

A EFICÁCIA DA LUDICIDADE NAS SÉRIES INICIAIS

Gessica Maria da Silveira¹
Gledson Freire Cavalcante²
Maria Lucieuda da Silva³
Andressa Carau da Costa⁴

RESUMO

Este trabalho se fundamenta sobre a importância dos lúdicos nos anos iniciais explicitando todo o decorrer do processo, desde o lúdico e sua influência no processo de ensino aprendizagem e com se desenvolve nos anos iniciais, nosso objetivo é entender como abordar a ludicidade na sala de aula e a sua importância. De acordo com Almeida (2000) Piaget (1978) Kishimoto (1994) que contribuíram para o enriquecimento do presente trabalho contribuindo para acreditarmos ainda mais na educação escolar, pois a mesma tem um papel fundamental na formação histórico-social do aluno, e que, a qualidade do trabalho educativo é que faz a diferença na sua formação, sendo assim vimos que o lúdico como uma alternativa para contribuir com a prática diária do professor. É necessário refletir sobre quanto avanço o incentivo da prática lúdica nas escolas brasileiras, porém ainda existe o que avançar, com também a reflexão principalmente na consciência de todos, pois o lúdico propiciar liberdade de expressões, vivências, socializações e melhora o intelecto, bem como na formação integral dos indivíduos, pois experiências bem sucedidas podem provar que o lúdico é uma ferramenta muito eficaz e que deve ser utilizada na escola. O presente trabalho teve como fundamentação de pesquisa a pesquisa bibliográfica e qualitativa.

Palavras - chave: Ludicidade. Aprendizagem. Ensino. Jogos. Brincadeiras.

INTRODUÇÃO

No âmbito escolar, o lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental é pouco discutido, porque oferece uma educação que não condiz com a realidade e necessidade de cada aluno.

As perspectivas das ações lúdicas passa ter em vista o oferecimento de maiores oportunidades de uma diversidade cultural, pelo qual resgata o aprendizado incondicional, por encontrar formas mais prazerosas de se educar e de se trabalhar com o cidadão, despertando nele o conhecimento para que seja capaz de tornar-se um crítico e transformador da sociedade onde ele está inserido.

O lúdico compõe parte da vida da criança na escola e tem norteador o duplo aspecto de significar o progresso da criança, no mesmo momento que indivíduo é à construção do conhecimento, dessa forma, esses procedimentos estão vigorosamente

¹ Graduada do Curso de Serviço Social da CEAPE, jessicasilveira.sfk@gmail.com;

² Dr. Ciências educacionais – FICS – Faculdade Interamericana de Ciências Sociais

³ Graduada em Pedagogia FMB – Faculdade do Maciço de Batutité.. lucieuda123@gmail.com

⁴ Graduada em Pedagogia FMB – Faculdade do Maciço de Batutité. andressacarau@gmail.com

interligados. Contribuindo para a autonomia da criança, estimulando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.

Mediante ao processo do lúdico é que o cidadão entende o agir e tem a curiosidade estimulada para exercitar e praticar a sua autonomia. O lúdico é fonte de lazer, mas é ao mesmo tempo, fonte de conhecimento que nos leva a estabelecer parte primordial da atividade educativa de cada cidadão.

O brincar e o brinquedo se fizeram presentes no cotidiano das pessoas, independentemente da classe social, raça, gêneros e cultura. Isso mostra a grande riqueza do brincar e do brinquedo para o desenvolvimento humano. Diante do exposto, nos fundamentamos em Piaget (1978), Almeida (1994), Kishimoto (1994) e Rodrigues(2005) que enfatizam os processos da ludicidade e suas contribuições na vida da criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento cognitivo.

Portanto, com o estudo e aprofundamento deste tema "A importância do lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental" temos melhores condições de compreender a importância do lúdico no cotidiano escolar, aumentando assim o interesse e enriquecendo o ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

Para desenvolver a pesquisa utilizamos: pesquisa bibliográfica em livros, artigos, revistas científicas, internet. Para perceber como o profissional é necessário na escola entrevistamos e distribuímos um questionário à equipe administrativa e alguns professores sobre o seu cotidiano com os alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem e conduta, procurando perceber que atitudes são tomadas e como o trabalho lúdico poderia auxiliar os alunos com dificuldades.

Os direcionamentos piagetianos auxiliam no que diz respeito ao processo de ensino aprendizagem do alunado, neste caso o jogo que é instrumento representativo do lúdico é usado como ferramenta para colaborar todo o decorrer do aprendizado. Portanto Piaget (1978, p. 160) com todas as suas contribuições sobre importância dos jogos no uso da prática escolar afirma que.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas

cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1978, p.160)

Neste sentido os jogos são uma forma de expandir as práticas lúdicas nos anos iniciais, propiciando momentos que somem na perspectiva das construções dos saberes das crianças possibilitando o crescimento paulatino de seu progresso pessoal.

Constatou-se que as vivências lúdicas propõem o despertar do prazer em aprender. É importante também que o professor sempre esteja disposto ao novo e apto a ser aprendiz sempre. E por intermédio da sensibilidade proposta pelo lúdico, o educador se posiciona como sujeito passivo perante as atividades práticas e desafiadoras, provocando sua vontade pelo conhecimento. E como o professor pode se torna um aprendiz? Incluindo-se na condição da criança, permitindo que o mundo criativo e interdisciplinar evidencie do modo que o “eu” pode cooperar no desenvolvimento do “outro”.

REFERENCIAL TEÓRICO

O LÚDICO E SUA HISTORICIDADE

A palavra Lúdica vem do latim “Ludus”, que significa jogo, brincadeira e diversão, em que com a renovação nas práticas de ensino ganhou espaço na sala de aula como ferramenta de contribuição na relação professor, aluno e escola. Buscando assim construir um espaço dinâmico, facilitador e atrativo para os processos pedagógicos de ensino-aprendizagem trazendo características divertidas, que provocam o encantamento e o envolvimento dos sujeitos nas atividades vivenciadas em sala de aula. Nesse sentido ROLOFF (2007, pág.2) afirma que “o lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativo”.

Inserir as práticas lúdicas no cotidiano escolar é transpor a essência da criança para a realidade fazendo-a refletir sobre suas visões de mundo, construindo entrelaces por meio do ser e o saber resultando em práticas educativas humanizadas trazendo uma atmosfera de conforto, diversão e produção de conhecimento.

Segundo Almeida (1994, p23). Jean Jacques Rosseau demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprias; demonstrou que não se aprende nada se não por meio de uma conquista ativa. “Não deis o vosso

aluno nenhuma espécie de lição verbal: só da experiência ele deve receber”. Assim Almeida (1994) complementa:

A verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais – necessidades de saber, de explorar, de observar, de trabalhar, de jogar, de viver, a educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança. (ALMEIDA, 1994 pág.24)

Partindo desse pressuposto compreendemos a importância do lúdico como ferramenta, que contribui para a imersão da criança no desenvolvimento do conhecimento delineando caminhos para a concretização de um saber instigante, deslumbrante e pautado no fascínio do brincar e aprender. Segundo Piaget (1998, p.62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Deste modo as crianças ficam mais entusiasmadas para usar a intelectualidade, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Segundo a teoria de Piaget o desenvolvimento acontece por meio da interação com o meio respeitando a maturação biológica sendo assim a construção do conhecimento ocorre quando acontecem ações físicas ou mentais sobre objetos que, provocando o desequilíbrio, resultam em assimilação ou, acomodação e assimilação dessas ações e, assim, em construção de esquemas ou conhecimento.

Em outras palavras, uma vez que a criança não consegue assimilar o estímulo, ela tenta fazer uma acomodação e após, uma assimilação e o equilíbrio é, então, alcançado.

A maturação é um aspecto intrínseco ao indivíduo e desempenha papel importante em seu desenvolvimento cognitivo, uma vez que este se constitui a partir das ocorrências nos esquemas com os quais a criança nasce. Tais esquemas são estruturas, inicialmente de natureza reflexa, que se adaptam e se modificam com o desenvolvimento mental. Ao nascer, a criança possui poucos esquemas. Com o seu desenvolvimento, os esquemas se transformam, tornam-se mais diferentes, mais numerosos. (FARIAS, 1995, pág.56).

Nessa perspectiva o meio passa a ser um facilitador do desenvolvimento cognitivo através do objeto, no caso a ludicidade que pode ser representada através das brincadeiras, de jogos ou dinâmicas que tragam condicionamentos de conteúdos pedagógicos, principalmente com a troca de experiências que o indivíduo realiza no

decorrer do processo, fazendo com que se materialize aprendizados fecundos e divertidos.

Corroborando com (KISHIMOTO, 2000 pág.89) a criança baseia-se não mais nas características físicas dos objetos, mas nas propriedades das ações que foram exercidas sobre eles. Como por exemplo, poderíamos citar uma criança que ao brincar com blocos, de repente resolver separar os blocos pequenos dos grandes para brincar. Mas, ao terminar de seleciona-lo, conta-os e descobre a quantia dos mesmos. E assim, brincando, faz outras descobertas, ultrapassando o conhecimento do objeto utilizado e estabelecendo descobertas em torno do mesmo.

Portanto o sujeito interfere sobre o objeto indiretamente, pois o resultado consiste nas suas necessidade visto que essa interligação faz parte do lúdico e influencia no processo de adaptação, na construção do pensamento e do conhecer a si mesmo. Sendo assim (PIAGET, 1972) afirmar que.

Conhecer significa estruturar, explicar o real a partir das experiências vividas. E modificar, transformar o objeto, é compreender o mecanismo de sua transformação e, conseqüentemente, o caminho pelo qual o objeto é construindo. (PIAGET, 1972, p.69)

Percebemos então a relevância da ludicidade no favorecimento da autonomia da criança, propiciando situações de aprendizagem, onde a curiosidade é estimulada sendo fonte de lazer, simultaneamente de prazer e saber, pois existe uma motivação em que explora a criatividade na tentativa de aperfeiçoar o intelecto do sujeito envolto no transcurso do aprender. Para FREINET (1998) a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (FREINET, 1998, pag.304)

Então entendemos que o lúdico não é só uma corrente de práticas que são aplicadas para a lapidação de uma metodologia que respeite a singularidade da criança, no intuito de promover as tessituras de aprendizados que desenvolvam o cognitivo e criam situações que modifica e influencia para mais um modo de viver.

A ESCOLA E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO LUDICO

A escola sendo palco principal nas práticas pedagógicas educativas tem como primazia promover atividades lúdica através de jogos, brinquedos e brincadeiras que permitam o progresso contínuo do alunado neste espaço, oferecendo assim condições para que todos desenvolvam o equilíbrio, pois há um estímulo na aprendizagem. O trabalho coletivo, a compreensão, a preocupação e a interação com o outro contribui e reforça todo o meio impulsionado esse desenvolvimento.

A escola deve considerar imprescindível, sobretudo na infância a ocupação do tempo livre das crianças com a construção de jogos e brincadeiras de sucata, com atividades prazerosas e deslumbrantes. Principalmente, neste processo de urbanização, em que se vive hoje, em que à criança é levada ao consumismo e à alienação no seu modo de vida. Segundo (KISHIMOTO,2009).

A implementação do lúdico como caráter recreativo e didático se faz presente na maioria das escolas, mostrando que os educadores reconhecem a importância do lúdico no desenvolvimento dos educandos, e o seu papel na construção da individualidade e das relações interpessoais. (KISHIMOTO,2009, pag.104)

Portanto necessária sua valorização no âmbito escolar mediante a construção de jogos, brinquedos e o resgate das brincadeiras instrumentos que as escolas devem adotar de forma interdisciplinar para o desenvolvimento e para a aprendizagem, pois as atividades lúdicas por se tratarem de ações que visam o prazer, faz com que os indivíduos aprendam de forma deleitável, pois não é exercida uma pressão para que tal conteúdo seja aprendido, apenas é aprendido na medida em que vão se divertindo. ALMEIDA (1994) complementa claramente a relevância da influência nos segmentos lúdicos:

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, p.41)

É suntuoso também citar a postura do professor que deve condicionar os processos lúdicos, de maneira coerente buscando formas atrativas, instigando o aluno a

fazer parte das atividades lúdicas, propondo a caracterização de uma mediação construtiva, simplificada e cativante. Assim o aluno desenvolverá um conhecimento inédito a partir dos questionamentos, sendo observadas suas atitudes. Na busca de fortalecer um agir cognitivo que o ajude à assimilar o que lhe for interessante e significativo na tentativa melhorar a relação do professor com o uso do lúdico e aceitação do aluno no decorrer de todo o processo.

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (BAQUERO, 2000. p. 27)

Neste sentido acontece uma troca de conhecimento entre o professor e o aluno, em que ambos se ajudam facilitando a aprendizagem, com isso tornando a sala aula diversa, interessante e construtiva, deste modo podemos reconhecer que o lúdico não está voltado somente para as brincadeiras ou o uso dos brinquedos, pois as ações metodológicas contribuem e estimulam a curiosidade, a auto confiança, o pensar e a concentração criando situação imaginária.

Contudo as vivencias interligando as experiências são de suma importância em nossas vidas.

Foto 01: Professor trabalhando matemática e ludicidade.



Fonte: Escola Municipal Lavoisier Maia - RN

Na imagem percebe – se que os conhecimentos metodológicos e o desenvolvimento das habilidades do professor para trabalhar a disciplina, contudo com o lúdico, materiais pedagógicos é de fundamental importância para o desenvolver do mesmo com os alunos, pois o lúdico proporciona o desenvolvimento do imaginário, o brincar aprendendo de forma prazerosa.

Nesse sentido, as práticas do desenvolver, habilidades do trabalho com foco com a metodologia do conhecimento lúdico, prioriza as semelhanças e conhecimentos de um ponto crucial para a efetivação implícita do trabalho docente para discente da ludicidade, nesse sentido, Mirim (2001) destaca em seu livro os 7 saberes para a educação do futuro que, o conhecimento, empatia o fazer pedagógico não é só o trabalho seco, reto, é necessário amor ao próximo, ao ser humano, ao outro, aos demais, pois só assim o lúdico se torna eficaz.

É preciso que o professor dentro das suas possibilidades possa desenvolver através de recursos, sejam eles de instrumento da própria escola, ou de um recurso reciclável a proposta do brincar, do construí, do desenvolver a construção e sua criatividade com seu alunado que dessa forma o próprio possa fabricar, construir o seu próprio brinquedo, o desenvolver do próprio lúdico na construção, nesse construir está se auto aprimorando desenvolvendo outras habilidades que em si aprimora ou descobre através de um olhar profissional onde há dificuldades e ou habilidades que possam trabalhar com seus aluno.

Imagem 02: Crianças na brinquedoteca.



Fonte: Escola Municipal Lavoisier Maia - RN

Os espaços pedagógicos dentro dos espaços escolares, tais como biblioteca, brinquedoteca, espaço recreativo coberto e ou descoberto, espaços fora da sala de aula dita, expressa – se como espaços de cunho pedagógico onde o profissional não pode deixar de apresentar aos seus alunos e não pode deixar de trabalhar com as crianças, pois através desses espaços, do olhar contínuo, de um olhar específico o alunado demonstra suas habilidades e fraquezas onde com o errar, o acerto a ajuda, o observar ao outro o mesmo pode imitar, pedir ajuda, cair, levanta aprendendo detalhes que nem um professor poderá intervir em alguns casos, pois é o fazer entre eles que vos levam ao aprender, conseqüentemente o “errando que se aprende”, fato esse pedagógico.

O passo a passo do desenvolver lúdico não é uma tarefa fácil, pois decorrente e oriundo de uma boa visão profissional da educação, o mesmo requer um conhecimento amplo, lapidado, emoliente, visão de conhecimento amplo, a prática pedagógica do brincar, do construir, do outro da criatividade acima de tudo, do fazer criativo, são essas visões do fazer pedagógico lúdico que a aprendizagem poderá fluir sem medo de erra, construindo concepções concretas da pedagogia lúdica com viés educativo da arte de criar, montar, remontar, formar e reformar em seu destaque do novo, do velho que de remodela que se some e consome ao aprendente as vertentes do aprender fazendo.

Imagem 03: Professoras e crianças construindo o brinquedo.



Fonte: Escola Municipal Lavoisier Maia - RN

A imagem em destaque demonstra a professora da educação infantil desenvolvendo a construção do brinquedo / jogo com as crianças, nesse sentido o prazer

de uma criança em construir o seu próprio brinquedo é de suma relevância para o ego, e o Ide da criança, onde eles terão o prazer de falar que construiu, que fez, faz - se necessário também destacar que a criança construiu a criatividade, demonstrando aprendizagem na construção, denotando a criatividade, socialização, linguagem, concentração. São atividades que não estão de forma implícitas em palta, porém estão intrínsecas no desenvolver, no fazer do brinquedo com as demais crianças sob orientação do profissional professor.

METODOLOGIA

Para desenvolver a pesquisa utilizamos: pesquisa bibliográfica em livros, artigos, revistas científicas, internet. Para perceber como o profissional é necessário na escola entrevistamos e distribuímos um questionário à equipe administrativa e alguns professores sobre o seu cotidiano com os alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem e conduta, procurando perceber que atitudes são tomadas e como o trabalho lúdico poderia auxiliar os alunos com dificuldades.

Os direcionamentos piagetianos auxiliam no que diz respeito ao processo de ensino aprendizagem do alunado, neste caso o jogo que é instrumento representativo do lúdico é usado como ferramenta para colaborar todo o decorrer do aprendizado. Portanto Piaget (1978, p. 160) com todas as suas contribuições sobre importância dos jogos no uso da prática escolar afirma que.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1978, p.160)

Neste sentido os jogos são uma forma de expandir as práticas lúdicas nos anos iniciais, propiciando momentos que somem na perspectiva das construções dos saberes das crianças possibilitando o crescimento paulatino de seu progresso pessoal.

Constatou-se que as vivências lúdicas propõem o despertar do prazer em aprender. É importante também que o professor sempre esteja disposto ao novo e apto a ser aprendiz sempre. E por intermédio da sensibilidade proposta pelo lúdico, o educador se posiciona como sujeito passivo perante as atividades práticas e desafiadoras,

provocando sua vontade pelo conhecimento. E como o professor pode se torna um aprendiz? Incluindo-se na condição da criança, permitindo que o mundo criativo e interdisciplinar evidencie do modo que o “eu” pode cooperar no desenvolvimento do “outro”.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Mediante a discussão sobre a importância da prática do ensino-aprendizagem através dos jogos lúdicos, foi analisado que torna-se uma ferramenta indispensável nesse processo, ou seja, dizer que nessas situações que o jogo conquista espaço, como a forma ideal da aprendizagem, na medida em que garante o estímulo ao interesse do aluno, fortalece os níveis diferentes de sua experiência pessoal social, ajuda-o idealizar suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua originalidade e reflete um instrumento pedagógico que leva ao professor a situação de condutor, incentivador e estimulador da aprendizagem.

Dessa maneira, brincar significa abstrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. E a ludicidade é o melhor caminho de iniciação para este entrelace do aprendizado da busca pelo conteúdo de forma prazerosa, à descoberta da individualidade e à mediação entre os saberes e o brincar.

O ato de contar histórias deve inspirar todos os sentidos, impactando o coração e engrandecendo a leitura de mundo na vida de cada um. A utilização dessa metodologia motiva não somente a imaginação, mas também o interesse e a rotina da leitura; a desenvolvimento do vocabulário, da narrativa e de sua cultura, fazendo com que a crianças desenvolva o consciente e subconsciente infantil, assim a relação entre o espaço íntimo do indivíduo com o mundo social, resulte na construção de sua personalidade, seus valores e suas crenças.

O talento de imaginar facilita que o ser humano crie uma destreza de percepção e entendimento de histórias ficcionais, uma vez que a nossa vida apenas é versada dentro de narrativas. As histórias nos conduzem informações e englobam nossas emoções.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contudo constatou-se que o presente estudo traça e aponta a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem do indivíduo, uma vez que o lúdico é um diálogo entre a realidade e o, onde esses entrelaçados proporciona momentos que

favorecem o desenvolvimento cognitivo dos sujeitos que estão envolvidos nas práticas lúdicas.

Por sua vez o professor tem como desafio promover, mediar e redescobrir a importância do lúdico na facilitação das ações de aprendizagem, utilizando esta ferramenta como uma possibilidade de resgatar no educando o deleitamento de aprender, bem como compreender a variedade de estímulos que o jogo, o brincar e a contação de história oferecem.

Seria aconselhável que as disciplinas curriculares responsáveis pelas expressões e práticas corporais utilizassem o jogo como objeto de estudo e como ferramenta pedagógica, fundamentando na valorização do jogo infantil como recurso para o desenvolvimento da aprendizagem sendo elencado na ludicidade.

O estudo permitiu compreender o quanto o lúdico é significativo para a criança nos anos iniciais do ensino fundamental, assim poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, sendo capaz de exercer sua cidadania e competência. Mediante ao lúdico, conquistaremos uma educação de qualidade e que verdadeiramente consiga ir ao encontro dos interesses e primordialidades das crianças.

Quanto mais espaço lúdico oferecermos, mais alegre, espontânea e criativa ela será. Sendo assim, a escola, deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e ensino-aprendizagem das crianças.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ana C. P. C. de; SHIGUNOV, Viktor. **A atividade lúdica infantil e suas possibilidades.** In: Revista da Educação Física, Maringá, v. 11, n. 1, 2000

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicas.** Ed. Loyola, São Paulo, 1994.

ALVES, Rubem. **A gestão do futuro.** Campinas: Papirus, 1987.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

FARIAS, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget.** Ed. Ática, 3ª edição, 1995

FREINET, Célestin. **A educação do trabalho.** 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998;

KISHIMOTO, Tizuco M. **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo, Pioneira, 1994

_____ **Educação Infantil no Brasil e no Japão: acelerar o ensino ou preservar o brincar?** Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. Brasília, v. 90, n. 225, p. 449-467, maio/ago. 2009.

_____ **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo:
Cortez, 2000

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____ **A psicologia da criança.** Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

PICCOLO, Vilma L. Nista (org.). **Educação Física: ser ... ou não ter?** São Paulo:
UNICAMP, 1993.

RODRIGUES, Edvânia Braz Teixeira. **Cultura, arte e contação de histórias.** Goiânia,
2005.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula,** artigo da
universidade do estado da paraíba, 2007,

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem.** 2. ed. São Paulo:
Ícone, 1998