



A IMPORTANCIA DA LUDOPEDAGOGIA:

A arte de ensinar

Juliana de Fatima Rocha Campos Prado - UTFPR – ju.prad09@hotmail.com
Profª Ms.Floida M. R. C. Batista – moura@utfpr.edu.br

RESUMO

Neste artigo o tema abordado proporciona o encanto pelo ensinar e aprender, alfabetizando brincando. Por meio desta prática pode-se oferecer ao educando oportunidade de participar da realidade o qual está inserido, realizando experiências, demonstrando interesse e assiduidade escolar, socializando e integrando todos, elevando a autoestima e enfatizando o respeito com as diferenças, transformando os alunos, professores, a escola, a família e a sociedade, onde aprendam de forma prazerosa, sem estancar o processo ensino-aprendizagem, destacando a ludopedagogia como uma arte de brincar, arte de ensinar á alfabetizar, com aula produtivas, criativas e que faça sentido a criança. Pretendeu-se entender como ensinar de forma lúdica, percebendo a sua contribuição a educação. Tem como objetivo oportunizar os educadores á compreensão e importância das atividades lúdicas, provocando-os para que insiram o brincar em seus projetos educativo. Apresentando uma linha de pesquisa de estudiosos que pretendem desenvolver elementos teóricos conceituais extraídos de pesquisa bibliográfica de forma sistematizada e, levando em conta a atual gama de possibilidades, além de certas formas de acesso ao alcance dos pesquisadores a onde, versar no levantamento bibliográfico e revisão da literatura.

Palavras-chave: Lúdico; aprendizagem; criança.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como finalidade explicitar a importância da Ludopedagogia no contexto educacional, trazendo à tona as diversas formas que podem auxiliar na aprendizagem, e também destacar a cultura lúdica como mais uma estratégia para educação significativa e de qualidade.

O ato de brincar desenvolve os aspectos, físicos, morais, cognitivos e psicomotores, fazendo-se necessário a supervisão e acompanhamento do professor.

Pretende-se entender como a forma lúdica pode contribuir com a educação, e como esta abordagem beneficiará a aprendizagem da criança. Alfabetizar brincando através da Ludopedagogia de forma prazerosa e eficaz.

Buscou-se entender como funciona o cognitivo da criança, procurando estratégias de ensino através de seu próprio mundo, cheio de ludicidade e brincadeira, algo para ela é extremamente sério, pois caracterizará sua forma de decifrar tudo ao seu redor.

O brincar, a ludicidade, são fatores importantes para o desenvolvimento humano, a partir de situações imaginárias, por exemplo, é possível introduzir gradativamente a criança a um mundo social, onde será regido por regras.

Surgem transformações internas em seu desenvolvimento, a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre as situações reais, são demandas práticas que para expressá-las forma unificada, é necessário ensinar às crianças as diversas linguagens.

Portanto entender como os objetivos e regras das brincadeiras podem influenciar diretamente no processo de ensino-aprendizagem, deve-se buscar suporte teórico em autores renomados, para elucidar todas as interrogações existentes a esse respeito e tornando-se um agente transformador do processo ensino-aprendizagem.

Para o enriquecimento da fundamentação do método, salienta-se que três elementos que neste estudo estão sendo empregados, com constituição do método a observação dos fenômenos, etapa na qual o pesquisador estará observando os fatos e os ponderando com o intuito de descobrir as causas de sua aparição. No elemento descoberto da relação entre eles, estaremos investigando os fatos ou fenômenos que criem uma aproximação resultante da relação existente e constante entre os agentes pesquisados e, por fim, a generalização da relação, que fenômenos e fatos parecidos fruto da relação observada. (LAKATOS; MARCONI, 1991).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Kishimoto (1996) o brincar nos primeiros 5 anos de idade é de extrema importância para o desenvolvimento da criança e para a construção do conhecimento, e essencial a socialização, também na

construção da função simbólica, e no desenvolvimento da linguagem, onde exploram o conhecimento do mundo.

O brincar é um facilitador para a aprendizagem do aluno. A escola deve estimular e respeitar o potencial do aluno, esperar que ocorra em seu tempo a aprendizagem.

Quanto à seriedade do brincar Rosamilha (1979) expõe que se diferencia do jogo adulto. O adulto vê o jogo como um passatempo, a criança vê como algo sério, e se envolve integralmente na prática do brincar.

O desenvolvimento do lúdico na educação desenvolve a criança culturalmente, levando a cooperar para uma boa saúde física e mental.

O jogo, os brinquedos e as brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporciona a socialização, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração (BATISTA; MORENO; PASCOAL, 2000, p.110).

Assim a escola de educação Infantil deve proporcionar em seus espaços de ensino, momentos de construção lúdica.

As atividades devem levar em consideração as etapas do desenvolvimento da mesma.

O uso de brinquedos e jogos na educação infantil com fins pedagógicos desempenha importante papel no desenvolvimento da criança, permitindo à ação, afetividade, a construção, as representações mentais, e as trocas nas interações.

Segundo Kishimoto (1993, p.110) onde cita as capacidades desenvolvidas através dos jogos, que são: Cooperar, obedecer às regras, respeitar o direito dos outros, assumir responsabilidade, aceitar penalidades que lhe são impostas, dar oportunidades aos outros brincar, enfim a viver em sociedade.

Segundo Bettelheim(1988, p.56), as brincadeiras mudam à medida que as crianças crescem, muda-se a compreensão em relação aos problemas diversos que começam a ocuparem suas mentes. Três são os momentos que alicerçam o interdisciplinar dos sujeitos envolvidos: no primeiro é estabelecida a situação de faz-de-conta, momento em que se dá ênfase à imaginação,

dramatizando, contando, vivendo e elaborando histórias, criando seu espaço-lúdico. No segundo momento, dá-se ênfase ao brincar, ao brincar com outras pessoas, em grupo. Neste momento os processos internos são externalizados e tornam-se compreensíveis enquanto representados pelas figuras da estória e seus incidentes.

A Escola deve conhecer todos os benefícios que o brincar oferece, assim como as possibilidades oferecidas pelo lúdico para a prática pedagógica.

Ainda que o trabalho deva ser diferenciado e singular para que se possa extrair o máximo de proveito que esses benefícios possam trazer ao serem utilizados de forma correta pela escola, assim como o reconhecimento parte dos pais e professores da importância desta prática lúdica (Vygotsky, 1984).

Segundo Brougère (1997), cada brincadeira requer uma aprendizagem, ao aprender algo brincando a criança estará conquistando seu espaço e cabe ao educador priorizar este espaço, interagir com o aluno.

Brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino aprendizagem bem como para que se estruturam os conceitos de interação e cooperação.

Segundo o RCNEI (1998, p.30,31) para que as aprendizagens infantis ocorram com sucesso, é preciso que o professor considere, na organização do trabalho educativo:

- A interação com crianças da mesma idade e de idades diferentes em situações diversas como fator de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se;
- Os conhecimentos prévios de qualquer natureza, que as crianças já possuem sobre o assunto, já que elas aprendem por meio de uma construção interna ao relacionar suas ideias com as novas;
- Informações de que dispõem e com as interações que estabelece;
- A individualidade e a diversidade;
- O grau de desafio que as atividades apresentam e o fato de que devam ser significativas e apresentadas de maneira integrada para as crianças e o mais próxima possível das práticas sociais reais;
- A resolução de problemas como forma de aprendizagem.

A brincadeira e os jogos não são apenas um passatempo, são também formas de despertar na criança autoconfiança e ajuda no desenvolvimento psicomotor, na afetividade e são as principais formas de socialização, pois através da brincadeira, do brincar, aprendem regras e limites nos quais usará respeitosamente no dia a dia com os amigos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998) a criança necessita brincar, ter entusiasmo e alegria para crescer, precisa dos jogos e das brincadeiras, como forma de equilibrar ela e o mundo que esta inserida, através do lúdico a criança sentem-se parte desse mundo.

Sobre o profissional de Educação Infantil o RCNEI considera:

Que o professor da Educação infantil deve ser preparado, pois este trabalho exige boa vontade e competência polivalente, isto é, que saiba trabalhar com assuntos diversos em contextos e realidades diferentes, para isso o profissional tem que ter uma formação específica, com reuniões constantes com outros profissionais da área para que haja troca de experiências, ainda, entender a importância da família, do dialogo, a participação da comunidade sabendo utilizar tudo isso como instrumento essencial, ainda desenvolver praticas de observação, registro, planejamento e avaliação. (BRASIL 1998, p.41)

O professor tem que ter atitudes e estratégias que favoreçam uma melhor aceitação e desenvolvimento dessa criança no ambiente escolar e até mesmo no seu dia-a-dia, colocando em prática seus conhecimentos adquiridos. Buscando compreender melhor o mundo infantil, organizando o ambiente de forma que este proporcione harmonia nos aspectos psicológicos e biológicos da criança.

Segundo o RCNEI (1998, p.30,31) para que as aprendizagens infantis ocorram com sucesso, é preciso que o professor considere, na organização do trabalho educativo:

- A interação com crianças da mesma idade e de idades diferentes em situações diversas como fator de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se;
- Os conhecimentos prévios de qualquer natureza, que as crianças já possuem sobre o assunto, já que elas aprendem por meio de uma construção interna ao relacionar suas ideias com as novas;
- Informações de que dispõem e com as interações que estabelece;
- A individualidade e a diversidade;
- O grau de desafio que as atividades apresentam e o fato de que devam ser significativas e apresentadas de maneira integrada para as crianças e o mais próxima possível das práticas sociais reais;
- A resolução de problemas como forma de aprendizagem.

Deve-se compreender o ato de brincar como estratégia da prática educativa oferecer-lhes espaços e materiais organizados que propiciem desafios, evidenciando assim por meio de diferentes linguagens, a imaginação, a criatividade, emoções, socialização, autonomia, conhecimento de mundo.

Estabelecendo um trabalho onde ensinar seja prazeroso e responsável, dessa forma o educador deve cultivar de maneira ética seu aluno.

Ser criativo e paciente, incitar ao aluno a reconhecer que a educação é momento de exploração e de descoberta.

Na Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, que institui o Estatuto da Criança e do Adolescente, acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se.

De acordo com Almeida (2005, p. 5):

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

Para a criança o brincar poderá ser de forma dirigida ou livre, tendo para ela diferentes valores, pois quando o professor define o objetivo que será

alçando com a brincadeira está dirigindo-a, e na livre deixa que as próprias crianças criem suas regras e brincadeiras.

2.1 A importância do lúdico na aprendizagem

Segundo Piaget (1967) “desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo”. Para Didonet

"é uma verdade que o brinquedo é apenas um suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem o brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações".
(APUD BERTOLDO, RUSCHEL, 2012)

A ludicidade é importante para a saúde tanto mental quanto física do ser humano, e merece atenção especial dos pais e educadores. É o espaço para expressão, além de direito legítimo da criança e relação afetiva com o mundo que a cerca. O lúdico possibilita integração e formação de sua personalidade. Através dos jogos forma-se conceito, ideias, estabelecendo percepções e estimativas compatíveis com o crescimento físico e o desenvolvimento. A convivência de forma prazerosa proporcionará e estabelecerá, relações cognitivas e experiências vivenciadas, relacionado-as produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Segundo Teixeira (1995) (Apud Nunes, 2012), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

Para Szymanski (2006), ao trabalhar com o lúdico partindo de ações pedagógicas que valorizam jogos, brinquedos, histórias infantis, música e poesia, as crianças desenvolvem representações simbólicas, que são fundamentais no processo de ensino aprendizagem.

As histórias, músicas e poesias infantis abrem um leque de possibilidades para utilizar o lúdico em sala de aula, onde as crianças poderão interpretar, dançar, mostrar suas habilidades, que ainda não seja percebidas pelo professor, em uma aula “normal”, criando novas possibilidades de conhecimentos relevantes ao seu aprendizado.

O conhecimento pode e deve ser construído através do lúdico, dessa forma a criança aprenderá de maneira mais facilitada e divertida, onde sua criatividade será estimulada, a autoconfiança e autonomia serão despertadas, garantindo uma maturação na aquisição de novos conhecimentos.

É necessário que os alunos se expressem ludicamente deixem aflorar sua criatividade, sonhos e fantasias ou mesmo suas frustrações, aprendendo agir e lidar com sentimentos de forma espontânea. No entanto, a ludicidade não é apenas entretenimento, e sim algo que deverá ser trabalhado pelo educador.

2.2 O jogo como recurso pedagógico

Segundo Kishimoto (1993), foi em meados de década de 1930 que os jogos educativos começaram a ser inseridos nas instituições infantis. Naquela ocasião, o Brasil conheceu personalidades importantes no campo da Psicologia, como Claparède, Pierre Janet, Mira e Lopes, André Reis e outros que auxiliaram na disseminação de estudos na área da psicologia infantil, inclusive sobre o jogo. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas uma distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava.

Kishimoto (1997) diferencia brinquedo e material pedagógico fundamentando-se na natureza dos objetivos da ação educativa:

“Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetivos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo” KISHIMOTO (1997p. 90).

Segundo **Ide**, citada por Kishimoto (1997) fala que: “os jogos educativos, didáticos e brincadeiras, estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar. São fundamentais para a criança por iniciá-la em conhecimentos e favorecer o desenvolvimento mental”.

Ainda afirma:

“ Os jogos de construção ganham espaço na busca do conhecimento físico, porque desenvolvem as habilidades manuais, a criatividade, enriquecem a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a sociabilidade. Assim, a criança terá elementos para estabelecer relações e desenvolver seu raciocínio lógico-matemático, o que é importante para o desenvolvimento da capacidade de calcular, de ler e de escrever. Sendo assim, o lúdico é um recurso do qual o mediador pode fazer uso para ajudar as crianças na aprendizagem a se tornarem sujeitos pensantes, participativos e felizes”. (p. 104)

Conduzir a criança à buscar dominar seus conhecimentos mais abstrato, misturando a uma parcela de esforço com uma boa e bela dose de brincadeira, transformará o aprendizado em um jogo bem sucedido, onde a criança mergulhará plenamente, sem se dar conta, isso é a ludicidade.

O papel do professor é de mediador, onde estimulará, incentivará, os educandos .

De acordo Freire (1983, p. 28):

“Cabe ao professor conhecer o seu aluno, as dificuldades e fatores que o cercam, para poder dispensar sobre ele um olhar diferente, crítico e amigo, um olhar que enxergue as reais possibilidades de aprendizagem e possa adotar metodologias também diferenciadas de ensino, oportunizando a todos chegarem ao seu objetivo”.

O autor instiga o professor buscar uma pedagogia diferenciada onde foque o aluno, onde planejar, refazer, buscar informações, seja inerente a sua prática, ou seja, um motivado, mediador que relaciona diferentes momentos seus saberes ao de seus alunos. Mesmo na educação infantil, isso é possível por que a criança já traz consigo certa bagagem, possui gostos.

Para Vasconcelos (1994), a criança é uma pesquisadora em potencial, levantando hipóteses sobre o mundo, constrói e amplia seu conhecimento.

O professor deve investigar o domínio que ela possui suas dificuldades, para poder organizar sua proposta de ensino, então conhecer é fundamental, envolvendo-o no processo a troca de ideias ensinando-as compartilhar descobertas.

Segundo Kishimoto (1999), o jogo educativo utilizado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras torna-se ferramenta para o aprendizado.

Para que o jogo seja um aprendizado e não uma obrigação para a criança, é interessante deixar que o aluno escolha com o que quer brincar, e que ele mesmo controle o desenrolar desta, sem ser reprimido pelas normas do professor. Para que o jogo tenha a função educativa não pode ser colocado como obrigação, mas sim diversão.

Na educação infantil é possível utilizar os jogos e as brincadeiras para desenvolver além do cognitivo, a motricidade, a imaginação, a criatividade, as habilidades de pensamento, tomada de decisão, organização, e especialmente como lidar com regras e conflitos.

A afetividade e o companheirismo também são destacados nessa prática, pois a disciplina na organização dos brinquedos após o uso, também contribui para sua formação social.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa é uma atividade voltada para a solução de problemas, através do emprego de processos científicos. (GIL apud SILVA e MENEZES, 2001).

A Pesquisa é uma atitude, um questionamento sistemático crítico e criativo, ou o diálogo crítico permanente com a realidade, em sentido teórico e prático. (DEMO, 1996).

Desta forma buscou-se entender os primórdios da ludicidade.

Antigamente os jogos e as brincadeiras serviam apenas para distrair a criança, um passatempo, eram desenvolvidos sem ter qualquer significado pedagógico.

A partir do início do século XX, segundo Kishimoto (1993) algumas instituições de educação infantil desenvolveram o jogo a partir de teorias pedagógicas influenciadas por Froebel, Claparède, Dewey, Decroly e Montessori. Com o passar do tempo foi tornando-se visível a possibilidade de utilizar os jogos e brinquedos para desenvolver a aprendizagem de forma lúdica.

A brincadeira infantil passou a representar o aprendizado propriamente dito, privilegiando o desenvolvimento humano na infância, elaboração do conhecimento, forma de ação cognitiva na qual a criança abstrai e interpreta vivenciando.

Os jogos propiciam ricos contextos desafiadores onde o aluno explora diferentes tipos de situações-problema. Por meio de situações lúdicas, têm a oportunidade de apropriar-se de novos conhecimentos, confrontando estratégias e interagindo com os demais colegas e professor.

O papel do professor enquanto educador é fundamental neste processo, alguns fatores facilitaram seu trabalho como, por exemplo, conhecer o jogo, desenvolvendo situações-problema desafiadoras, observando o desenvolvimento do aluno durante estas, apoiando-o quando surgirem às dificuldades e sempre o estimulando a desenvolver suas potencialidades.

A mediação terá sucesso quando o professor interagir com a criança de forma natural, sem coagi-la, considerando o conhecimento de mundo que esta já traz, valorizando-a e estimulando-a, usando o erro como a busca pelo acerto.

PIAGET (1971) em sua teoria diz que, a brincadeira não recebe uma conceituação específica, mas é entendida como ação assimiladora, a aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características espontânea e prazerosa, onde a criança constrói conhecimentos. Assim deve ser o ato, brincar é coisa séria para criança, o professor deve estar preparado para “brincar” com seu aluno.

Kishimoto (1997, p. 20), sugere que a brincadeira pode ser vista como: “o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, onde permite diferenciar cada brincadeira e um objeto”.

O desenvolvimento do intelecto não se caracteriza em apenas acumular informações, mas reestruturar as informações anteriores, sendo adquirido por assimilação.

Vygotsky em suas concepções sócio-interacionistas pressupõem que, partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao trabalhar com jogos de regras. O brincar promove o desenvolvimento, porque estão inerentes as aprendizagens. E isto ocorre porque ao brincar de forma dirigida, passam a lidar com regras que permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos vinculados socialmente, permitindo novos elementos para apreender os conhecimentos futuros.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Educação Infantil é parte fundamental para preparação da vida escolar, pois quando ingressar a escola criança será preparada para uma vida social, o professor é peça fundamental nesta jornada, desta forma trabalhar esse aluno será de extrema importância ao seu futuro.

A presente pesquisa bibliográfica destacou algumas considerações a respeito do lúdico e os jogos na educação infantil. Estabeleceu comparações objetivas entre várias maneiras de se compreender um mesmo fato.

Os subsídios nesta fase da formação devem ser consistentes, pois a criança necessitará construir muitas habilidades, então surgem alguns questionamentos a esse respeito, tais como: Quais habilidades são importantes desenvolver? Como a escola deve realizar as atividades de modo que desenvolva as habilidades necessárias? E que conhecimentos a criança precisa construir?

A Ludopedagogia surge então como uma técnica de ensino, envolvendo tudo o que faz parte do mundo infantil, ou seja, os jogos, as brincadeiras, as músicas, enfim tudo que será capaz de desenvolver o cognitivo e parte motora da criança.

Podemos dizer que o lúdico é um grande aliado, é através dele que ocorrem experiências inteligentes, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Através das brincadeiras ocorrem a descobertas, onde as crianças conhecem a si mesmo e ao outro. É no ato de brincar apropria-se da realidade.

O Professor deverá monitorar as brincadeiras e adequar á aprendizagem da criança, para que ocorra de maneira agradável. As atividades lúdicas têm por objetivo ajudar a criança a entrar em contato com o mundo imaginário e associa-ló ao mundo real, desenvolvendo habilidades de criação, e relacionando os conhecimentos, dessa forma serão capazes de desenvolver uma linguagem e dominar todo tipo de informação. As atividades lúdicas funcionam como exercícios úteis a vida. E brincadeiras e jogos são

elementos indispensáveis para uma aprendizagem lúdica e divertida, que proporcionará prazer no ato de aprender, facilitando as práticas pedagógicas.

O professor deve compreender a importância em desenvolver atividades lúdicas que conduzam ao desenvolvimento do raciocínio. Deve aprender também a respeitar a criança em quanto ser criativo e valorizar cada descoberta que esta venha a fazer. O respeito pelas várias etapas deste desenvolvimento constitui uma conduta que reflete e transcende quaisquer características do meio imediato. O que realmente interessa é atribuir à criança o papel de sujeito ativo na construção do conhecimento, pois somente o indivíduo ativo é capaz de atuar frente às pressões sociais, compreendendo-as para transformá-las.

REFERÊNCIA:

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

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

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante**. Tradução Maura Sardinha, Maria Helena Geordane. 11. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil**. Secretaria de Educação Básica, 1997, vol.1, 2 e 3.

BROUGÈRE, G. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez, 2004.

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

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
_____. **Pedagogia do oprimido**. 12ª ed. Rio.

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

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LAKATOS, E. M. e **MARCONI**, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 4 ed.rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2001.

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

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

SZYMANSKI, Maria Lídia Sica; **PEREIRA JUNIOR**, Antonio Alexandre. Orgs: **Diagnóstico e intervenção psicopedagógica: reflexões sobre relatos de experiências**. Cascavel: Edunioeste, 2006.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VASCONCELLOS, C. dos S. **Avaliação: Concepção Dialética-Libertadora do Processo de Avaliação Escolar**. SP: Libertad, 1994.