



oportunidades do conhecimento oferecidas às crianças tem papel fundamental no desenvolvimento da sua estruturação motora, cognitiva e social. Neste cenário está inserido a Escola e o Educador, onde ambos trabalham para oferecer a criança um lugar de alegria, de confraternização e de gosto pelo estudo, além de traçar caminhos capazes de transformar a sociedade.

Segundo Piaget (2001) em cada período da vida o brincar acontece de um jeito e se adequa à faixa etária específica auxiliando no desenvolvimento necessário para aquela etapa. A criança na educação infantil está passando pela primeira infância, ou seja, Período Pré-Operatório<sup>21</sup>, fase em que o desenvolvimento mental é aprimorado por meio da interiorização da palavra com a formação do pensamento e interiorização da ação. Para a criança nessa faixa etária da educação infantil, o jogo simbólico está em ênfase, sendo por meio da curiosidade, imaginação e experiências, que o indivíduo começa sua formação intrínseca.

Ao decorrer do uso das brincadeiras, o professor pode proporcionar uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participar ativamente, assimilando experiências e informações. A atividade lúdica é importante para o ser humano em qualquer idade, mas em especial a criança brinca para se conhecer e também para compreender o mundo que a cerca, pois, assim, ela constrói e se integra no grupo social, constituindo, então, sua identidade cultural como ressalta Rego (1991).

Nessa perspectiva, um dos caminhos para o trabalho na escola, em sala de aula, é elencar e organizar uma coleção de situações lúdicas que resgate a euforia das brincadeiras e do prazer de aprender, facilitando todo o envolvimento entre as variáveis necessárias à construção do conhecimento.

Desenvolver atividades na educação infantil não é nada fácil em razão dos alunos não corresponderem de forma motora, cognitiva, social e afetiva a muitas atividades. Então o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem oportuniza os jogos e brincadeiras, disponibiliza materiais e participa de forma ativa na construção dos espaços e tempos de atividades lúdicas, ou seja, propicia a mediação na construção do conhecimento, observando e respeitando

---

<sup>2</sup> BOCK, A. M. et al. *Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia*. São Paulo: Saraiva, 2001

as diferenças de cada criança.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (2001, p.104), surge um olhar que não apenas reconhece, mas, de fato, indica o brincar como um dos parâmetros para a organização do currículo. Nele, a seleção de material como recurso didático é um dos itens que merece ser levado em consideração, onde todo material é fonte de informação, mas nenhum deve ser utilizado com exclusividade. É importante ter diversidade de materiais para que os conteúdos possam ser tratados da maneira mais ampla possível. Fazer com que os educandos se interessem e pesquisem o assunto que o professor esteja trabalhando fica facilitado, quando se aplicam os conteúdos em forma de estímulos lúdicos, com criatividade e prazer.

Neste contexto essa pesquisa vem ao encontro de desvendar como o ato lúdico não deve ser visto apenas como uma recreação, mas sim uma condição essencial para potencializar o desenvolvimento infantil. Com as brincadeiras a criança torna-se capaz de explorar e refletir sobre a realidade em que estão inseridas, buscando soluções e hipóteses para possíveis conflitos e questionando algumas regras, incorporando valores, apropriando-se de diversas linguagens corporais, promovendo a autoimagem, autoestima e conduzindo a imaginação e criatividade, permitindo assim a constituição de um pensamento crítico e uma visão ampla, auxiliando na formação de um cidadão com conduta social apta para as necessidades de uma sociedade que se encontra em constante modificação.

Para Vygotsky (1984), o ser humano aprende dentro do contexto histórico cultural, sendo as brincadeiras uma maneira fundamental para as crianças utilizarem a linguagem simbólica, elaborarem o seu entendimento de mundo, que muitas vezes ocorre durante as discussões nas brincadeiras.

Considerando os fatores descritos, convém destacar a importância que têm a brincadeira, o brinquedo e o jogo, como parte das atividades desenvolvidas no ambiente escolar, como forma de organizar um ambiente lúdico, onde haja o resgate do prazer da interação entre os sujeitos e os objetivos da aprendizagem, não sendo restrita as condições específicas, como na Educação Infantil, mas como amplo movimento que permeia todo o processo de aprender e ensinar em todas as esferas de produção do conhecimento humano.

Neste sentido, o objetivo desta pesquisa foi compreender a importância da utilização de brincadeiras na facilitação do processo de aprendizagem da criança em especial na Educação Infantil.

A abordagem metodológica utilizada foi a qualitativa. De acordo com Demo (2005, p.146), “fenômenos qualitativos caracterizam-se por marcas como profundidade, plenitude, realização”. Além disso, caracteriza-se como bibliográfica, de modo que, para a coleta de informações utilizou-se um referencial teórico elaborado, a partir de conceitos e posicionamentos pela autora que abordou a temática proposta. Segundo Carvalho (1987, p.110), “a pesquisa bibliográfica é a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita, para coletar dados gerais e específicos a respeito de um determinado tema”.

Os autores Piaget e Vygotsky que foram os escolhidos para contribuir para que a discussão do assunto, que retrata como Piaget descreve essa faixa etária por meio do período pré-operatório e suas considerações relacionadas às características que essa fase apresenta e o ponto de vista de Vygotsky sobre a formação do indivíduo através da interação do ser humano com o meio que o cerca.

Com este trabalho esperamos ajudar aos professores, educadores e pais a darem mais importância às brincadeiras de seus alunos e filhos, a darem um pouco do seu tempo a estas crianças que tanto nos pedem atenção, até para que possamos entender e entrar no mundo em que elas vivem, que é o mundo da imaginação.

Enfim, é necessário, portanto, o estímulo e o resgate da prática lúdica desde a formação do educador até a aplicabilidade nos conteúdos e salas de aula, para que o ambiente de ensino seja mais prazeroso, mais descontraído para todos os envolvidos. O valor das brincadeiras e jogos é defendido por muitos; cabe aos que atuam com os alunos fundamentar-se nesta proposta de atuação e levar os conteúdos acadêmicos de maneira a propiciar e facilitar a aprendizagem através deles. Assim, acreditamos que o lúdico, embora não seja a única, constitui-se em uma das alternativas mais imprescindíveis e capazes de serem percorridas para buscar uma educação com mais qualidade.

## 1. O LÚDICO ENQUANTO BRINCADEIRAS E JOGOS E O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Dentre os materiais consultados as definições de dicionários, é possível perceber que o termo lúdico, refere-se a, ou que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos. Brincadeira é tida como ato ou efeito de brincar, sobretudo entre crianças; brinquedo; jogo. Segue ainda, o jogo, como atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho. Assim, parece que os termos se equivalem e que um implica no outro, sem que haja uma forte distinção entre os significados.

Pereira (1997) destaca que os termos brincar, brincadeira, brinquedo, jogo e lúdico estão repletos de diferentes significações, muitas vezes, contraditórias. Até mesmo no meio profissional, brincar e brincadeira são sinônimos de mentira, de coisa não séria, sendo, ainda encontradas em frases, como: “É brincadeira!” ou ainda “Com o futuro não se brinca”.

O lúdico ganhou, nos últimos anos, a conotação de prazer, de algo que se realiza sem conflitos, com facilidade e contentamento. Também denota prazer e liberdade, embora ocorra certa distorção ao empregar determinadas definições para sua utilização, que, associadas a uma atividade física simbólica, possam parecer substancialmente apenas sinônimos, é impossível separar a aplicação consecutiva diante das relações entre jogo, brinquedo e brincadeira como assegura Kishimoto (1998).

Jogos, brinquedos e brincadeiras não são como poderíamos pensar, expressões exclusivas da cultura infantil. Também os adolescentes e adultos se utilizam das formas lúdicas em momentos variados de suas vidas, remetem a essas ações o caráter de prazer e divertimento aos quais o lúdico está ligado, sendo, portanto, indissociável esta associação.

Como expressão de cultura, os jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser localizados tanto no domínio da cultura erudita, quanto da cultura de massa, ou, ainda, da cultura espontânea.

Conforme descrito por Robles (2001), desde tempos antigos, jogos e brincadeiras eram consideradas as atividades lúdicas importantes para a espécie humana. Na Antiguidade, era comum observar a participação de toda a comunidade em jogos e divertimentos como forma de lazer.

De acordo com Velasco (1996), há muito tempo que brincar é uma atividade das crianças e dos adultos. Na Antigüidade, as crianças participavam de todas as festas, lazer e jogos dos adultos, mais em ambientes diferentes. Estes ocorriam em praças públicas, espaços livres sem a supervisão dos adultos, as crianças se misturavam em grupos de diferentes faixas etárias e de ambos os sexos. A brincadeira era considerada um elemento da cultura, do riso e do folclore, era um fenômeno social, onde todos participavam e somente mais tarde ela perdeu os vínculos comunitários, tornando-se individual. Para as crianças, o brincar e o jogar são modos de aprender e se desenvolver. Não importa que não saibam disso. Ao fazer essas atividades, elas vivem experiências fundamentais. Daí porque se interessam em repeti-las e representá-las até criarem ou aceitarem regras que possibilitem compartilhar com colegas e brincar e jogar em espaços e tempos combinados.

No Renascimento, a brincadeira passou a ser vista, também, como uma possibilidade educativa. A partir desse período, passaram a ser elaboradas novas propostas e métodos educativos baseados em jogos e brincadeiras. No período Romântico, o brincar assume novo valor, associado a um novo conceito sobre a criança, ela passa a ser vista como um ser ativo, que merece respeito. Observa-se que foi necessário um tempo bastante longo, alguns séculos, até se chegar á conclusão de focalizar o desenvolvimento infantil e a educação, através de estudos sobre a psicologia da criança e a importância da brincadeira no processo de ensino aprendizagem.

Infelizmente, porém, poucas são as pessoas que entendem e percebem a importância da aprendizagem que decorre do uso adequado de brinquedos e da oportunidade de brincar, como refere-se Bomtempo (1986).

Na perspectiva de Schuwartman (1979), que defende a ideia de que o trabalho pode ser lúdico, enquanto a brincadeira, por vezes, pode ser sentida como trabalho, desta forma, durante uma brincadeira, podem-se criar mundos que são, muitas vezes, mais reais, sérios e produtivos que a própria vida real. Essa visão aponta para a existência de uma continuidade entre atividades lúdicas e atividades produtivas.

Segundo Antunes (1999), está-se perdendo, no tempo, a época em que se separava a brincadeira e o jogo pedagógico da atividade seria.

Hoje a maioria dos sociólogos, filósofos, antropólogos concordam em compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmos e alegria na rigidez da caminhada humana.

Atualmente, a criança se diverte menos, dentro ou fora da escola, pois ainda é herdeira de uma tradição academicista de submissão ao currículo que a impregna, profundamente. Vários autores referem-se à utilidade que a prática da atividade lúdica pode ter no desenvolvimento global da criança.

Alguns estudos realizados nesta área mostram que a inclusão da atividade lúdica na educação escolar traz benefícios tanto para as crianças envolvidas, como para os adultos intervenientes no processo educativo, porque proporciona, aos alunos, experiências agradáveis.

Pessanha (1999) salienta que o fato de que o aproveitamento escolar aumenta significativamente quando a criança tem oportunidade de praticar a atividade lúdica com mais frequência.

Isso é inteiramente perceptível na escola, tanto na educação infantil quanto na educação fundamental, quando os conteúdos são trabalhados ludicamente. O empenho das crianças para enfrentar e desvendar os desafios propostos é mais intenso, pois o lúdico fornece uma possibilidade de interação entre os alunos, dando caráter mais dinâmico ao aprendizado, fazendo a sala de aula um local mais prazeroso, onde seja agradável estar, aprender e ensinar. Em linhas gerais o lúdico abrange o sentido de divertimento e prazer que são conferidos, também, aos jogos e às brincadeiras. Apesar da conceituação diferenciada, não podemos vê-las distintas e separadamente. Os seus sentidos são complementares, visto que todas são integrantes do cotidiano da escola.

### **1.1 As Brincadeiras e os Brinquedos: Reconhecendo conceitos e sua Relação com a Aprendizagem.**

Segundo os dicionários a definição engloba a ação que se desenvolve no ato de jogar. Aprendizagem cultural que se expressa de diversas formas. A brincadeira é um estado existencial das pessoas em diversas situações das suas vidas. Manifesta-se nos jogos, brinquedos em forma de objetos, cultura popular, reuniões de amigos, montagem ou confecção de brinquedos entre outros.

Portanto Brincar é, nesta perspectiva, um gesto de ligação ou vínculo com algo em si mesmo e com os outros.

Mas o que é brincar? O que está sendo evidenciado quando a criança brinca? Esses questionamentos são explicados através da brincadeira, que é um processo de relações entre a criança e o brinquedo e, também entre a criança entre si e com os adultos. Existem várias formas de brincar: solitariamente, em grupos; entre crianças de mesma idade, ou de idades diferentes; entre adultos e crianças; e adultos entre si. Existem também diferenças entre brincadeiras organizadas pelas próprias crianças; brincadeiras tradicionais; jogos; atividades lúdicas propostas por adultos, com conteúdos específicos a serem atingidos. Sabe-se, no entanto, que ao longo dos anos, a brincadeira tem sido entendida como excesso ou falta de energia, como pode ser considerada como forma de pré-exercício para a ação sofisticada ou, ainda, como eliminação de formas primitivas de ação do organismo, segundo Oliveira (2004).

Vejo que um fator relevante e necessário que os educadores reflitam seu papel de facilitadores do processo de desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, através de dinâmicas de trabalho diferenciadas, de ampliação de repertório didático através do incremento das brincadeiras na sala de aula, no fazer pedagógico, que seja parceiro no prazer de ensinar e aprender.

Com a evolução da sociedade surgiram dois fatores relevantes: - a criança desconectada da vida dos adultos e a institucionalização da criança, utilizando-se das atividades lúdicas como um mecanismo de aprendizagem. O brincar transformou-se então em atividade infantil. Hoje com o progresso das civilizações, das grandes cidades, da mudança de hábitos, o brincar sofreu inúmeras mudanças. Houve redução de espaço físico, não há segurança para as crianças brincarem, o ritmo da vida moderna diminuiu o tempo para as atividades lúdicas e as tecnologias desestimulam as brincadeiras com o brinquedo em si. Segundo Velasco (1996, p. 43)

O brincar nunca deixará de ter o seu papel importante na aprendizagem e na terapia, daí a necessidade de não permitirmos suas transformações negativas e estimularmos a permanência e existência da atividade lúdica infantil.

O brincar irá propiciar um crescimento saudável à criança, e torna-se um adulto mais equilibrado tanto físico quanto emocionalmente, suportará as



pressões da idade adulta com maior criatividade frente a diferentes situações tendo o discernimento para resolver os problemas que venham a surgir. Já a criança que é privada dessa atividade, por qualquer motivo, terá marcas profundas da falta desta vivência.

O brincar pode ser interpretado de inúmeras maneiras, diferenciadas pelo material ou o recurso aplicado, incluindo: o movimento e as mudanças de percepção; a relação com os jogos e suas propriedades físicas; combinação e associação; a linguagem oral e gestual; os conteúdos sociais; limites definidos pelas regras. Podemos citar 3 modalidades básicas de brincar: 1) O faz-de-conta; 2) o brincar com material de construção; 3) o brincar com regras. Estas modalidades ajudam a crianças a ampliar seus conhecimentos infantis por meio de atividades lúdicas. Brincando com a fantasia, a criança constrói uma ponte no tempo, revivendo o passado, experimentando no presente e projetando o futuro, transitando entre o mundo inconsciente e a realidade, complementando-os. Para brincar com o corpo, os educadores podem criar brincadeiras e vivencia-las e propor inúmeras atividades a partir dos movimentos representados pelos sentidos: ver, ouvir, pegar, cheirar, experimentar o gosto.

Numa abordagem mais abrangente, o lúdico poderia, então, ser ocasião de se lidar com a segurança e o incerto, o medo e a coragem, a perda e o ganho, o prazer e o desprazer, o sério e o cômico, a objetividade e a subjetividade, enfim, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como um grande jogo em que, como em todos os demais, estão presentes objetivos regras e papéis.

A brincadeira é uma forma privilegiada de aprender. E à medida que vão crescendo, as crianças trazem para as brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam. E nessa perspectiva ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso. Nessas combinações, muitas vezes inusitadas aos olhos dos adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas.

Atualmente as crianças começam a frequentar, cada vez mais cedo, as instituições, nesses espaços, o brincar é, muitas vezes, desvalorizado, em relação a outras atividades consideradas mais produtivas. Valorizar a brincadeira não é apenas permiti-la, é suscitá-la. Assim na medida em que o

educador promove espaços, confecciona, escolhe e faz à mediação na brincadeira, ele atua de maneira positiva e fortalece laços com seus educandos.

A brincadeira é uma atividade social, imaginativa e interpretativa, e acontece na vida da criança, já no útero da mãe, com os reflexos considerados como respostas estimuladas a sensações prazerosas. Quando bebê a criança se diverte com o próprio corpo, esta é uma atividade lúdica do seu primeiro ano de vida.

A partir do segundo ano a criança brinca de renovar sua realidade, representando o mundo a sua volta, conversando com amigos imaginários, imitando os animais, ela vive no mundo da fantasia. Em torno dos 4 anos a criança começa a se aproximar da realidade, quando brinca imita o adulto, dando banho em bonecas, cuida dela como se fosse sua mãe, jogando futebol igual ao que o pai assiste.

As brincadeiras giram em torno da espontaneidade e da imaginação, absorvem esta criança, por isso a importância da valorização, pelo adulto, da atividade lúdica na fase infantil, bem como nas etapas posteriores de desenvolvimento humano. Podemos citar ainda que as brincadeiras são criadas e recriadas a todo o momento, mas sempre deixam um sorriso no rosto das crianças, de encantamento e de descoberta.

A brincadeira, enfim, constrói a personalidade da criança e é uma parcela muito importante na sua vida. Pois ela cria normas e funções com significado para aquela determinada brincadeira, relacionando com o mundo que conhece, onde os personagens de sua história atual assumem novos papéis em sua vida mais tarde (VELASCO, 1996).

Em suma, a aprendizagem lúdica com propósito precisa estar ligada à aquisição ativa de conhecimento, à participação social conjunta e ao envolvimento no processo de aprendizagem. A brincadeira é, na verdade, uma das maneiras mais eficientes, poderosas e produtivas de se aprender o que precisamos. É imprescindível que nos lancemos nesse mundo mágico que é a aprendizagem lúdica para investirmos numa educação centrada nos interesses dos alunos.

Já em relação aos brinquedos destacamos o princípio de Kishimoto (apud,

ALMEIDA, 2016):

[...] o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, é um objeto. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos. Os brinquedos denominados não- estruturados são aqueles que não são industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo, dependendo da imaginação da criança.

Em toda sociedade, os brinquedos são objetos mágicos que vão passando de geração para geração, fascinando adultos e crianças. O brinquedo é tudo que a criança precisa para viajar para o reino da fantasia, o reino mágico, da brincadeira.

Segundo Velasco (1996, p. 49) “estudos arqueológicos em tumbas funerárias revelam a existência de miniaturas de barcos de madeira e bonecos representando artífices de algumas profissões, possivelmente utilizados como brinquedos”, assim como no antigo Egito, também foram encontrados objetos considerados brinquedos.

Na Grécia antiga, crianças brincavam de chocalho de argila com pedrinhas dentro, e em Roma divertiam-se com carrinhos de duas rodas, imitando os guerreiros, cavalinhas construídos de madeira e pequenas réplicas de animais de madeira.

Os primeiros brinquedos que as crianças ganharam, foram construídos no ambiente familiar. Somente no século XVIII, surgiram oficinas especializadas, sua produção no início era artesanal, e aos poucos foi se tornando industrial, mais sofisticados, perdeu-se o prazer em construir seu próprio brinquedo.

Podem ser brinquedos simples, ou até rudimentares diante de alguns padrões impostos pela sociedade, mas são eles, com sua originalidade criatividade que evocam as melhores lembranças da infância de cada um, resgatam o autentico significado do brincar, preservam valores e tradições da cultura de um povo. (VELASCO, 1996, p. 51)

O brinquedo é a ferramenta do brincar infantil. Tudo o que estimula a criança a descobrir, inventar, analisar, comparar, diferenciar e classificar, é muito importante para a formação geral e para o conhecimento infantil. Com o brinquedo é um objeto de interesse infantil, promove a atenção e concentração da criança, fazendo com que ela seja criativa a aprenda com as novas situações, palavras e habilidades.

## 1.2 Os Jogos: Reconhecendo Conceitos e sua Relação com a Aprendizagem.

O jogo não tem fronteiras porque não as conhece e se propaga rapidamente como o fogo, superando montanhas, desertos e bosques; viaja tão puro como a água através de rios e oceanos; voa como as nuvens pelo ar e se hospeda como a terra em todos os povos e países. Jesús Paredes Ortiz (2005, p. 27)

O jogo é uma valorosa ferramenta no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Durante o jogo, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer a aprendizagem. Os jogos viabilizam a imaginação às crianças, sendo assim, elas criam situações e resoluções para os problemas. São capazes de lidar com dificuldades, com o medo, dor, perda, conceitos de bem e mal, que são reflexos do meio em que vivem. Ao reconhecer o jogo, podemos percebê-lo como atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o brincar é um direito da criança, reconhecido em declarações, convenções e em leis em nível mundial.

Entre as numerosas definições para o termo jogo, a que nos parece mais esclarecedora é a de Murcia (2005 p. 74):

É um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e sociabilizador por excelência. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição das aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitado o princípio da motivação.

Uma das funções da escola é a de transmitir o conhecimento sistematizado pela sociedade, e parte deste conhecimento é representado pelo jogo. Para Kishimoto (1998), antes da revolução Romântica, três concepções estabeleciam as relações entre o jogo infantil e a educação: sendo a recreação, o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares, e diagnóstico da personalidade pueril e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantil.

Ainda, segundo suas ideias, os jogos ganharam espaço na educação brasileira impulsionados pelos ideais da escola nova e, hoje, conquistam cada vez mais adeptos, que tem como fundamento teórico os pressupostos da pedagogia sócio interacionista. Com as diversas pesquisas e estudos realizados

sobre o tema, não há mais dúvida de que os jogos têm importância fundamental para o desenvolvimento físico, motor e mental da criança, auxiliando na construção do conhecimento e na socialização, englobando, portanto, aspectos cognitivos e afetivos. Além de ser um importante instrumento pedagógico, embora nem sempre valorizado ou mesmo utilizado na escola. Muitas vezes, quando é utilizado, é feito de forma aleatória, sem objetivos definidos.

De uma maneira bastante estreita, jogo e desenvolvimento estão muito ligados. Ao atuar no jogo, a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, desenvolvendo, assim, suas funções superiores, como descreve Vygotsky (1989). A relação do jogo com o desenvolvimento é a da aprendizagem para o desenvolvimento.

É muito interessante recriar espaços para jogos espontâneos, como: teatro, blocos de madeira, jogos de palito, caça palavras, carta enigmática e poesia. O momento de resgatarmos o prazer de brincar junto pode proporcionar um novo modo de educação, com prazer. De maneira bastante estreita, jogo e desenvolvimento estão ligados. Atuando no jogo, a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, desenvolvendo assim, suas funções psicológicas superiores, como nos descreve Vygotsky (1989):

... a relação do jogo com o desenvolvimento é a da aprendizagem para o desenvolvimento. Por trás do jogo estão mudanças de necessidades e as de caráter mais geral. O jogo é uma fonte de desenvolvimento e cria zonas de evolução imediata.

No Brasil, muitas pesquisas têm sido desenvolvidas, buscando compreender a influência dos jogos no ensinamento de alguns conceitos escolares. Vários são os fatores que devem ser favorecidos no jogo, iniciando pela a identidade pessoal, pois, através dos jogos, aprendemos a aceitar os demais com suas virtudes e seus defeitos, somos livres e temos sentimentos diversos. Desenvolvemos valores tais como a tolerância, a segurança, a sinceridade e o respeito por si mesmo e pelos demais. Temos como outro fator a criatividade, tendo os jogos, como propulsores da imaginação, de resoluções de problemas, criação e recriação. A participação é, sem dúvida, fundamental para o desenvolvimento de habilidades que proporcionem crescimento integral à criança. Por isso, todos precisam ser incentivados à participarem procurando a integração e a aceitação do grupo.

Para Piaget (1990) o jogo envolve não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.

Para Lino de Macedo (1994), que concorda com a teoria de Piaget, o jogo pode ser classificado em quatro tipos:

- a. Exercício – se caracteriza pela repetição de uma ação pelo prazer que ela proporciona e é uma das primeiras atividades lúdicas do bebê. É o que acontece quando ele joga objetos no chão diversas vezes ou balança o chocalho sem parar.
- b. Simbólico – envolve o faz-de-conta, a representação que ocorre quando os alunos brincam de escolinha, casinha, super-heróis. Também acontece quando manipulam objetos, atribuindo a eles significados diferentes do habitual, como tratar um cabo de vassoura como um cavalo, ou um foguete.
- c. Regras – é o que exige que os participantes cumpram normas e passem a considerar outros fatores que influenciam no resultado, como atenção, concentração, raciocínio e sorte. Jogar dominó, por exemplo.
- d. Construção – nele, a atividade principal é construir e usar diversos objetos para criar um novo. Pode ser cidade de blocos de madeira ou carrinho feito de sucata.

Enfim o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para o desenvolvimento da criança, dentro e fora da sala de aula.

Kishimoto (1998) salienta que o raciocínio decorrente do fato de que as crianças podem aprender através do jogo esta relacionada ao fato de que ele pode ser incorporado pelo professor, no dia a dia, em sala de aula. Segundo as concepções construtivistas, que se embasam na ideia de que o desenvolvimento cognitivo é a sustentação da aprendizagem, as situações de jogo são elementos estimuladores do desenvolvimento e, conseqüentemente, da aprendizagem. Já na concepção sócio-interacionista, considera-se o papel do jogo na escola

como forma da criança aprender e desenvolver suas estruturas cognitivas, ao lidar com o jogo de regra. Ambas as concepções acreditam ni papel do jogo para a produção de conhecimento. Faz parte dos processos de ensino aprendizagem, a investigação e representação infantil.

Por fim, para fomentarem as relações sociais, o objetivo principal dos jogos deve ser a diversão individual e coletiva. As crianças vivem plenamente sua integridade e sua participação efetiva.

### **1.3 Os brinquedos e o desenvolvimento infantil**

Ao utilizar o brinquedo no campo educativo com o objeto de mediar à maximização da construção de conhecimentos fomentando o ensino-aprendizado, é possível observar que este mecanismo passa a ter um papel de maior importância, visto ser do lúdico à capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Embora o brinquedo esteja diretamente neste contexto ligado ao lúdico faz-se necessário que façamos algumas considerações referentes à sua função e educativa.

Na função lúdica o brinquedo proporciona e propicia diversão, prazer e ate desprezar quando é escolhido voluntariamente. Diferentemente da função educativa onde o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, em seu processo de apreensão do mundo, gerando uma maior amplitude em seus conhecimentos.

São estes os fatores cruciais que separa a função lúdica do brinquedo e da função educativa. Quando uma criança manipula em sala de aula um brinquedo que possui características de formas geométricas de forma a analisar as suas diferenças e este o fazer de forma livre, repleta de prazer em seu deleito no manusear, a função lúdica e educativa está presente, no entanto se a criança ao relacionar-se com o brinquedo prefere empilhar uma peça sobre a outra construindo uma montanha sem fazer a relação com as formas geométricas presente, estará claramente à função lúdica em destaque com a utilização do imaginário infantil, sendo geradas outras habilidades como criatividade, coordenação motora, a espacialidade, de forma a propor um aperfeiçoamento em outras qualidades, menos no que estava proposto que era identificar as

diferentes formas geométricas.

Na sua utilização, embora forneça grande riqueza em suas possibilidades de apreensão do conhecimento, nunca teremos certeza se a construção do conhecimento almejado pelo educador será realmente conquistada pelo educando, contudo a função pedagógica poderá funcionar como mais um disponibilizado caso garanta na sua idealização critérios como: organização de espaço, disponibilidade de materiais e parceria do professor no brincar.

É indispensável que a criança sinta-se atraída pelo brinquedo e cabe-nos mostrar a ela as possibilidades de exploração que ele oferece, permitindo tempo para observar e motivar-se. A criança deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que a exploração não seja a que esperávamos. Não nos cabe interromper o pensamento da criança ou atrapalhar a simbolização que está fazendo. Devemos nos limitar a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor nossa forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação. A participação do adulto é para ouvir, motivá-la a falar, pensar e inventar. Brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo. Jogando com amigos, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando aprender regras e conseguir uma participação satisfatória.

As relações cognitivas e afetivas da interação lúdica propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco construindo a sociabilidade infantil.

O momento em que a criança está absorvida pelo brinquedo é um momento mágico e precioso, em que está sendo exercitada a capacidade de observar e manter a atenção concentrada e que irá inferir na sua eficiência e produtividade quando adulto. Brincar junto reforça os laços afetivos. É uma manifestação do nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os pais, com o professor, com os avós ou com os irmãos.

A participação do adulto na brincadeira da criança eleva o nível de interesse, enriquece e contribui para o esclarecimento de dúvidas durante o jogo. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam o brinquedo o recurso mais estimulante e mais rico em aprendizado.



## **2. CONTRIBUIÇÕES DE PIAGET E VYGOTSKY QUANTO AO TRABALHO COM O LÚDICO, ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS**

Antigamente não se acreditava que o ato de brincar fosse fator essencial para o desenvolvimento e aprendizagem, contribuindo para aquisição e aperfeiçoamento das inteligências e habilidades nas crianças. Essa ação era considerada meramente recreativa e sem valor cognitivo.

A ludicidade encontra-se presente em todas as faixas etárias, sendo no Brasil reconhecido pela Lei Nº 8.069/1990 em seu Capítulo II, Artigo 16º, inciso IV o direito concedido às crianças de brincar, praticar esportes e divertir-se. Atualmente, após diversos estudos e pesquisas sobre o assunto, a sociedade começa a reconhecer os valores que as brincadeiras trazem, no entanto muitos ainda consideram desnecessário o espaço dedicado ao lúdico nas instituições de ensino.

Em psicologia, o estudo sobre o valor da brincadeira no desenvolvimento infantil tem sido seriamente discutido. A atividade lúdica, desde os anos 60 e através das contribuições de Piaget e Vygotsky, passou a representar um lugar central nas áreas do desenvolvimento infantil e da psicologia educacional, sendo-lhe atribuído papel determinante no domínio cognitivo da criança.

Teorias clássicas como de Piaget e Vygotsky, há tempos, são reconhecidas e exploradas por pesquisadores interessados no estudo dos processos da infância. A linha sócio - interacionista foi escolhida neste trabalho por responder a muitas questões. Piaget partiu do estudo do indivíduo para compreender como ele constrói os conhecimentos, e essa foi sua maior preocupação. O enfoque de Vygotsky parte da análise do social para compreender como o indivíduo adquire conhecimento.

Como sustenta Friedmann (1996), embora Piaget e Vygotsky, apresentem algumas diferenças de enfoque, ao se criticar uma ou outra teoria, deve-se pensar até que ponto as perspectivas propostas são, na prática, tão diversas. Não podemos nos fechar em nenhuma das teorias, que andam de forma paralela. Vygotsky destaca o papel do meio e das interações sociais, enquanto Piaget enfatiza mais o interacionismo, ao papel ativo do sujeito, e não analisa, de forma tão específica o papel do meio na estruturação das condutas do

indivíduo.

Piaget descreveu, classificou e explicou o jogo nas diferentes fases do desenvolvimento da criança. Durante a primeira infância, Piaget (2001) relata a passagem por três modificações na conduta infantil, a socialização de suas ações, a gênese do pensamento e a intuição. Na socialização de suas ações a criança passa a observar a ação dos demais, utilizando fatores de trocas de comunicação. Mediante a interação e comunicação com adultos surgem fatores de subordinação e submissão devido a certa coação espiritual que o adulto exerce, tornando seus exemplos modelos que a criança geralmente deve copiar e se igualar. Nessa fase de transição, a incapacidade argumentativa e o egocentrismo acentuado levam as crianças a realizarem monólogos individuais e coletivos, pois mesmo em brincadeiras realizadas em grupos suas falas não constituem um elo com a dos demais, ou seja, sua socialização está em expansão, mas ela permanece centralizada em si e em seu próprio ponto de vista, sendo por vezes capaz de reduzir o adulto ao seu nível, criando um meio termo entre o ponto de vista de um indivíduo superior e seu ponto de vista egocêntrico.

Vygotsky sugere, como característica que define o jogo, o fato da criança criar uma situação imaginária. O brincar da criança é imaginação em ação. Segundo o pensamento de Vygotsky (1984) deve levar em consideração as regras que o ato comporta, sendo elas mais implícitas quando a situação imaginária está em ênfase e mais explícita quando jogo de papéis já não é foco principal nas brincadeiras. Em sua análise, simbolizar objetos é uma condição anterior ao uso do jogo de papéis, pois a partir do momento em que a criança é capaz de conferir a um objeto um novo significado ela executa através de um mundo ilusório a realização de desejos não possíveis naquele momento, e como o indivíduo nessa idade não possui a capacidade de esperar ele reproduz a situação fazendo uma transição entre a ação e o pensamento.

Ambos deferem o lúdico como forma de desenvolvimento. Porém, Piaget é mais enfático na questão do jogo, enquanto Vygotsky destaca o brinquedo em sua teoria. Esses autores demonstram a importância da relação e interação entre as diferentes concepções, que levam ao desenvolvimento da ideia de concepção do jogo e do brincar, suas características, delimitando padrões a que

correspondem uma visão sócio – construtivista, como contribuição ao processo de desenvolvimento e auxílio de aprendizagem.

Cada qual a sua maneira, destaca a importância do papel das brincadeiras e jogos no desenvolvimento infantil e na facilitação da aprendizagem, como veremos a seguir.

## **2.1 Jean Piaget**

**Jean William Fritz Piaget** foi um pensador suíço, considerado um dos mais importantes pensadores do século XX, viveu no período de 1896 á 1980; o mais conhecido dos teóricos que defendia a visão interacionista de desenvolvimento, segundo Davis (1990). Em sua teoria, concebeu que a criança possuía uma lógica de funcionamento mental, diferente – qualitativamente – da lógica mental do adulto, assim, passou a investigar como através de quais mecanismos, a lógica infantil se transforma em logica adulta.

Segundo Piaget, o desenvolvimento passa por quatro etapas distintas no processo evolutivo da espécie humana que são caracterizados por aquilo que o individuo consegue fazer melhor no decorrer das diversas faixas etárias ao longo do seu processo de desenvolvimento. Os períodos são:

1. Período = Sensório-motor (0 a 2 anos)
2. Período = Pré-operatório (2 a 7 anos )
3. Período = Operações concretas (7 a 11 ou 12 anos )
4. Período = Operações formais ( 11 a 12 anos em diante )

Destaca – se o fato que cada uma destas etapas apresenta características próprias, mas não é possível passar de uma fase para outra pulando - se algumas delas, pois cada qual depende de quatro fatores básicos que são responsáveis pela passagem de uma etapa de desenvolvimento mental para a seguinte, identificadas como a maturidade do sistema nervoso; a interação social; a experiência física com os objetos; e principalmente, o equilíbrio, que consiste na necessidade que a estrutura cognitiva tem de se desenvolver para enfrentar as demandas ambientais, como mostra Davis (1990), nas etapas destacadas abaixo:

## **Sensório-Motor**

O primeiro estágio de desenvolvimento vai do nascimento até, aproximadamente, os dois anos de idade. É quando a criança baseia-se, exclusivamente, em percepções sensoriais e em esquemas motores para resolução de seus problemas. Dentre as principais aquisições deste período, merece destaque a construção do eu, pela qual a criança diferencia o mundo externo do seu próprio corpo. Ao longo dessa fase, a criança irá elaborar a sua organização psicológica básica, nos aspectos: motor, perceptivo, afetivo, social e intelectual. Constroem-se também nesse período, as concepções de espaço, tempo e casualidade, que permitem à criança novas formas de ação para lidar com o meio. Nessa fase, os jogos de exercícios caracterizam-se pelo prazer que a repetição proporciona: a assimilação funcional, que é, segundo Macedo (1994), a formação de hábitos através da repetição. Poder pensar e tratar o conhecimento como um jogo, como algo lúdico, faz mais sentido para a criança, porém as características dessa estrutura continuam sendo parte fundamental com as outras estruturas de jogos.

## **Pré – Operatório**

O segundo estágio de desenvolvimento é caracterizada principalmente, por volta dos dois anos, com o aparecimento da linguagem oral. Indica inteligência capaz de ações interiorizadas, ou seja, ações mentais. As ações desse período, embora internalizadas, não são ainda reversíveis. Daí, o nome pré-operatório: a criança ainda não é capaz de perceber que é possível retornar, mentalmente, ao ponto de partida. Os jogos simbólicos fazem parte desse período, caracterizados pela assimilação deformante, isto é, os significados que a criança atribui aos conteúdos de suas ações, quando joga, são deformações – maiores ou não – dos significados correspondentes na vida social ou física. Com isso, como assegura Macedo (1994), pode compreender as brincadeiras, segundo os limites de seu sistema cognitivo. Assim os jogos de exercícios são a base para o como e os jogos simbólicos são a base para o porquê. A coordenação entre os dois se dará com a estrutura de jogos seguintes, graças a assimilação recíproca.

Nessa faixa etária a criança desenvolve a motricidade fina passa a ser mais

apurada, por isso que o brinquedo, principalmente o brinquedo de encaixe são os preferidos deles. O interesse pelos brinquedos é apresentado a eles, estimulam no desenvolvimento da criança, até os dois anos de idade ainda continua por período, no entanto este momento é em torno de dois anos a criança entre no universo simbólico.

Em torno do quatro anos de idade a criança já compreende regras, formas alguns conceitos, reconhece cores.

Ao brincar com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho, por exemplo, ela se relaciona com o significado em questão ( a ideia de carro ) e não com o objeto concreto que tem nas mãos. O tijolinho de madeira serve como uma representação de uma realidade ausente e ajuda a criança a separar objeto e significado. Constitui um passo importante no percurso que levará a ser capaz de, como no pensamento adulto, desvincular-se totalmente das situações concretas. O brinquedo provê, assim, uma situação de transição ente a ação com objetos concretos e suas ações com significados (OLIVEIRA,1997,p.66 ).

A citação acima descreve os benefícios das brincadeiras de faz de conta no comportamento infantil. Tendo como pressuposto que os comportamentos das crianças pequenas geralmente são fortemente dominados pelas situações concretas, as brincadeiras de faz de conta atuam como possibilitadoras de uma evolução para um estágio posterior, onde a criança passa a lidar com os significados.

### **Operatório - Concreto**

Neste estágio a criança esta por volta dos sete anos de idade, etapa em que o pensamento lógico, objetivo, adquire preponderância. O pensamento passa a ser menos egocêntrico, já aparece à reversibilidade. Este período é denominado concreto porque a criança consegue pensar corretamente se os exemplos utilizados existem mesmo ou podem ser observados. Aparece o jogo e as regras, com caráter coletivo. O valor lúdico das ações continua tendo importância fundamental. No que diz respeito as simbolismo lúdico, todo o progresso da socialização culmina na sal transformação, no sentido da imitação objetiva do real.

### **Operatório - Formal**

Período, a partir dos treze anos, que se caracteriza pela capacidade que a criança adquire de raciocinar logicamente mesmo se o conteúdo do seu raciocínio é falso. O que propicia que ela trabalhe não só com a realidade concreta, como também com a realidade possível a importância estrutural dos jogos de regra corresponde a essa fase, pois implica a assimilação recíproca de esquemas, o que é próprio dos jogos de regra, ou seu caráter coletivo; assim, só se joga em função da jogada do outro. Como destaca Macedo (2003), nos jogos de regra o valor lúdico continua tendo importância fundamental. O tempo, o espaço, os critérios de vitória ou derrota são limites que regulam as condutas dos participantes do jogo. Os jogos de regras são, na definição de Piaget, combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bolinha, de bola, entre outros), os intelectuais (cartas, xadrez), competição e cooperação entre indivíduos mais novos e indivíduos mais velhos, como relações entre crianças de uma mesma geração.

Piaget defende que existem, no desenvolvimento humano, diferentes momentos e que as faixas etárias previstas para cada etapa não são rigidamente demarcadas. As diferentes etapas cognitivas apresentam, portanto, características próprias, constituindo, cada uma delas, um determinado tipo de equilíbrio.

Cabe ressaltar, que Piaget (1946) fez uma importante contribuição para o estudo dos jogos, defendendo a brincadeira como uma forma da criança adquirir conhecimento por processos de assimilação, podendo demonstrar estágios cognitivos de evolução. Em 1932, na obra “O julgamento Moral da Criança”, o autor colocou, pela primeira vez, o jogo como meio de acesso às representações infantis, sobre tudo, falando sobre o jogo de regras.

Depois, em 1946, com o clássico “A Formação do Símbolo na Criança”, Piaget fez referências ao jogo, apontando-o como instrumento essencial à inteligência. Em seus estudos sobre desenvolvimento e aprendizagem, ele classificou a atividade lúdica da criança em jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos de regras, cada qual com sua devida função (BROUGÉRE, 1998).

Na descrição de Friedmann (1996), para Piaget, a aprendizagem é colocada com aquisição em função do desenvolvimento. Nessa linha, a

aprendizagem está subordinada ao desenvolvimento, não ao contrário. Se uma estrutura se desenvolve espontaneamente, atingindo o estado de equilíbrio, ela perdurará durante toda a vida da criança. Os indivíduos conhecem segundo seu estágio de desenvolvimento e é a partir das diversas formas de aquisição de conhecimento – das experiências físicas ou logico matemáticas – que se dá a aprendizagem.

### **2.1.1 Os jogos e as brincadeiras para Piaget: a relação com o aprender**

Segundo PIAGET (1967) citado por, “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2016).

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes

enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. (CAMPOS, 2016)

## **2.2 Vygotsky**

Lev Semenovitch Vygotsky foi um psicólogo bielo-russo, descoberto nos meios acadêmicos ocidentais depois da sua morte, aos 38 anos. Pensador importante foi pioneiro na noção de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida.

Vygotsky é de fundamental importância e repercussão que sua obra tem provocado na psicologia e na educação, basicamente, as relações entre desenvolvimento e aprendizagem ocupam lugar de destaque, portanto, no cotidiano escolar, o educador tem uma função extremamente relevante: ele é o mediador e o possibilitador das interações entre os educandos, entre os educandos e os educadores, os pais, a comunidade e deles, os educandos, como os objetos de conhecimento.

Segundo Vygotsky (1998), para entendermos o desenvolvimento da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação. O seu avanço está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos, por exemplo: aquilo que é de interesse para um bebê não o é para uma criança um pouco maior.

A criança satisfaz certas necessidades no brincar, mas essas necessidades vão evoluindo no decorrer do desenvolvimento. Assim, como as necessidades das crianças vão mudando, é fundamental conhecê-las para compreender a singularidade do brincar como uma forma de atividade.

Para Oliveira (1997), o comportamento de crianças pequenas é fortemente determinado pelas características das situações concretas em que se encontram. Uma criança muito pequena sempre deseja algo de imediato. Ninguém jamais encontrou uma criança com menos de 3 anos de idade que planejasse fazer algo específico em um futuro próximo. O intervalo entre o



desejo e a satisfação é muito curto. Entretanto crianças um pouco maiores, em idade pré- escolar, já estão sujeitas a desejar algo impossível de ser realizado imediatamente. Vygotsky (1998) conclui que o brinquedo surge dessas necessidades não realizáveis de imediato. Eles são construídos quando a criança começa a experimentar tendências não realizáveis: para resolver a tensão gerada pela não realização de seu desejo, a criança envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde seus anseios podem ser realizados no momento em que quiser. Esse mundo é o brincar.

Entra em cena a imaginação, a qual é um processo psicológico novo para a criança. Para Vygotsky (1998), a imaginação surge originalmente da ação. Assim, podemos inverter a velha frase que afirma que o brincar da criança é a imaginação em ação. A situação imaginária de qualquer brincar está incutida de normas de comportamento. Dessa forma, é possível concluir que não existe brinquedo sem regras, mesmo que não sejam as regras estabelecidas a priori; o brincar está envolvido em regras da sociedade. Por exemplo: a criança imagina-se como mãe de uma boneca; nesse brincar ela irá obedecer às regras do comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com o objeto sempre derivarão das regras.

Crianças muito novinhas ainda estão privadas de envolver-se em uma situação imaginária. Isso ocorre porque o comportamento dessa criança é determinado, de maneira considerável, pelas condições em que a atividade ocorre: ela ainda se restringe ao que o ambiente imediato lhe proporciona. Os objetos ditam à criança o que ela tem que fazer, por exemplo: uma porta solicita que a abram ou a fechem, ou seja, eles têm uma força inerente que motivam a ação de uma criança muito pequena e acabam determinando seu comportamento. Em crianças maiores, essa força motivadora do objeto já não exerce tanta influência, não as prendendo tanto aos estímulos externos, mas sim dão grande importância aos seus aspectos cognitivos e de imaginação interna. Conforme Vygotsky (1998, p. 126), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”.

A criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que

a afeta de imediato, passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação: “a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOTSKY, 1998, p. 127). No brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de uma palavra) de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Por exemplo: um pedaço de madeira torna-se um boneco. Isso representa uma grande evolução na maturidade da criança.

Oliveira (1995) contribui afirmando que, na situação imaginária constituída na brincadeira, a criança define a atividade por meio do significado do brinquedo. O brincar de ser motorista, envolvendo ônibus e passageiros, por exemplo, e não pelos elementos reais concretamente presentes, como as cadeiras da sala onde está brincando, o tapete, o vaso, etc. Concordando com as concepções de Vygotsky, a criança se relaciona com o significado em questão, com a ideia, e não com o objeto concreto que está ao seu alcance. O brinquedo fornece, assim, uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e as suas ações com significados. Fator importante, como já discutido anteriormente, para o desenvolvimento da criança.

Essa separação do significado do objeto se dá de maneira espontânea: a criança não percebe que atingiu esse desenvolvimento mental. Dessa forma, por meio do brinquedo, a criança começa a compreender uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto. Vygotsky (1998) fala ainda que a criança experimenta a subordinação às regras ao renunciar a algo que deseja, e é essa renúncia de agir sob impulsos imediatos que mediará o alcance do prazer na brincadeira.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130)

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. Oliveira (1995) esclarece que essa zona de desenvolvimento proximal é um

domínio psicológico em constante transformação, refere-se ao caminho de amadurecimento de suas funções, ou seja, ações que, hoje, a criança desempenha com a ajuda de alguém conseguirá, amanhã, fazer sozinha. Durante o brincar, ela se solta e se permite mais, vai além do comportamento habitual para sua idade e de suas atitudes diárias. Ela se torna maior do que realmente é na realidade. Assim, o brincar vai despertar aprendizagens que se desenvolverão e se tornarão parte das funções psicológicas consolidadas do indivíduo.

Vygotsky (1998, p. 137) afirma: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança. Será também importante indicador do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

### **2.2.1 Os jogos e as brincadeiras para Vygotsky: a relação com o aprender**

Para Vygotsky, a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança. Seguindo a ideia de que o aprendizado se dá por interações, o jogo lúdico e o jogo de papéis, como brincar de “mamãe e filhinha” permite que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, cria-se condições para que determinados conhecimentos e/ou valores sejam consolidados ao exercitar no plano imaginativo capacidades de imaginar situações, representar papéis, seguir regras de conduta de sua cultura (só a mamãe que pode colocar a filhinha de castigo), etc.

Assim, a criança se projeta no mundo dos adultos, ensaiando atividades, comportamentos e hábitos nos quais ainda não está preparada para tal, mas que na brincadeira permite com que sejam criados processos de desenvolvimento, internalizando o real e promovendo o desenvolvimento cognitivo.

Podemos considerar jogos voltados às atividades reprodutoras - com certa relação com a memória - e voltados às atividades criadoras, relacionadas à imaginação. Segundo Vygotsky, “O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela

mesma”.

Assim, no espaço escolar, o jogo pode ser um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. O professor das fases iniciais pode – e deve -permitir a brincadeira. Entretanto, mais importante que isso é definir os objetivos que se deseja alcançar, para que este momento seja, de fato, significativo. “Ensinar a brincar”, de forma a mediar ações na zona de desenvolvimento proximal é uma forma de promover o crescimento de seu aluno.

Para Vygotsky (1988), aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida. Assim, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências.

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social. (OLIVEIRA, 1995, p. 57).

Oliveira (1995) interpreta Vygotsky, afirmando que o aprendizado é um aspecto necessário para o desenvolvimento das funções psicológicas, as quais são organizadas pela cultura e, assim, caracterizam-se como especificamente humanas. Há o percurso natural do desenvolvimento definido pela maturação humana, mas é o aprendizado junto ao contato do indivíduo com um ambiente cultural que possibilita o acontecer dos processos psicológicos internos. O desenvolvimento da pessoa está extremamente ligado a sua relação com o ambiente sociocultural e só irá vingor se tiver o contato e o suporte de outros indivíduos de sua espécie. O desenvolvimento fica impedido de ocorrer na falta de situações propícias ao aprendizado.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança nesse processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá o desenvolvimento cognitivo e irá proporcionar, também, fácil interação

com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

Dessa forma, é imprescindível a utilização de brincadeiras no meio pedagógico. Como coloca Ferreira, Misse e Bonadio (2004), o brincar deve ser um dos eixos da organização escolar: a sala de aula fica mais enriquecida de desenvolvimento motor, intelectual e criativo da criança.

Esse fato se mostra ainda mais importante em nosso cotidiano, tempo em que as crianças vivem mais isoladas em seus apartamentos pequenos, onde os pais estão cada vez mais envolvidos com seus trabalhos e raramente têm tempo para praticar alguma recreação com seus filhos. As crianças estão vivenciando pouco às brincadeiras, sobretudo, as coletivas, em parte, devido a uma agenda diária cheia de tarefas, como inglês, natação, música etc.

### **3. O PAPEL DO PROFESSOR NO DESENVOLVIMENTO DA LUDICIDADE**

Sabemos que a escola é herdeira de uma tradição academicista de submissão ao currículo de cumprimento de programas. E quanto ao direito à brincadeira? Que tempo lhe é destinado? Como ele é percebido pelos responsáveis educativos? E na escola, é assegurado?

As crianças precisam de tempo, espaço, companhia e material para brincar. Quanto mais as crianças vejam, ouçam ou experimentem quanto mais aprendam e assimilem, quanto mais elementos reais disponham em suas experiências, quanto mais brinquem, quanto mais considerável e produtiva será a atividade da imaginação. A escola pode e deve reunir todos os fatores e o papel do professor, nesse processo, é fundamental.

O professor deve antes de tudo ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações-problemas. Com o ato brincar, espera-se que as relações entre as crianças possam contribuir nas atividades apresentadas pelos professores para enriquecer à dinâmica das relações sociais na sala de aula.

Santos (2004) salienta que a grande maioria das instituições educacionais ainda é pautada numa prática que considera a ideia do conhecimento de que

educar é repassar informações ou mostrar apenas um caminho. Cabe ao professor procurar aquele caminho em que o próprio indivíduo tome consciência de si mesmo, do outro e da sociedade. Educar é preparar para a vida e, nessa perspectiva, o aspecto afetivo é destacado e, com ele, o enfoque às atividades lúdicas no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano, faz parte da experiência humana. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, bem como na construção do conhecimento, como já foi destacado nos capítulos anteriores e, em vista disso surge à questão de como o educador é formado, uma vez que ele é agente do processo.

Quanto mais o adulto vivencia sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, mas resgata, com prazer, a alegria do brincar, por isso é importante o resgate desta ludicidade, afim de que se possa transpor essa experiência para o campo da educação, isto é, a presença do jogo (SANTOS, 2004).

Pode-se afirmar que o brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. Sendo a brincadeira resultado da aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para o sujeito social “criança”, deve-se acreditar que adotar jogos e brincadeira como metodologia curricular, possibilita à criança base para a subjetividade e compreensão da realidade concreta. Poder vivenciar o processo do aprender colocando-se no lugar da criança, permitindo que a criatividade e a imaginação aflorem através da interdisciplinaridade enquanto atitude. A intersubjetividade se mostre por meio do afeto e da alegria de poder liberar o que cada sujeito trás consigo mesmo e quanto pode contribuir com o outro.

O despertar para o valor dos conteúdos das temáticas trabalhadas é que fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender. Conteúdos estes despertados pelo prazer de querer saber e conhecer. Devemos despertá-los, para com sabedoria, podermos exteriorizá-los na nossa vida diária. A alegria, a fé, a paz, a beleza e o prazer das coisas estão dentro de nós.

Por entender e interpretar que se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer, deve-se, nesse sentido direcionar nossa prática pedagógica, dando ênfase à formação lúdica: ensinar e sensibilizar o professor-aprendiz para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem no sujeito-aprendiz o gosto e a curiosidade pelo conhecimento. Curiosidades estas, que cabem ao educador torná-las epistemológicas. Tudo se decide no processo de reflexão que o professor leva a cabo sobre a própria ação.

O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico. Que a sala de aula seja um ambiente em que o autoritarismo seja trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar. Que as aulas sejam vivas e num ambiente de inter-relação e convivência.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

A escola precisa inovar para isso e estar aberta às mudanças, para assim acompanhar todas essas transformações no âmbito escolar. Para que, de fato, ocorra essa mudança todos os profissionais, engajados no processo de ensinar, devem estar abertos às inovações e precisam sentir-se como parte do processo de ensinar. A fim de que isso ocorra, no entanto, é necessário garantir ao professor uma formação que lhe permita realizar um trabalho inovador e garanta a aprendizagem dos alunos de maneira prazerosa.

Sendo a educação um processo dinâmico, é de suma importância que o professor busque o aperfeiçoamento profissional, para que possa acompanhar as mudanças constantes no processo de ensino. Conforme Santos (1997, p.80), “um professor atualizado é aquele que tem olhos no futuro e a ação no presente, para não perder as possibilidades que o momento atual continuamente lhe apresenta”. Desse modo, o professor precisa buscar estratégias para inovar sua prática de ensino para atender as necessidades dos discentes.

É essencial que o educador tenha uma formação continuada, também com relação aos aspectos metodológicos do lúdico, e perceba a importância que tem o desenvolvimento de atividades lúdicas para as crianças, jovens e adultos. E que possa trabalhar cada vez mais sua criatividade para levar melhores

atividades e dinâmicas para a sala de aula. Que possa através da troca de experiências com outros profissionais estar sempre se renovando e inovando a sua prática fazendo com que seus educandos possam ficar cada vez mais interessados e envolvidos com o processo de ensino-aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Atualmente, inúmeros estudos ressaltam a importância da ludicidade para o desenvolvimento no processo de aprendizagem na educação infantil. Por este estudo, foi possível aliar teoria e prática, e através desta união, articularam-se conhecimentos teóricos com a realidade trabalhada. Esta articulação resultou numa visão ampliada a respeito do brincar, suas atividades e benefícios para a criança.

Conclui-se ao final deste que a temática enfocada é relevante, pois constitui um dos assuntos mais abordados ultimamente no âmbito pedagógico de educação infantil. Fica esclarecido que não se trata de ver jogos, brinquedos e brincadeiras em ações ligadas somente ao brincar por brincar. Mas perceber toda sua dimensão histórico-social enquanto construção de conhecimentos. Pode-se dizer que as atividades lúdicas (jogos, brinquedos e brincadeiras) são muito importantes para o desenvolvimento da criança.

Também é importante lembrar que o educador precisa se repensar enquanto a criança que “um dia foi”, e a partir daí conhecer a criança que esta aos seus cuidados educativos. Cabem as escolas de Educação Infantil proporcionar aos seus educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, pois ao brincar a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, exercita a imaginação, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social. Propomos então que as escolas de educação infantil transformem o brincar, em trabalho pedagógico com praticas de aprendizagem significativa desenvolvidas com desejo e com prazer.

Para tanto, o professor deve compreender a importância das tentativas desenvolvidas com atividades lúdicas que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio. Deve aprender a respeitar a criança e valorizar cada descoberta que



venha a fazer em sua vida escolar. O respeito pelas várias etapas deste desenvolvimento constitui uma conduta que, uma vez refletida, transcendem quaisquer que sejam as características do meio imediato. O que realmente interessa é atribuir a cada criança o papel de sujeito ativo na construção de formas cada vez mais aprimoradas de conhecimento, pois somente o indivíduo ativo é capaz de atuar frente às pressões sociais, compreendendo-as para transformá-las.

Já em relação aos jogos podem ser utilizados para introduzir, para amadurecer conteúdos e preparar o aluno para dominar os conceitos trabalhados. A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas – considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

Brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar parte integrante da atividade Educativa. Diante disso, acreditamos que ao desenvolver metodologia de ensino através da ludicidade, as crianças adquiriram conhecimento de forma prazerosa, sem se preocuparem com o aprendizado, mas sim em brincar e que o professor deve preocupar-se em oferecer conhecimento de uma forma onde estimule a imaginação, e os conhecimentos adquiridos contribuam para a formação de sua personalidade, habilidades e competências.

As sugestões elencadas ao longo deste trabalho não são desvinculadas da realidade. Portanto, é preciso que os professores de Educação Infantil assumam o papel de articulados dentro deste “novo currículo pedagógico” privilegiando condições facilitadoras de aprendizagem que a ludicidade contem nos seus diversos domínios, tais como: afetivo, social, perspectiva – motor e cognitiva, retirando-a da clandestina e da subversão, explicando-a e vivenciando-a como meta educativa formal.

Deste modo, acredita-se que a ludicidade possa vir a melhorar a forma de ensinar e aprender. Assim, o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como importante instrumento de facilitação do processo de aprendizagem, na medida em que os

professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Com os estudos teóricos, alcançaram-se os objetivos desta pesquisa, pois se obteve inúmeras informações sobre a contribuição do lúdico, não somente no processo de aprendizagem da criança, mas na própria formação do ser humano.

Ao levantar as informações sobre os teóricos como Piaget e Vygotsky verificou se que para Piaget, os jogos adquirem maior significado à medida que a criança desenvolve através de estágios. Já Vygotsky assegura que a criança cria a partir do que conhece das oportunidades do meio, em função de suas necessidades.

O presente estudo não se esgota, procurou apenas responder as questões e os objetivos do tema proposto. Sugere-se, dessa forma, que outras pesquisas sejam efetuadas no campo da alfabetização, a fim de complementarem os resultados obtidos neste trabalho.

Concluímos que as atividades lúdicas são úteis e essenciais à vida humana, e uma prática voltada a ludicidade são indispensáveis para que a aprendizagem seja realizada com prazer e divertimento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M.T.P. **O brincar na educação Infantil.** In: Revista Virtual EF Artigos. Natal/RN Vol. 03. Número 01. Maio, 2005. Disponível em: <http://efartigos.atSPACE.org/efescolar/artigo39.html>. Acesso em: 03 abril 2020.

BOCK, A. M. et al. **Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia.** São Paulo: Saraiva, 2001

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura.** SP: Cortez, 1998.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente –Lei nº.8069, de 13 de julho de 1990.**Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação – Secretariada Educação Fundamental.

**Parâmetros Curriculares Nacionais.** 3 ed. Brasília: MEC, 2001.

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional– Lei nº.9394/196.**Brasília: Senado Federal, 1996.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 1

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 2

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 3

CAMPOS, M. C **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso no dia 20 de abril de 2020.

CARVALHO, A. de S. **Metodologia da entrevista: uma abordagem fenomenológica.** Rio de Janeiro: Agir, 1987.

DAVIS, Claudia. **Psicologia na Educação.** São Paulo. Cortez, 1990.

DEL PRETTE, Z.A.P. ; DEL PRETTE, A. **Psicologia das habilidades sociais na infância.** Petrópolis: Vozes, 2006.

DEMO, P. **Metodologia da investigação em educação.** Curitiba: Ibpex, 2005.

FERREIRA, C.; MISSE, C.; BONADIO, S. **Brincar na educação infantil é coisa séria.** Atrópolis Umuarama, V.12, nº 4, p.222 – 223 Outubro/Dezembro 2004.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo e brincadeira e a educação.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MURCIA, J. A. M. (Org.). **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, M.K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio - histórico.** ed. São Paulo. Scipione, 1997.

OLIVEIRA, M. R. F. **O Brincar na Sociedade de Consumo: Em Busca da Superação da Lógica de Padronização e Propriedade do Brinquedo.** Revista Eletrônica de Educação. Ano I, No. 01, ago./ dez. 2007.

OLIVEIRA, S. L. **Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisa,**

TGI, TCC, monografias, dissertações e teses. 2. Ed. São Paulo: Pioneira, 1999.

ORTIZ, J. P. **Aproximação teórica à realidade do jogo**. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 9 - 28.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975 (1936).

\_\_\_\_\_. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação**. 3. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990 (1946).

\_\_\_\_\_. **Psicologia da inteligência**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1958 (1947). PIAGET, J; INHELDER, B. Gênese das estruturas lógicas elementares. 3. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1983 (1959).

\_\_\_\_\_. **A psicologia da criança**. 13. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand, 1994 (1966a).

\_\_\_\_\_. **A imagem mental na criança**. Porto: Livraria Civilização, 1977 (1966b). PIAGET, J; SZEMINSKA, A. A gênese do número na criança. 2. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975 (1941)

\_\_\_\_\_. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

PRADO, L. **Imagens da infância no Brasil: de brincadeiras, jogos e arte**. Viver Psicologia. N.68, p34-37, 1999.

REGO, T. C. **Brincar é coisa séria**. São Paulo: Fundação Samuel, 1991.

SANTOS, S. M. P.. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **O lúdico na formação de professores**. 6. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2002.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso no dia 16 abril 2020.

VELASCO, C. G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint,

1996.

VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, (1984) 1998.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

\_\_\_\_\_. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.  
72 Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 2 (1): 59-72, 2015.

VIGOTSKI, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Icone, 1998.