (BRASIL, 2017).

Entretanto, a brincadeira representa uma zona de desenvolvimento proximal – ZDP entre a criança e o conhecimento. A brincadeira em si, promove a mágica da aprendizagem, onde, o brincar caracteriza as diferentes linguagens necessárias para que o ensino aconteça sinalizando as variantes do desenvolvimento (VYGOTSKY, 1998).

Desse jeito, as crianças ao interagir com seus pares, criam e recriam seu cotidiano por meio da imaginação, usando-a como faz de conta no processo de construção da brincadeira e do saber propriamente dito (OLIVEIRA, 2012).

## **A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL - o que dizem as teses e dissertações**

Neste capítulo será pontuado a relevância do trabalho dos educadores para o desenvolvimento das crianças na educação infantil, sendo de grande valia entender que o lúdico precisa estar alinhado as metodologias pedagógicas dos mesmos para que o ensino de fato aconteça.

### **O lúdico no processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil: as ações dos professores**

O processo ensino-aprendizagem é um fator de muito estudo e pesquisas há muito tempo, sendo que as educadoras e educadores exercem papéis primordiais no momento da brincadeira. Com isso, esses profissionais se tornam responsáveis por fazer intervenções capazes de motivar o aluno a finalizar a brincadeira ou jogo, além de perceber seu papel social nas atividades.

O faz de conta é uma atividade muito interessante quando bem conduzida, bem como, permite a criança ser o que ela quiser, estar em lugares que só a imaginação pode levar. A

brincadeira e o jogo favorecem também a construção de um conjunto de situações que promovem tanto o desenvolvimento individual quanto coletivo, isto é, permite interpretar as situações vividas em diferentes contextos a partir dos objetivos dos educadores (SILVA, 2013).

Neste trabalho, Silva (2013) aponta que as educadoras realizavam ações que envolviam as brincadeiras de roda, pois as crianças gostavam muito de brincar, e elas viram, nesse interesse, uma oportunidade de aprimorar as aprendizagens dos alunos. As professoras, no decorrer da pesquisa, faziam intervenções que possibilitavam os educandos de se manterem estimulados e atentos à brincadeira. As atividades realizadas nesse estudo permitiram observar que os educadores exercem um papel importante na aprendizagem, sendo eles os responsáveis pelas inferências, pelos avanços e conquistas dos alunos. Ao final da pesquisa, houve muitas aprendizagens que ajudaram em sala o processo ensino-aprendizagem da turma. Silva (2013) destacou, ainda, que as brincadeiras na Educação Infantil reforçam os papéis sociais, mostrando as formas de viver que podem ser interpretados pelos sujeitos a partir da ludicidade.

Quando o brincar é tratado como uma mera diversão, esse ato perde o seu significado, pois, a escola, muitas vezes, não reconhece esse valor, embora a Educação Infantil possua uma abordagem de educação integral, embasada pelo sujeito/cidadão que promove uma diminuição do tempo de ser criança. O amadurecimento da criança precisa acontecer respeitando o tempo de cada uma, sendo respeitadas também suas particularidades e individualidades. Brincar é se desenvolver. A unidade escolar deve ter isso bem claro, subsidiando momentos lúdicos com base em intervenções claras e condizentes com a faixa etária de cada turma e intencionalidade que promova de fato o conhecimento e as aprendizagens (VERÍSSIMO, 2018).

Sobre isso, Veríssimo (2018) traz que os educadores da pesquisa contribuíram com suas ações pedagógicas compartilhadas na aplicação do trabalho apresentaram uma extrema valorização do brincar livre, onde tanto Silva (2013) quanto Hebertz (2016) concordam com Veríssimo (2018), pois, a criança se desenvolve a partir do brincar. Nessa pesquisa foi destacado o brincar livre que para muitos é uma brincadeira sem direcionamento, mas a realidade favorece com que as crianças se relacionem com seus pares, com adultos e demais envolvidos no processo de ensino e aprendizagem de conforme a afinidade, sendo as crianças que criam as próprias regras para uma conversa ou brincadeira. Muito interessante essa forma que foi conduzida esse trabalho.

Em linhas gerais, a forma como é concedida a parte pedagógica na escola mostra como o ensino se fundamenta em bases construtivistas/interacionistas. Em uma brincadeira de roda, por exemplo, trabalham-se as diferentes linguagens, proporcionando à criança a sua participação ativa no próprio no seu aprendizado e a descoberta do conhecimento. O processo ensino-aprendizagem também pode acontecer de forma prazerosa.

Muitos educadores trabalham com projetos o que permite recriar caminhos e aprendizagens que vão muito além de meras repetições da realidade. Na Educação Infantil, os Projetos Pedagógicos acabam por se intensificar nas experiências de socialização que ocorrem no momento da brincadeira, sendo que as crianças vão reconstruindo seu mundo imaginário e ressignificando a realidade a sua volta. O planejamento pedagógico é muito importante, pois permite criar metas de aprendizagens que podem ser contempladas, efetivamente, no espaço escolar, sem forçar o aluno a deixar de brincar ou aprender (HEBERTZ, 2016).

Na dissertação de Hebertz (2016), as professoras planejavam, algumas testavam antes para saber se o objetivo vai ser alcançado. Outras só pensavam em projetos por julgarem mais fáceis de aplicar e de planejar. Muitas se basearam em pesquisas com opções pedagógicas claras que estejam condizentes com a faixa etária da sua classe. Atividades planejadas tem mais chances de darem certo. Com isso a utilização de atividades lúdicas acontecia interagia com o objeto do conhecimento. Outro fator importante neste trabalho retrata que a maioria das professoras gostam da flexibilidade do planejamento o que permite incluir acontecimento do dia na escola.

Por sua vez, o trabalho pedagógico alinhado a projetos permeia a realização de um trabalho interdisciplinar, que contempla diversas áreas do conhecimento presentes na realidade. Brincar de representar, de imaginar, de recriar os espaços a sua volta viabiliza as múltiplas relações sociais. Cabe destacar que, nesses momentos lúdicos, o professor tem que estar presente, estar perto, intervir no momento certo para que a brincadeira se torne um desenvolvedor de aprendizagens.

Contudo, a função do professor está em saber mediar o ensino, bem como, promover estratégias para solucionar as situações – problemas que surgirem no decorrer da brincadeira proposta, testar juntamente com as crianças hipóteses referentes à um determinado tema, realizar pesquisas e afins, e tornar o aluno consciente do seu processo de ensino-aprendizagem. Isso exige do educador a adoção de uma metodologia flexível, que saiba despertar na criança condutas que a leve a ser protagonista de seu conhecimento (HEBERTZ, 2016).

A autora pontua em sua pesquisa que as professoras usavam como abordagem as crianças na pesquisa a intervenção de conflitos e também para orientar os alunos de como realizar as brincadeiras para produzir aprendizagens. Veríssimo (2018) e Silva (2013) concordam com essa forma de trabalhar metodologicamente, sendo a intervenção pedagógica o caminho mais certo para promover aprendizagens.

Além disso, ao perceber que o brincar corresponde a uma atividade lúdica com fins claros e intencionalidade, a criança se humaniza, adapta-se às regras, estabelece relações, cria vínculos, além de se expressar e de se organizar como um todo. Daí ideias e conceitos são construídos. É essencial, para que haja o desenvolvimento humano, o professor conhecer seu aluno, suas necessidades e limitações para que, ao sinal de qualquer dificuldade, ele saiba orientá-la, respeitando sua faixa etária e grau de maturação.

A curiosidade infantil precisa ser levada em conta, trabalhada e saciada. Rodas de conversas com conversas informais podem resolver essa questão. A brincadeira precisa ocupar lugar de destaque nas aulas e estar clara no planejamento, pois o brincar e o aprender fomentam a prática pedagógica. Saber estimular as crianças a estarem em constantes contatos com os jogos e brincadeiras favorecem com que sua aprendizagem seja sistematizada continuamente, associando-as diretamente ao conhecimento novo, gerando sinapses do saber propriamente dito (VERÍSSIMO, 2018).

Sobre isso, Veríssimo (2018) pontua que os professores usavam a ludicidade com intencionalidade, fazendo intervenções pertinentes na aplicabilidade da mesma. Assim, Hebertz (2016) e Silva (2013) assinalam que essa intencionalidade no momento do brincar valoriza a brincadeira e o ato do educador, a partir de objetivos claros é possível desencadear aprendizagens que muito além da sala de aula.

Assim, atividades como jogo de papéis, interpretações da realidade humana desencadeiam possibilidades de assimilação do mundo ao seu redor, contribuindo para que seja feita e estabelecida relações com a sociedade a qual se está inserida. Nesse âmbito do conhecimento a imaginação representa as marcas histórico-sociais que constituem as pessoas e tudo que as representam (SILVA, 2013).

Silva (2013) e Hebertz (2016), afirmam que as ações das professoras da pesquisa estão embasadas a partir da assimilação acomodação das aprendizagens, pois ambos concordam da relevância do lúdico no processo ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil. Dessa forma, é possível empreender condutas e atitudes que contribuam com os jogos e seus

papéis e interpretações. O desafio que o jogo propõe para a criança a induz a buscar a sua resolução de forma mais assertiva possível concretizado o saber intencional.

Conforme a legislação brasileira, a educação tem como aporte principal preparar o indivíduo para o pleno exercício da cidadania e para o trabalho proporcionando aos educandos a aquisição de conhecimentos e os requisitos para uma socialização de sucesso. Assim, sua missão social é a de preparar alunos para participarem da vida em sociedade e para o convívio cooperativo e para o aprendizado das relações abstratas próprias da vida em comunidade vivenciado no cotidiano escolar através das normas negociáveis e dos princípios democráticos acoplados as regras e aos limites tão cruciais para uma boa educação (GONÇALVES, 2009).

Para que haja a aquisição de conhecimentos segundo Gonçalves (2009), Silva (2013), Veríssimo (2018) e as contribuições do estado da arte, precisam se alimentar de ações embasadas nas teorias da aprendizagem que contribua para que a criança solucione as suas dificuldades de aprendizagens e construa o seu processo de aprendizagem mediado pelo professor.

Muitas descobertas foram e estão sendo feitas com base numa educação centrada em contemplar o desenvolvimento mental e motor do ser humano, mas mediante os vários estágios que podem nortear esses fenômenos e enaltecer o ensino propriamente dito, as variáveis que permeiam o ato de se educar, isto é, a aprendizagem percorre hoje um fator crucial para as novas aprendizagens e que impulsiona todo o processo de saberes sistematizados pela criança e pela escola (BARBOSA, 2006).

Acerca desse conhecimento, Barbosa (2006) e Silva (2013) sistematizam as aprendizagens defendidas pelo estado da arte e por trabalhos com essa base de pesquisa. As aprendizagens para ter valor para a criança precisam atender as suas necessidades educacionais e cotidianas. E nesse caso, o desenvolvimento mental e motor precisam ser bem alimentados para que o processo aconteça com exatidão.

É palpável, portanto, empreender que o professor exerce papel crucial para o desenvolvimento do sujeito ora se faz pelo envolvimento do mesmo em seu meio, com os objetos e símbolos, e ora com suas emoções, independentemente das vertentes de diversos pensadores da linha do psicologismo do desenvolvimento, em que não se pode desvincular o cognitivo do afetivo e nem tão pouco, de suas relações com o meio. Algumas das atividades, como o pensamento e o controle dos movimentos, são muito simples para os educadores, mas para os educandos representam e trabalham infinidades de áreas cognitivas que promovem o



aprendizado, ou seja, quando algo é gravado na memória, permanece ali para sempre (GONÇALVES, 2009).

Sendo assim, Gonçalves (2009, p. 68) relata que “[...] a partir daí, em condições funcionais ideais, a qualidade de estimulação recebida por essa criança é que poderá determinar o seu desenvolvimento cognitivo, motor e emocional”, dessa forma, os processos em que ocorrem a maturação e a armazenagem na memória vão depender dos mecanismos de comunicação e do próprio fato da criança se comunicar para aprender e se aperfeiçoar.

Gonçalves (2009) e Veríssimo (2018) em conjunto com o estado da arte fazem abordagens que valorizam o processo de ensino e aprendizagem, sendo que a aprendizagem para acontecer precisa haver uma boa comunicação, regras claras e intencionalidade.

A questão que surge é que disso vai depender do que os educandos gostarão de ser no futuro e a influência dos adultos em sua vida lá fora. Tal fato pode ser mais bem compreendido nas palavras de Barbosa (2006, p. 25) que fala que “a criança pequena não tem consciência dessa necessidade, mas a vivência de pequenos conflitos e o crédito do adulto na possibilidade de solução sem a sua interferência podem auxiliar a criança a ir aprendendo seus limites”, conseqüentemente, servirá como complemento para seus desejos e como mediador de um ambiente de atenção, cuidados e compreensão.

Diante disso, Barbosa (2006, p. 52) ressalta:

Atitudes que partam daquilo que a criança já sabe o que Visca chamou de “acréscimos de modelo”, podem ser um recurso importante nessa faixa etária. Observar do que as crianças brincam, como brincam pode auxiliar professores a compreenderem as modalidades de abordagem da realidade que elas adotam para, a partir disso, ir oferecendo outras abordagens, com a intenção de que elas ampliam e aperfeiçoam suas atitudes na relação com o mundo.

Se ainda assim, os educadores, segundo o autor, não se atentarem para esse fato, então, será porque uma correta educação preliminar não se teve na escola ou em casa. Não se trata de se proporcionar aos educandos um conforto e plenitude material, mas sim, de lhes darem atenção e respeito, para que coloque em jogo tudo o que já adquiriram e que ainda podem adquirir dentro de uma vertente enriquecedora e de conhecimentos por construir (VYGOTSKY, 1998).

As contribuições dos trabalhos da pesquisa do tipo estado da arte são inúmeras, onde, promover uma educação preliminar caracteriza conceber um ensino sistematizado tendo no jogo um suporte essencial para subsidiar uma educação de qualidade aos alunos da educação infantil. Dessa forma, Vygotsky (1998), Oliveira (2012) e Silva (2013) enfatizam que essas

ações sistematizadas ajudam a desenvolver as habilidades necessárias para fazer o aluno aprender e se aperfeiçoar.

É importante o professor analisar que a criança em seu pleno desenvolvimento, e aquisição de conhecimentos, habilidades e atitudes vão adquirindo-os em função de suas experiências, e em contato com o meio e de suas participações ativa na resolução das problemáticas e dificuldades. Com isso, ao desenvolver-se os educadores devem estar cientes de que devem fazer aflorarem sua criatividade levando-os a prosperarem (OLIVEIRA, 2012).

Assim as dificuldades encontradas pelos alunos devem ser mediadas para atender o saber, onde, o conhecimento passa a ser enaltecido a partir das ações das educadoras na sala de aula. As contribuições dos trabalhos do estado da arte concebem um saber direcionado, embasado e que atenda o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Barbosa (2006) e Silva (2013), clarificam essas abordagens do estado da arte, sendo prioritário conceber o ensino de modo a ajudar o aluno a se desenvolver em plenitude e com valor lúdico e educacional.

Convém notar que para conviver juntos precisa-se sair do seu eu para ir ao encontro do outro, superando suas necessidades básicas e de sobrevivências, isto é, aspirando novas nomenclaturas mais simples e também, mais complexas de interação social e que os jogos e a educação como um todo cooperarão para que essa ruptura de fato aconteça e sejam valorizadas em virtudes dos alunos e suas ações para com o outro (VYGOTSKY, 1998).

Sendo assim, Barbosa (2006, p. 108) complementa:

Nossas crianças precisam aprender a superar a competição vigente e desenvolver competências de cooperação e solidariedade. Para que essa inteireza seja garantida, é preciso consideremos três grandes dimensões relatadas por Maria Cecília Silva: a dimensão racional, responsável pela capacidade de pensar o mundo e operar com os elementos nele existentes; a dimensão relacional, que coloca o ser biológico em contato com outros seres e sua cultura; e a dimensão desiderativa, responsável pelo desejo de se apropriar dos conhecimentos já existentes no mundo.

Nessa vertente expressa pelo autor, reafirma-se que, para que haja o desenvolvimento das competências, o educador precisa ter norteado seus ideais a partir da cooperação permitindo que seja possível perceber a importância dos valores nos processos educativos e que os atrelando aos ideais dos jogos cooperativos favorecerá que sejam despertados nas crianças os valores, que conseqüentemente, desencadeará o gosto não só pela vitória, mas também, pelo prazer em competir por cooperar com as metas das outras pessoas que as rodeiam e de se tornar um ser humano melhor (OLIVEIRA, 2012).

O estado da arte faz abordagem com base em trabalhos já aplicados, sendo importante conhecer o que de fato que ser alcançado, os autores das teses analisadas já mencionado

anteriormente concordam com essa forma de permear o ensino, pois favorece a pesquisa investigativa propriamente dito. Autores como Silva (2013), Hebertz (2016), Barbosa (2006) e outros, abordam justamente esse tópico, as ações docentes num trabalho de pesquisa direcionada ação pedagógica de pesquisa e docente. O ato lúdico por si só não tem efeito se a frente não tiver intenções claras e pertinentes a promover a aprendizagem.

É nesse fato que o modelo tradicional de ensino é parte integrante dessa educação não como um estudo irredutível, mas sim um ensino que preserva o essencial no tradicional nessa concepção de educar e que se encontra ainda tão presente no mundo de hoje tornando em um modelo apoiado na máxima eterna “dar para receber”, contribuindo para a construção de valores, da autoestima e da confiança do indivíduo, ao contrário com a competição posteriormente gera a disputa, o individualismo, a insegurança levando-o a acreditar que o melhor é vencer sempre, sem se preocupar com o próximo cabendo aos educadores reconduzir esses comportamentos, reestruturando-os (VYGOTSKY, 1998).

Sendo assim, a proposta para a educação do novo milênio se baseia na nova postura social a de se educar brincando ou jogando, onde com isso, o papel do educador será o de fazer emergir uma educação que corrobora com exatidão ao novo perfil do ensino. Mas esse perfil torna-se fundamental para as aprendizagens futuras em meio às situações reais que a criança se depara e terá que resolver ao longo de sua jornada escolar (GONÇALVES, 2009).

## UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A interação com o outro e a construção de vínculos, constitui um processo cognitivo e essa relação de afeto e de ser brincante vai favorecer o aprimoramento do intelecto. Wallon (1995, p. 120) assim dizia:

A criança, nessa idade ainda tem grandes exigências afetivas, tem sede de solicitude e deve ser cercada de uma atmosfera de ternura: a disciplina da escola infantil não pode apresentar a frieza adjetiva que assumirá na escola primária.

O ser humano é um ser social, que desde pequeno estabelece vínculos com as pessoas que lhe são próximas, com as coisas e afins, bem como, é a forma que se dá esta relação vai favorecer a construção saudável ou deficiente do desenvolvimento emocional. Desse modo o jogo e a brincadeira ligam a criança e o educador desencadeando um processo de interação assumindo um papel determinante na aprendizagem (BARBOSA, 2006).

Com isso, o educador está vinculado a educação e ao que o lúdico pode favorecer a criança, pois a atividade quando lúdica para as interações sociais, contribui para a formação da

peessoa se atrelando aos aportes pedagógicos que são necessários para essa etapa (WALLON, 1995).

Segundo Barbosa (2006, p. 23):

Para retomarmos nossa identidade, portanto, é preciso que tenhamos consciência da não linearidade da história e do quanto os momentos de transformação, muitas vezes, desperdiçam contribuições humanas importantes. É necessário que, como educadores, possamos enfatizar tais contribuições do passado que possam ser integradas às novas sínteses que estão surgindo neste momento de grandes significativas mudanças.

Por outro lado, Barbosa (2006) clarifica que o brincar com jogos e brincadeiras estão ligadas às sensibilidades externas e orientadas pelo adulto a partir do mundo físico que a criança está inserida. A ludicidade assume papel relevante nesse processo, pois, determina interesses e necessidades individuais, a partir de como ela se percebe internaliza e capta informações que ao longo da vida vão se solidificando.

### **A influência do brinquedo para uma boa educação**

Indagar que a criança é sinônima de muitos estudos e pesquisas. Nas últimas décadas não é novidade, porém o que é novo, ou melhor, não é tão contemporâneo assim, é que se percebeu que a criança brinca e aprende através de suas brincadeiras sendo possível alcançar à integração interior numa sociedade por meio das mesmas (VYGOTSKY, 1987).

Vygotsky (1987) fala que a brincadeira permite com que a criança vá além da mesma existindo algo que favorece o conhecimento técnico e a compreensão pessoal que corrobora o sujeito enquanto objeto do conhecimento remodelando suas experiências das difíceis questões da vida.

Vale notar que a criança que brinca se desenvolve cognitivamente em meio os diferentes tipos de avaliações, sendo que para tais verificações Beyer (1996, p. 18) sinaliza:

No âmbito das premissas teóricas cognitivas mais recentes, tentou-se estabelecer possíveis correlações das características comuns, porém pouco visíveis, das tarefas de fomento e das de avaliação. No sentido do teorema de Thorndike, tais exercícios deveriam favorecer os mesmos processos, ou, ao menos as mesmas habilidades mentais. Sob a influência teórica do behaviorismo, tentaram-se, experimentalmente, operacionalizar a variável ‘quantidade de elementos idênticos’ como grandezas objetivamente contáveis.

Tal fato bem colocado por Beyer (1996) concebe que o brincar está interligado a diversas áreas do conhecimento e que pode ser uma atividade sem consequência para a

criança a princípio, mas que a diverte sendo possível recriar e interpretar o mundo em que vive e que se relaciona com ele de diferentes maneiras.

Por isso, diversos pensadores, educadores e outros defensores da educação e do ato lúdico recomendam o uso eficaz dos jogos e brincadeiras, pois, os mesmos devem ocupar lugar de destaque nas salas de aula desde a Educação Infantil até as demais séries escolares (BEYER, 1996).

Para facilitar o trabalho do educador, Vygotsky (1987) fala que o uso preciso dos jogos e brincadeiras criam um espaço de articulação da realidade interna e externa do ser brincante, tornando os processos de educação e o subsídio para a formação que se torna um trabalho indissociável.

Barbosa (2006) fala que “a vida social gera consciência que, por sua vez, aumenta a socialidade”, isto é, uma das tarefas da escola é desenvolver a socialização e as teias de relacionamentos que posteriormente, se desenvolverá as habilidades de negociação e de convivência em grupal, fator imprescindível para a boa convivência. A escola deve articular junto a essa nova forma de ensinar o desenvolvimento do autoconhecimento como meio de abertura para o desenvolvimento da autonomia e da capacidade de julgamento.

Além disso, Piaget (1978) aponta que a importância para vivemos a era da integração em todos os setores do planeta, que se expressa de maneira mais ampla, pelo fenômeno da globalização, ou seja, é perceptível que em todos os níveis e nas diferentes áreas de atuação existem diferenças e um grande anseio, que se torna uma busca constante pela integração da ludicidade e da criança com a educação em meio à instantaneidade do mundo globalizado de hoje.

Assim, Barbosa (2006, p. 36) complementa:

O contexto mais próximo, no qual estamos mergulhados, fala de um mundo instantâneo, consumista, descartável, globalizado, que evidencia a linguagem oral e visual e também uma grande diferença sócio-econômica entre os grupos que nele vivem. Educar, delinear os limites do humano, tendo como referência as relações entre a realidade concreta, o desejo, a fantasia e a realidade virtual é o grande desafio deste século.

Tal fato bem explicitado por Barbosa (2006) revela a tônica desses princípios sendo possível perceberem que o compromisso com a cidadania exige hoje aos educadores um atuar mais amplo e condizente com a realidade, onde a escola não é apenas reprodutora das relações de trabalho, mas sim, permite aos educandos o recriar de suas vivências e das ações vivenciadas possibilitando o desenvolvimento da sua autonomia quanto cidadão construindo sua identidade, a fim de que construam relações de autonomia.

Esses princípios, os jogos e brincadeiras se enraízam com as áreas convencionais no que se refere ao domínio das disciplinas; a dimensão social fazendo emergir um novo tipo de cidadão que ao atuar em sociedade se centraliza com bases sólidas em valores e sentimentos ao próximo (PIAGET, 1978).

Em geral, o jogo pedagógico tem caráter lúdico e pedagógico ao mesmo tempo desenvolvendo e despertando na criança a verdadeira intenção do ato de brincar e tudo o que o circunda provocando aprendizagens significativas e estimulando a construção de novo conhecimento, e mais, desenvolvendo a capacidade cognitiva de compreensão e a intervenção nos fenômenos sociais e culturais que o educando este inserido, reconstruindo-o (BARBOSA, 2006).

Vygotsky (1987) sinaliza que as imensas possibilidades de realização da criança e do ser humano estão na sua capacidade imaginativas, onde elas conseguem transportar seus anseios e medos para uma realidade que não é a vivida criando outras medidas de melhorá-lo e de recriá-lo, isto é, o seu processo de aculturação se transforma num processo em que a cultura é fundamental para se construir um cidadão mais digno e atuante em sociedade e na sua própria família.

No entanto, conceber uma estrutura lúdica levará a uma compreensão sobre a teoria de Piaget (1975) e de Vygotsky (1987) impulsionando uma reflexão coesa nos aspectos dos brinquedos e dos jogos de uma forma geral para esses dois pensadores. Sendo assim, nos fundamentos de Piaget tanto o jogo quanto o brinquedo fazem parte e é essencial para o desenvolvimento intelectual dos pequenos, bem como, é o norte das funcionalidades necessárias as crianças. Isto é, cria e recria os sistemas simbólicos em meio às variáveis do cotidiano e em diferentes esferas tanto de cunho social como cultural, ou seja, brincando ou jogando os alunos modificam a realidade, saciando a sua vontade de participar das ações adultas, só que de uma maneira, mais ampla, e menos inflexível.

No entanto, com base nos referenciais de Piaget (1975), Charles (1975, p. 2) ressalta que:

Piaget acredita que o desenvolvimento intelectual ocorre por meio de dois atributos inatos aos quais chama de Organização e Adaptação. Organização e a construção de processos simples – como ver, tocar, nomear – em estruturas mentais de ordem mais elevada. Um indivíduo compõe assim seus sistemas de considerar o mundo. Adaptação é a mudança continua que ocorre no indivíduo como resultado de sua interação com o meio. Isto ocorre na medida em que ele assimila experiências – as mentais já existentes – e acomoda (modifica) estruturas mentais de modo a permitir a inclusão de experiências que não se ajustam às estruturas existentes.

Desse ponto de vista enfatizado por Charles (1975) dentro da estrutura filosófica de Piaget (1979), em que caracteriza a organização e acomodação como sendo vertentes que norteiam o desenvolvimento intelectual do educando de acordo com o requisito dos atributos inatos; isto é, o meio contribui para esse desenvolvimento, onde a organização das informações pré-concebidas se entrelaça com o conhecimento prévio gerando modificações internas, ou seja, acomodando preceitos que vão muito além dos existentes, reestruturando-os.

As intervenções pedagógicas precisam ser embasadas nos fatores lúdicos, pois têm nos jogos ferramentas importantíssimas para empreender os ajustes educacionais e até mesmo, sociais melhorando e influenciando no comportamento e nas atitudes e desenvolvimento da criança como um todo.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para esse trabalho, foram realizadas a pesquisa bibliográfica e a do tipo estado da arte. A análise de trabalhos científicos com a temática em questão, mais especificamente teses e dissertações, teve foco nas publicações defendidas entre 2010 e 2020. Para a busca, foi escolhido o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES com o uso dos seguintes descritores: “educação infantil”; “jogos e brincadeiras na educação infantil”; e “ludicidade na educação infantil”.

Com essa busca, e após o refinamento por meio do ano de publicação: 2010 a 2020; grande área de conhecimento: Ciências Humanas; área de conhecimento: Educação; área de avaliação: Educação; área de concentração: Educação; e nome do programa: Educação, com o objetivo de aproximar ainda mais do objeto delimitado, contamos com uma tese e duas dissertações que tratam da nossa temática de estudo. Foram encontradas uma tese e uma dissertação para o descritor “educação infantil”; nenhuma tese e somente uma dissertação com o descritor “jogos e brincadeiras na educação infantil”; e nenhuma tese ou dissertação com o descritor “ludicidade na educação infantil”. Lembrando que o período delimitado para a busca foi somente de 2010 a 2020.

Após a leitura dos resumos, identificamos os trabalhos que investigaram o lúdico como contribuição para o processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil, bem como as ações de professores para a utilização de jogos e brincadeiras nessa etapa da Educação Básica. Os resultados, assim como os títulos dos referidos trabalhos encontrados, estão dispostos no Quadro 1.



### Quadro 1 – Teses e dissertações encontradas na pesquisa do tipo estado do conhecimento

| Tipo        | Título/autor(a)   | Ano  | Instituição   |
|-------------|---|------|---|
| Dissertação | Significados de gênero nos jogos e brincadeiras na educação infantil/SILVA, Mário Moreno Rabelo                     | 2013 | Universidade Metodista de Piracicaba Faculdade de Ciências Humanas<br>Programa de Pós-graduação em Educação             |
| Tese        | Práticas pedagógicas em educação infantil: princípios e propostas, o que não pode faltar? / HEBERTZ, Dirce Hechler. | 2016 | Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul<br>Escola de Humanidades<br>Programa de Pós-Graduação em Educação |
| Dissertação | O brincar livre na educação infantil: da diversão à garantia de direito(s)/VERÍSSIMO, Ana Carolina Brandão.         | 2018 | Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul<br>Escola de Humanidades<br>Programa de Pós-Graduação em Educação |

Fonte: Elaborado pela autora com dados da CAPES (2022).

A dissertação “Significados de gênero nos jogos e brincadeiras na educação infantil” de Silva (2013), traz que o jogo e a brincadeira possuem significados de peso, de gênero para a criança e os educadores, juntamente com os alunos, têm construído o seu processo de ensino e aprendizagem das brincadeiras no início da escolarização, ou seja, na Educação Infantil, fundamental em autores como Vygotsky e Leontiev, enquanto princípios teórico-metodológicos da perspectiva histórico-cultural acerca da brincadeira infantil.

Silva (2013) retratou, no decorrer de sua dissertação, experiências/vivências de forma a sistematizar e dar veracidade ao trabalho. Para obter os dados necessários para a pesquisa foi realizada uma análise microgenética<sup>3</sup>, com base em vídeo-gravações a partir de brincadeiras de faz de conta e em registros em diário de campo. Os sujeitos da pesquisa foram as crianças, com idade escolar até os quatro anos de idade, pertencentes a duas turmas de maternal II de uma Escola da Rede Municipal de Ensino interiorana do Estado de São Paulo.

Uma dessas turmas ficava na escola em período integral e a outra, somente meio período, contando com três professoras que trabalhavam 20h semanais. A pesquisa teve

<sup>3</sup>O que é análise microgenética? “Trata-se de uma visão abrangente, que vincula a possibilidade de vários tipos de investigação e diretrizes metodológicas amplas para atender a duas teses fundamentais: de que a gênese das funções psicológicas está nas relações sociais e de que a constituição do funcionamento humano é socialmente mediada, num curso de desenvolvimento que abrange evoluções e, sobretudo, revoluções” (VYGOSTKY, 1984, p. 74).

duração de sete semanas, e foi possível acompanhar as aulas ministradas nas turmas pesquisadas levantando e coletando, com riqueza de detalhes, várias situações de brincadeiras no cotidiano destas turmas. Os resultados ficaram a cargo das brincadeiras e das relações entre pares, sendo perceptível a reprodução dos significados de gênero construídos na sociedade e nos brinquedos, assim como nas brincadeiras de faz de conta.

Foi salientado na pesquisa de Silva (2013) a extrema diferenciação que as crianças faziam entre as figuras “femininas e masculinas” que eram representadas nos brinquedos e nas fantasias que eram realizadas ou ofertadas a elas. Segundo o autor, havia indícios de atributos como sensibilidade, força, delicadeza e outros que sinalizavam a feminilidade ou a masculinidade. No momento das brincadeiras, Silva (2013) destaca que as significações de gênero ficavam acentuadas, sendo reproduzidas, com clareza, as situações cotidianas de cada criança. O autor ressalta, ainda, que as intervenções das educadoras, nesse momento, legitimavam significações hegemônicas, mas também criavam condições para a ressignificação e a produção de outros significados.

Essas contribuições de Silva (2013), favoreceu um repensar quanto as formas de ensinar usando a ludicidade. Fato que a brincadeira, mesmo sem intenção já era usada nos séculos passados. É perceptível que compreender o objeto de estudo da ludicidade e desse trabalho é fundamental para que seja buscado na literatura autores que favoreçam o meu aperfeiçoamento e embasem as minhas ações em sala de aula. As teses e dissertações em estudo deixam isso a mostra quando concordam com o valor do brincar para a educação. Tanto que garantem em seus escritos que a ludicidade precisa ser a menina dos olhos da educação. A criança aprende a partir do que vive. O professor precisa ter essa clareza para subsidiar significativas aprendizagens.

A tese “Práticas pedagógicas em educação infantil: princípios e propostas, o que não pode faltar?”, de Hebertz (2016), baseia-se em uma investigação realizada a partir da relevância de propiciar espaços adequados para empreender um ensino de qualidade na Educação Infantil. Foi ressaltada a importância do papel do professor para conseguir um ensino significativo para as crianças nessa etapa da educação.

Assim, as questões que nortearam o estudo dessa autora se firmaram na organização do professor, no seu planejamento, no ensino, na aprendizagem e nas formas avaliativas dos alunos. Foram realizadas reflexões quanto à prática da ação docente no cotidiano escolar que conseqüentemente se refletirá no ensino das crianças na educação infantil. Diante disso, a parte metodológica retrata a pesquisa qualitativa, mediada pelo estudo de caso, tendo como

objetivo analisar as práticas pedagógicas no contexto de duas turmas (nível III e IV) de Educação Infantil, considerando as demandas das dimensões do planejamento, ensino, aprendizagem e avaliação.

Como instrumentos de pesquisa, Hebertz (2016) usou, para coletar os dados, observações, entrevista semiestruturada e diários de aula com base em Zabalza (2004). E para subsidiar a análise dos dados, foi utilizada a teoria da Análise de Conteúdo de Bardin (2010), pois essa forma de analisar os dados, segundo a autora da tese, validou o trabalho e promoveu o alinhamento das teorias dos estudiosos que fundamentam a relevância da formação de professores e práticas pedagógicas na Educação Infantil. Assim, foi discutida a relação de saberes dos teóricos e das práticas da ação pedagógica e reflexiva da própria prática docente.

Como conclusão, Hebertz (2016) disse que o trabalho pedagógico precisa elencar o interesse das crianças em todas as áreas do conhecimento. Isso significa, de acordo com a autora, que precisa haver flexibilidade no planejamento e na valorização das diferentes linguagens e diversidade das crianças, sem falar do comprometimento de todos os envolvidos no processo educativo.

Em concordância com Hebertz (2016) deixa claro em seu trabalho que a brincadeira deve fazer parte do dia a dia das crianças. E ser o precursor do saber. Assim, em minha jornada educacional e pedagógica vou buscar usar a brincadeira como fonte de aprendizagens para deixar o aluno colocar toda a sua bagagem de casa para favorecer o ensino sistematizado remodelando o ensino propriamente. Dessa forma, permitiu que a realização de reflexões acerca da educação que irão melhorar minha prática enquanto docente. Foi discutido nos estudos acadêmicos pesquisados que o interesse da criança precisa ser valorizado, partindo do princípio de mantê-las estimuladas, motivadas para aprenderem através das brincadeiras e jogos escolares construindo suas aprendizagens.

O último trabalho encontrado sobre a temática foi a dissertação “O brincar livre na educação infantil: da diversão à garantia de direito (s)”, de autoria de Verissimo (2018). Esse trabalho traz em seu texto principal o direito ao brincar livre na infância, com abordagem nas diferentes formas de garantir esse direito na educação infantil. Assim, ao olhar as crianças, sua singularidade e processo de ensino, foi percebido pela autora que o brincar é nato da infância, pois as crianças ao brincar reproduzem o mundo a sua volta e se desenvolvem, expressam seus sentimentos e se socializam.

Como referência, a dissertação se apoiou em Barbosa (2006); Dolto (2007); Fortuna (2007, 2010); Horn (2003, 2004) e outros, e, cada um a seu tempo, contribuiu com os estudos

para se chegar à conclusão da pesquisa. Como metodologia, utilizou-se a pesquisa empírica, qualitativa e exploratória, em que foram usados como instrumentos, para subsidiar a coleta de dados, a entrevista semiestruturada com seis educadoras da escola campo que lecionam na Educação Infantil. Foi utilizado também, como instrumento de pesquisa, a análise documental dos planejamentos semanais de uma média de trinta dias anteriores às entrevistas com as professoras com o objetivo de conhecer como eram realizados seus trabalhos.

Para fundamentar as análises, Verissimo (2018) usou os pressupostos da Análise de Conteúdo de Bardin (2011) que forneceu base suficiente para finalizar a pesquisa. Isso contribuiu para entender como se dá essa forma livre de brincar nas escolas de Educação Infantil, sendo que a brincadeira está presente no currículo infantil como mediador de aprendizagens e de desenvolvimento. Os resultados dessa dissertação demonstraram uma valorização do brincar livre pelas crianças e pelas professoras, ficando claro que a brincadeira livre pode ser mediadora de aprendizagens, desenvolvimento e formação.

A partir da análise dos trabalhos dessa pesquisa do tipo estado do conhecimento, ficou constatada a relevância do uso das brincadeiras, ou seja, da ludicidade na sala de aula e, em nossas reflexões, compreendemos o quanto o lúdico contribui para subsidiar o ensino sistematizado nas escolas. Doravante, em nossa prática, pretendemos embasar as ações a partir do lúdico, buscando conhecer a realidade das crianças e de suas famílias para, assim, definir objetivos condizentes com as necessidades dos alunos e alcançar o maior número de crianças, promovendo suas aprendizagens.

O brincar para a criança é nato e isso é reforçado nos trabalhos analisados, estimulando-nos a estar sempre estudando e nos aperfeiçoando. É observável também que, embora sejam autores distintos, todos concordam com a importância da ludicidade para o processo ensino-aprendizagem de crianças da Educação Infantil ou de qualquer outra etapa, embora esse não seja o foco do nosso trabalho. Por isso, cabe salientar que, para esses autores e nós, o lúdico vem sempre somar às práticas docentes em sala de aula e tem reconhecido o seu valor para o ensino.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança necessita de estímulo e de segurança para desenvolver-se, por isso é muito importante que principalmente as crianças pequenas da educação infantil, ao ingressarem nas creches e maternais sejam recebidas com cuidado e afeto, que os profissionais tenham devido cuidado de manter um bom relacionamento, que deem continuidade a relação positiva da

família, ou sejam um ponto de apoio, onde a criança possa ter estímulo e oportunidade de desenvolver-se. Porém antes de pensarmos na escola como um ambiente para o desenvolvimento da personalidade da criança, deve enfatizar que ao entrar na escola, a criança já traz consigo uma vida cheia de experiência, estímulos e respostas que aprendeu a dar diante de determinadas situações de sua vida.

Este trabalho favoreceu subsidiar reflexões e construções acerca do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da criança na educação infantil por meio das análises realizadas em teses e dissertações da base dados da CAPES, sendo perceptível enaltecer a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil, pois o jogo, o brinquedo e a brincadeira em si concebem o desenvolvimento das regras e limites psicossociais trabalhando a parte física e cognitiva. Assim sendo, a ludicidade permeou alavancar um desenvolvimento significativo e harmonioso no processo de ensino e aprendizagem da criança, bem como, é necessário conhecer o mundo infantil, como elas pensam, se desenvolvem e sucessivamente, empreender uma aprendizagem focada nas singularidades de cada criança.

Quanto mais a criança brinca mais ela se desenvolve. Promover espaços para a brincadeira é favorecer e valorizar o ensino. A sociedade ainda não valoriza esse ato infantil, vendo na ludicidade uma perda de tempo, mas estudiosos, professores e demais pessoas da área da educação já perceberam sua eficácia nas escolas, sendo cada vez mais utilizada como recurso e metodologia de aprendizagem. A brincadeira é capaz de transformar a aula, o ambiente na qual ela está sendo usada, isto ressignificando o trabalho pedagógico.

Por outro lado, cabe salientar com base nos autores mencionados nesse estudo que a ludicidade influencia nas mais diversas áreas do saber elencando uma relação afetiva para a criança, na criança e para com o mundo que a cerca. Vale enfatizar que inúmeros são a quantidade de trabalhos acerca dessa temática, mas poucos trabalhos de fato mostraram com clareza a eficácia da ludicidade para empreender aprendizagens. Espera-se que num futuro bem próximo a brincadeira seja mediador principal do ensino nas escolas. E também faça parte da grade de formação de futuros professores no âmbito acadêmico. O lúdico caracteriza a essência da criança e sua singularidade. Cabe aos educadores saberem tirar proveito desse recurso tão prazeroso e desencadeador de aprendizagens.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Geraldo Peçanha. **Teorias e Práticas em Psicomotricidade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2007.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. **A Educação de Crianças Pequenas**. São Jose dos Campos – SP: Pulsos, 2006.

BEYER, Hugo Otto. **O fazer psicopedagógico: abordagem de Reuven Feuerstein a partir de Vygotsky e Piaget**. Porto Alegre: Mediação, 1996.

BORBA, Ângela Meyer. **Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações Para a Inclusão da Criança de Seis anos de Idade**. (Org.): O brincar Como um Modo de Ser e Estar no Mundo. MEC, 2006, p. 33-44.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. São Paulo – SP: Imprensa Oficial do Estado, 1988.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm) >. Acesso em 26.08.2021.

BRASIL. MEC/SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil VL. I**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. MEC/SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil VL. III**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**, Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC SEB, 2010.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Tradução de Maria Alice de Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 1998.

CORRAL, Alaez Benito. **Minoría de edad y derechos fundamentales**. Madrid: Tecnos, 2004.

CORBALÁN, Fernando. **Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato**. Madrid: Síntesis, 1994.

CHARLES, C. M. **Piaget ao alcance dos professores/ tradução [da] Prof. Ingeborg Strake**. Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1975.

D'AMBRÓSIO, Beatriz S. **Formação de professores de Matemática para o século XXI: o grande desafio**. In: **Pró-Posições**. Campinas-SP: Cortez Editora/UNICAMP, v. 4, n. 1 (10), 1993.

FONSECA, Antonio Cezar Lima da. **Direitos da Criança e do Adolescente**. São Paulo: Atlas, 2011.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro. Teorias e Prática da Educação Física**. 4<sup>a</sup> ed. Scipione, 1994.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo - SP: Paz e Amor, 1996.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (organizadoras). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

GONÇALVES, Fátima. **Do andar ao escrever. Um caminho psicomotor**. 1. Edição. Cajamar, SP: Cultura RBL LTDA, 2009.

HEBERTZ, Dirce Hechler. **Práticas pedagógicas em educação infantil: princípios e propostas, o que não pode faltar?** Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, PUCRS. 192 f. 2016.

HUHNE, Leda Miranda. **Metodologia Científica: caderno de textos e técnicas**. 7. ed. Rio de Janeiro: Agir, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: CORTEZ, 1994.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning BR, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 18. ed. Vozes, 2014.

KRAMER, Sônia. **Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações Para a Inclusão da Criança de Seis anos de Idade**. (Org.): A infância e sua singularidade. MEC, 2006, p. 13-21.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho Científico**. 6. ed. 7. reimpr. São Paulo: Atlas, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MORESI, Eduardo. **Metodologia da Pesquisa**. Brasília, DF: Ática. 2003

MOROSINI, Marília Costa. **Estado de conhecimento: sua contribuição à ruptura de pré-conceitos**. Revista de Educação da UFSM, Santa Maria: Centro de Educação, v. 40, 2015.



NASCIMENTO, Anelise Monteiro. **Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações Para a Inclusão da Criança de Seis anos de Idade.** (Org.): A infância na escola e na vida: Uma relação Fundamental. MEC, 2006, p. 25-31.

OLIVEIRA, Zilma. Ramos. (Org.). **O trabalho do professor na Educação Infantil.** São Paulo: Biruta, 2012.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo na Criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

POSTIC, Marcel. **O Imaginário na Relação Pedagógica.** Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

SILVA, Mário Moreno Rabelo. **Significados de gênero nos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Ciências Humanas / Programa de Pós-Graduação em Educação - Universidade Metodista de Piracicaba, 2013.

VERÍSSIMO, Ana Carolina Brandão. **O brincar livre na educação infantil: da diversão à garantia de direito (s).** 2018. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, PUCRS, 2018.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1979.

VYGOTSKY, L.S. **Formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

373

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança.** 2 ed. Lisboa: Edições 70, 1995.

ZABALZA, Miguel A., **Qualidade em educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 1998.