



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: UM NOVO OLHAR PARA O APRENDER.**

FARIAS, Carla Emanuele Messias de

SANTOS, Meirelânia Teixeira

Faculdade de Ensino Regional Alternativa- FERA

### **RESUMO**

O Presente trabalho tem como objetivo apresentar as contribuições do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, ressaltando a relevância da ludicidade como uma ferramenta de ensino, visando à construção de uma prática pedagógica que inclua a dinâmica como uma alternativa de aprendizagem. Apresenta uma breve análise do conceito de educação vinculado à ludicidade e como era realizada a educação destas ao longo dos tempos. Abordando a visão de alguns teóricos destacados em estudos concedentes ao lúdico, retrataremos que a dinâmica é relevante para o desenvolvimento global das crianças. Despertaremos neste trabalho para o fato de que o lúdico também envolve aprendizagens, demonstrando o uso da dinâmica como um instrumento estimulador da mesma. Para tanto, partiu-se de uma pesquisa bibliográfica realizada através do estudo de autores que enfatizam o tema que incluem Almeida (1987, 2000), Antunes (2003), Kishimoto (1994, 1999, 2003) entre outros. Os resultados alcançados através da pesquisa tendem a confirmar a dinâmica como elemento relevante e facilitador do processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincar. Ensino. Aprendizagem.

### **ABSTRACT**

This article will have the its theme the importance of play as a form of social interaction and learning of the child. the idea que we associate the conviction of play as a tool for teaching and learning, and supportive resource in the development of the child must take ownership of theoretical input on the importance of play for learning and for the creative, social, and cultural development of BOTH learning. Also the present paper the importance of playfulness in the teaching- learning process in order to emphasize the importance of playfulness as a teaching tool in order to build the pedagogical practice que includes the dynamics of an alternative learning. to do this, back in brief analysis of the concept of education with playfulness and how education was carried these over time. addressing the vision of some prominent theorists in the grantors playful que studies portray the dynamics is relevant to the overall development of children. this work to awaken colleagues play Also Involves learning, showing the use of dynamic as a stimulator of the same instrument. to this end, broke the literature survey by studying authors emphasize the theme que include adams (1987, 2000), Antunes (2003), Kishimoto (1994, 1999, 2003) Among others. the results Achieved through research trend to confirm the dynamics of the relevant element and facilitator of the teaching-learning process.

**Keywords:** Play. Teaching and learning



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## Introdução

As partes deste artigo iniciam com o brincar como processo de construção do saber e interação social da criança para desenvolver cultura e socializar-se. Em seguida trata-se do Papel do Serviço Social para através do brincar na educação infantil e por último uma análise sobre o espaço sócio ocupacional.

A proposta pedagógica a ser trabalhada terá em seus pressupostos uma concepção de infância que considera a criança um ser habitando e se relacionando com um universo em movimento, um ser social que se relaciona, interage e troca informações com o outro, portanto desvendar o universo infantil é fundamental para compreender a infância e reconhecer a criança como um sujeito social participativo do seu próprio processo de construção do conhecimento.

A educação tem por objetivo principal formar cidadãos críticos e criativos com condições aptas para inventar e ser capazes de construir cada vez mais novos conhecimentos. O processo de ensino aprendizagem está constantemente aprimorando seus métodos de ensino para a melhoria da educação. O lúdico é um desses métodos que está sendo trabalhado na prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do alunado possibilitando ao educador o preparo de aulas dinâmicas fazendo com que o aluno interaja mais em sala de aula, pois cresce a vontade de aprender, seu interesse ao conteúdo aumenta e dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações.

A escola é hoje, além de um lugar de ensino – aprendizagem, o espaço na qual a criança passa a maior parte do tempo. É na escola que ela desenvolve seus mecanismos de inteligência, que aprende a conviver com o outro e expressa suas emoções. E o professor faz parte desse processo de desenvolvimento, observando e muitas vezes atuando com suas regras, buscando sempre um aspecto harmônico para suas aulas.

Muitos pesquisadores desenvolveram trabalhos para que a criança por meio das atividades lúdicas tenha um conhecimento melhor dentro dos conteúdos apresentados em sala de aula. A educação é proveniente de muitas metodologias, mas de nenhuma estratégia que já venha pronta. Dessa forma é preciso conhecer melhor o mundo em que



em que se vive para que seja possível pesquisar novas teorias para o ensino em relação ao seu desenvolvimento nas escolas.

A atual sociedade está voltada para o conhecimento e a escola é o espaço fomentador desse conhecimento, assim como das práticas lúdicas com o intuito de proporcionar a aprendizagem em suas mais diversas formas. Portanto, falar sobre qualidade de ensino torna-se urgente quebrar paradigmas, ou seja, desarticular alguns conceitos fragmentados sobre ensino e aprendizagem. A forma positivista que a escola concebe o ato de aprender exige uma nova perspectiva de avanço que esteja vinculado ao lúdico para alcançar a plenitude das experiências escolares, tornando o processo ensino - aprendizagem mais atraente, fácil e eficaz. O momento exige posicionamento crítico e reflexivo. Nessa perspectiva, deve-se fundamentar a educação com uma nova abordagem, propondo a unicidade do conhecimento e, levá-la à sala de aula de forma multidisciplinar, integrada à prática pedagógica. Assim, o lúdico torna-se aliado importante, porque demanda novas formas de pensar, refletir criticamente, interpretar, enfim, representar o conhecimento. O uso do lúdico é fato, e sem dúvida fundamental como recurso de ampliação e representação do conhecimento. A utilização do lúdico nas aulas evidencia-se como uma atividade que rompe com barreiras disciplinares, torna permeável as suas fronteiras e caminha em direção a uma postura interdisciplinar para compreender e transformar a realidade em prol da melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem.

Para que se possa entender melhor este tema, será elucidado o verdadeiro significado do termo lúdico, buscando mostrar que não é apenas um novo modismo inserido no cotidiano escolar. O principal objetivo deste estudo é proporcionar uma visão sobre o tema abordado, visando principalmente à aplicação do lúdico na prática pedagógica. Desta forma busca-se a compreensão das concepções que sustentam as políticas apresentadas dentro do âmbito educacional.

## **2 MATERIAL E MÉTODO**

Os estudos da psicologia baseados em uma visão história e social dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1987 apud. KISHIMOTO,



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

2005, P. 47), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Ultrapassando essa ideia, o autor compreende que, se por um lado a criança de fato reproduz e representa o mundo por meio das situações criadas nas atividades de brincadeiras, por outro lado tal reprodução não se faz passivamente, mas mediante um processo ativo de reinterpretação do mundo, que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas.

Mediante isso, buscou-se mais fundamentação teórica nos autores: Almeida, Guimarães, Guzmán, Lima, Kamii, Kishimoto, Macedo, Moyles, Piaget, Santos, Vygotsky, assim como leituras de Artigos, Revistas, pesquisas em Sites, dentre outras que abordaram a importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, as pesquisas teóricas foram de suma importância para o desenvolvimento e concretização do referido trabalho, buscando ainda, proporcionar aos educadores uma leitura que trata da importância do ato do brincar na vida da criança como forma de aprendizagem na educação; podendo ainda auxiliá-los em ampliar a prática pedagógica quanto à utilização do brincar e as possíveis intervenções a serem realizadas durante as realizações das atividades disciplinares

### 3 RESULTADOS

O estudo permitiu conhecer o lúdico como recurso didático imprescindível para a aprendizagem, pois, leva a criança conhecer, compreender e construir seus conhecimentos torna-se cidadã desta sociedade, ser capaz de exercer sua cidadania com dignidade e competência. Sua contribuição também fortalece a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, podendo agir sobre o mundo que o rodeia.



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## 4 discussão

A história da humanidade nos conta que não é tão novo nem tão antigo os estudos que vêm fundamentando a importância do brincar para a aprendizagem escolar e global do ser humano, assim podemos dizer que o brincar é a raiz e a essência da cultura humana e que este ato contribui diretamente para o desenvolvimento integral da criança.

Jogar é brincar, contudo, relacionar o jogo com a educação nem sempre foi tarefa fácil, a utilização de formas lúdicas para ensinar crianças, mesmo sendo antiga, só em meados de 1840, FROEBEL (in: HUIZINGA, 1990, p. 17) indicou o jogo como importante recurso para o desenvolvimento físico, moral e intelectual da criança. Educar ludicamente tem uma significação muito profunda, por estar presente em todos os segmentos da vida. Negar a possibilidade da vivência do lúdico pelas crianças seria o mesmo que contribuir para uma instituição de educação infantil reprodutora, aquela que sempre reproduz o que lhe é imposto e que molda o sujeito de acordo com a sociedade capitalista e injusta, ao invés de contribuir para a formação da criança que mesmo pequena pode pensar e agir sobre o mundo a sua volta.

É neste contexto que o brincar ganhou espaço como ferramenta ideal de aprendizagem, não só na primeira etapa da educação básica, mas em todas as outras modalidades de ensino. As atividades lúdicas integram diversas dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Segundo TEIXIRA (1995, p. 23), “várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como recursos no processo de ensino aprendizagem”.

Piaget (1971) (in: KISHIMOTO 2005, p. 13), por exemplo, diz que quando brinca a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois, sua integração com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. Ou seja, através do jogo sociodramático, a criança é capaz de imitar e identificar-se com personagens, consideram-se personagens dos contos que ouve, gerando um mundo de fantasias onde ela participa, participando vence seus medos, ansiedades e vivencia fatos de seu cotidiano procurando compreendê-los, coisa que não conseguiria no mundo real.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

A fantasia dos contos de fada é muito importante para atender a imaginação do aluno transportando-o para a sua realidade.

A criança necessita vivenciar o caos para encontrar a sua ordem, precisa explorar e investigar para conhecer o mundo que a rodeia, porque assim iniciará uma busca que levará à consolidação de sua identidade pelo caminho da construção subjetiva, sendo relevantes as experiências lúdicas e suas aprendizagens em relação a si mesmo e com os demais. Quando uma criança brinca em lugares estimulantes permitidos e assessorados pelo adulto, entra em um espaço imaginário que lhe dá a oportunidade de naquele instante, desprender do que a preocupa ou do que a ocupava, para ter a maravilhosa experiência de criar e recriar a realidade a partir de sua fantasia e sua liberdade.

Quando brincam de faz de conta, aprendem a aceitar regras que a própria brincadeira lhe impõe, pois ao imitar o que os adultos fazem, a criança vai precisar ter atitudes e comportamentos que são mais adiantados que os seus. Por exemplo, observando duas crianças que brincam de mãe e filha e estão num lugar que só tem um balanço, a “filha” quis ficar no balanço e a “mãe” precisou ter um comportamento de adulto, reprimindo sua vontade de andar no balanço, aceitando regras que, apesar de não serem faladas abertamente como num jogo de dominó, fazem parte da brincadeira e têm que ser respeitados.

O jogo simbólico ou de faz de conta, é ferramenta para a criação das fantasias necessárias a leitores não convencionais do mundo, muito importantes para processos do conto e do reconto. Abre caminho para a autonomia a criatividade, a exploração de significados e sentidos.

Nas brincadeiras de grupo, as relações sociais são reproduzidas relações das crianças entre si. Reguladas por regras implícitas de comportamentos, essas relações são uma pré-condição importante para que aos poucos, as crianças tornem-se conscientes das exigências de regras na brincadeira. É sobre essa base que surgem os jogos com regras (como amarelinha, esporte e cordas. (FONTANA, 1997, p. 135)

Os jogos de regras são muito importantes na educação infantil. Além de mostrar que as restrições podem representar desafios divertidos, eles desenvolvem questões



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

importantes, como a adequação a limites, a cooperação e a competição. É crucial que as crianças entendam as regras do jogo antes de iniciá-los. Os pequenos podem jogar uns com os outros, embora nem sempre tenha consciência da competição, pois, ainda não sabe perder. A percepção de que existe um vencedor vem aos poucos, quando a criança passa a identificar a vitória e a derrota, ela começa a aprender não só a ganhar, mas também a perder.

Introduzir jogos que demandem diferentes capacidades como domínio do raciocínio (jogo da memória), desenvolvimento motor (jogos de encaixe), conhecimento matemático (blocos lógicos), são ações educativas que proporcionarão o desenvolvimento cognitivo nas diversas áreas do saber e um meio de conhecer em que melhor área cada criança tem domínio mais fácil.

O processo de ensino/aprendizagem requer constante adequação e renovação de atividades e de materiais pedagógicos, conhecimentos e disponibilização de recursos metodológicos e muita criatividade que possam promover as condições necessárias como forma de garantir a apreensão do conhecimento.

[...] a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não envolve apenas atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma de interação com o outro. Acontece o âmago das disputas sociais, implica a constituição do sentido. É criação, desejo, emoção voluntária. (FONTANA, 1997 p. 139)

A elaboração de jogos para as crianças envolve o planejamento de uma sequência didática tal que o jogo construído seja a etapa final de um processo e não um fim em si mesmo. Exige uma série de intervenções do professor para que, mais que produzir um material, mais que brincar, a criança possa aprender e desenvolver-se.

Planejar o jogo com multiplicidade de linguagens lúdicas educativas é unir idades e capacidades diferentes não só com o fim da integração, mas também com o fim de uma educação integral onde mais aprenda como o menor e todos possam demonstrar a sua capacidade ao outro. Onde o competitivo se equilibre com o cooperativo e sirva para jogar e



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

aprender valores humanos como o amor, a solidariedade, a compreensão, o dar e o receber.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis a saúde física emocional e intelectual. O jogo e a brincadeira são por si só uma situação de aprendizagem. Portanto é de primordial importância a utilização das brincadeiras e dos jogos na educação infantil.

Os primeiros anos de vida são períodos mais importantes para estimular os sentidos e a curiosidade sobre o mundo. E o brinquedo desempenha um importante papel nesse processo. É um acessório da aprendizagem na creche ou pré-escola porque é por ele que os pequenos estabelecem relações com o que os cerca.

Mas o que levar em conta na hora de escolher brinquedos para utilização num ambiente escolar? O melhor é basear-se nas etapas do desenvolvimento infantil e nos grandes marcos das conquistas motoras. O bom brinquedo é aquele que atende às necessidades e possibilidades de cada fase sem se ater à indicação de idade.

O brinquedo educativo data dos tempos do renascimento, mas ganha força a expansão da educação infantil, especialmente a partir deste século. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa [...] (KISHIMOTO, 2005, P. 36)

Em muitas culturas, os brinquedos surgiam da criatividade, por exemplo, a peteca indígena, a boneca de pano e tantos outros, contam a história de um povo de uma época e podem nos dias de hoje nos transmitir fatos que não sabíamos. As crianças adoram conhecer histórias de outros povos e adoram mais ainda criar a partir de muito pouco.

As crianças ao brincar com esses brinquedos podem vivenciar desde cedo à sabedoria e a cultura de seus pais, familiares e de outras pessoas que convivem com ela. Poderá sentir o carinho, a atenção de quem fez o brinquedo.

Os brinquedos educativos podem ser comprados, mas também podem ser criados com ou sem as crianças dentro do ambiente escolar.





## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

As crianças apreenderão que as coisas podem ser reaproveitadas quando de uma garrafa de plástico vir pronto um carro, quando uma folha de palmeira amarrada se transformar num cavalinho. Assim vão aprendendo a dar um valor às coisas, criando uma consciência crítica em relação ao consumismo exagerado de nossa sociedade.

Não podemos criar a partir do nada. Precisamos de alguma coisa, seja da própria natureza, seja algo que já foi usado, para criar. Na sociedade em que vivemos, onde temos poucas oportunidades de criar alguma coisa, achamos que não somos criativos. Mas isso não é verdade. Tendo algo em nossas mãos e a oportunidade de criar, sentimos a alegria de criar algo do que já existe. Aquilo que criamos traz uma parte de nós, de nossas raízes, que reforçam o sentimento de pertencer a um lugar, prender-se às coisas, às pessoas que convivem conosco. E isso contribui para aumentar nossa segurança, melhorar nossa autoestima.

Podemos criar brinquedos usando material de sucata ou coisas na natureza. Quando falamos de sucata estamos nos referindo a materiais industrializados que foram descartados como latas, papel, papelão, revistas, jornais, garrafas, potes e tampas plásticas, pedaços de tecido, de madeira, de borracha. Na natureza encontramos, por exemplo, folhas, gravetos, pedras, conchas etc.

Podemos ainda criar oficinas de brinquedos com as crianças, onde eles possam consertar brinquedos que eles mesmos quebraram. Essa seria uma atividade para as crianças maiores, os de 5 anos. O importante é que os brinquedos quebrados, sujos possam ser reconstruídos, limpos, renovados. Durante a oficina, é importante mostrar a sucata, de onde veio e como será reutilizado no conserto dos brinquedos ou na confecção de outros, bem como mostrar e deixar em exposição os brinquedos que eles fizeram e os que foram consertados, isso é um bom estímulo para as crianças sentirem muito importante.

As oficinas de criação de brinquedos são momentos especiais. O fazer em grupo incentiva a cooperação, a solidariedade, ajuda as crianças e os adultos a se conhecerem melhor e a formarem laços de amizade. Cada brinquedo criado puxa a ideia para fazer outro e a oficina vai se tornando cada vez mais rica e interessante.



Os brinquedos darão muita alegria às crianças quando estas derem vida a eles na hora da brincadeira.

Para KISHIMOTO (2005, p. 37):

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Para que o brinquedo possa constituir-se em um recurso pedagógico que de fato contribua para o processo cognitivo da criança, é imprescindível que o professor considere os processos pelos quais as crianças se apropriam do conhecimento, suas características pessoais e coletivas do grupo em que ele está trabalhando. Também levar em conta que a aprendizagem é um processo pessoal e singular, e por outro lado entender que a construção do conhecimento se dar no coletivo.

## 5 CONCLUSÃO

No decorrer deste trabalho nos detemos a remeter a reflexão sobre a importância do lúdico na educação infantil como uma forma de educar, constatando a necessidade das instituições de educação infantil, criar espaços lúdicos criativos que oportunizem às crianças atuarem no mundo em que vivem de forma crítica e consciente, pois, concebemos a criança como um cidadão de direitos. Isso implica que sua vontade, desejos, opiniões, capacidade de decidir, maneiras de pensar, de se expressar e formas de compreender o mundo podem ser facilitadas nas ações do brincar e do jogar.

O trabalho com crianças da Educação Infantil (0 a 6 anos) deve levar em conta o processo de aprendizagem que se realiza de acordo com as fases de desenvolvimento da criança. Contudo, é bom lembrar que cada criança é única, com identidade própria e um ritmo singular de desenvolvimento. Portanto, além de levar em conta o processo de maturação da criança de modo geral e suas características individuais, é preciso propor



situações que incentivem á conquista paulatina da autonomia e da individualidade em diversos contextos.

Destacamos a importância da brincadeira para a formação de critérios limitantes de atitudes que a criança transfere para a vida, ajudando-o a ajustarem-se ao meio em que vive, pois, é competência da educação infantil, proporcionar aos seus educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, já que a maioria das crianças de hoje passam grande parte do seu tempo em instituições que atendem á crianças de 0 á 6 anos de idade, permitindo que elas vivam, sonhem, criem e aprendam a serem crianças.

Verificamos que, mesmo faltando espaços lúdicos e brinquedos mais educativos como os de antigamente, é possível criar estratégias lúdico-educativas no ambiente escolar mantendo um planejamento pedagógico sério que atenda as necessidades desta faixa-etária.

Sugerimos, entretanto aos educadores em geral que não vejam a brincadeira como mera diversão ou exclusividade didática. Ela é fator essencial para a vida humana, já que, faz parte da essência cultural humana. Assim, explore bem as ações do brincar com respeito aos anseios, tempo e espaço da criança.



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## Referências

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: **Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- AZEVEDO, Ricardo. **Bazar do Folclore**. Ed. Ática. Vol5. 2001
- BROUGERE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 5 de outubro de 1988. Brasília: Senado Federal, 1988.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília; MEC/SEF. 1998, v 1.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- DELGADO, J. **A Formação e o trabalho pedagógico do professor na educação infantil** (org.) Londrina: Editor Unopar, 2008.
- FERNANDEZ, Alícia. **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre, Artes médicas, 1991.
- FARACO, Carlos Alberto; TEZZA, Cristóvão. Prática de texto: língua portuguesa para nossos estudantes. 9ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- FONTANA, Roseli. **Psicologia e trabalho**. São Paulo – AP: Atual, 1997.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- KISHIMOTO. T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (Org); - 8 ed.- São Paulo: Cortez, 2005.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papyrus, 1990.
- GASPARIN, João Luis. **Comênio: A Emergência da Modernidade na Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- JACQUIM, GUY. **A Educação pelo Jogo**. São Paulo, SP: Flamboyant, 1983.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

GASPARIN, João Luis. **Comênico: A Emergência da Modernidade na Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

ILARI, Rodolfo. Introdução à semântica: brincando com a gramática. 2ª . ed. São Paulo: Contexto, 2001.

JACQUIM, GUY. **A Educação pelo Jogo**. São Paulo, SP: Flamboyant, 1983.

MACHADO, Ana Maria. **Menina bonita do laço de fita**. São Paulo : Melhoramentos.

HEZBERG, Judith. Dinâmica e ludicidade. Disponível em: <http://www.sitiodolivro.com.br/?gclid=CPnd4oSziqUCFVVi2godqTarNQ>

KISSHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LOPES, Maria da Glória. **Dinâmica na Educação: criar, fazer e jogar**. 3ª Edição. São Paulo. Editora Cortez, 2000.

LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estudos de consciência e a ludicidade**. In Caderno de Pesquisa do Núcleo de Filosofia e História da Educação da Pós-graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia, v. 2, n. 1, Salvador: 1999.

\_\_\_\_\_. **A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zantar, 1976.

LOPES, Maria da Glória. **Dinâmica na Educação: criar, fazer e jogar**. 3ª Edição. São Paulo. Editora Cortez, 2000.

LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estudos de consciência e a ludicidade**. In Caderno de Pesquisa do Núcleo de Filosofia e História da Educação da Pós-graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia, v. 2, n. 1, Salvador: 1999.

OLIVEIRA, ET AL. Tecendo Linguagens. 1ª ed. 6ª série. Ibep. São Paulo –SP, 2006

PINHEIRO, Carlos Eduardo Brefore . **Literatura em sala de aula: dinâmica na construção do conhecimento**. Disponível em: [http://www.portrasdasletras.com.br/pdtl2/sub.php?op=literatura/docs/literatura\\_em\\_sala](http://www.portrasdasletras.com.br/pdtl2/sub.php?op=literatura/docs/literatura_em_sala).

OLIVEIRA, ET AL. Tecendo Linguagens. 1ª ed. 6ª série. Ibep. São Paulo –SP, 2006

PRIORE, M. **História das crianças no Brasil**. São Paulo: Contexto, 1999.

PETRAGLIA, I. **Ética, cultura e educação**, São Paulo; Cortez, 2001.



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SCARF, Echarp. Apud. BONAMIGO, Kude, 1991.