



Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai - IDEAU



REI

REVISTA DE EDUCAÇÃO DO IDEAU

Vol. 12 – Nº 26 – Julho – Dezembro 2017
Semestral

ISSN: 1809-6220

Artigo:

EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE

Autoras:

SANTOS, Ariane Cássia dos¹
COSTA, Gisele Maria Tonin da²

¹ Pedagoga, Especialista em Planejamento e Gestão da Educação, Mestre em Educação. Coordenadora do Curso de Pedagogia, professora de cursos graduação e pós-graduação da Faculdade IDEAU. gisele@centereletronica.com.br

² Graduada em Educação Física Licenciatura pela Universidade de Passo Fundo. Pós Graduanda em Educação Interdisciplinar IDEAU. arianepaz@ymail.com

EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” (Paulo Freire).

RESUMO: O presente trabalho aborda conteúdos importantes sobre a ludicidade, a relevância de brincar na vida escolar das crianças na Educação Infantil. O quanto faz a diferença no aprendizado, pois a Educação Infantil é a fase de desenvolvimento, tornando esta época muito importante para um aprendizado sadio, compreensão e fixação de conhecimento. Aprendendo na ludicidade a criança se comunica através da brincadeira, estabelece relação social com seus colegas, desenvolve a imaginação. É importante que o professor da área conheça bem cada fase de desenvolvimento infantil, as linguagens, os conhecimentos da área para que as aulas lúdicas se tornem prazerosas e significativas.

Palavras-Chave: Ludicidade. Educação Infantil. Aprendizagem.

ABSTRACT: The present work deals with important contents about playfulness, the relevance of playing in the school life of children in Early Childhood Education. How much does the difference in learning, since Infant Education is the development phase, making this time very important for a healthy learning, understanding and knowledge fixation. Learning in playfulness, the child communicates through play, establishes social relation with his colleagues, develops the imagination. It is important that the teacher of the area knows well each phase of child development, the languages, the knowledge of the area so that the playful lessons become pleasant and meaningful.

Keywords: Ludicidade. Early Childhood Education. Learning.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A Educação Infantil compreende crianças de 0 a 5 anos de idade. Os pais estão procurando cada vez mais cedo a escola para seus filhos se desenvolverem intelectualmente e socialmente, por isso as escolas de Educação Infantil trabalham em conjunto os cuidados básicos de uma criança com sua aprendizagem escolar.

Sendo assim destaca-se que cada criança tem seu tempo de aprendizagem, o professor busca criar momentos de grande importância para os alunos, com brinquedos, jogos e atividades lúdicas, pois as experiências concretas sempre são muito marcantes na vida dos alunos, principalmente nesta fase da vida.

Trabalha-se com a capacidade da criança compreender tudo que está inserido no ambiente dela, seja escolar ou familiar. Ambientalizando o aluno na escola com rotinas

diárias, para um bom andamento do dia e uma melhor assimilação das tarefas a cumprir também é um aspecto importante.

A ludicidade traz um bem estar para dentro da escola, apesar de ser um ambiente sério, a criança vem animado sabendo que irá ter uma aula diferente e recheada de brincadeiras divertidas como experiências prazerosas.

O lúdico leva naturalmente a estimulação necessária e básica para o desenvolvimento da criança, a brincadeira intensifica de tal forma e a espontaneidade e é um ótimo aliado para o impulso da criança querer aprender cada vez mais. Através da espontaneidade a criança consegue interagir com seus colegas e pode explicitar todas as formas de percepções concebida dentro da escola e contexto familiar.

2 PROPOSTA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL, COMO UM PRINCÍPIO FUNDAMENTAL

O ser humano está em constante mudança e aprendizado, desde que nasce ele está aprendendo conforme seu ambiente e seus estímulos, aprimora seu conhecimento desde o mais simples até o mais complexo. A escola tem um papel muito importante nesta fase da vida, em casa, os pais estimulam conforme a criança cresce com brinquedos e estímulos talvez não muito apropriado para a idade, já na escola o professor tem conhecimento de qual o melhor estímulo e brincadeira para cada fase da vida.

A ludicidade está no dia-a-dia da criança, pois é uma fase importante do desenvolvimento. Todos sabem que a escola é um canal de socialização para os alunos e dentro desse contexto é importante incentivar as crianças com trabalhos em grupos, tocas de ideias e jogos de cooperação.

A educação infantil, primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seu aspecto físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996)

E as diretrizes atuais para a Educação Infantil enfatiza no artigo 4º da Resolução nº 5/2009 que “as propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas de vivência”. Desse modo, é preciso compreender que a criança “constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende,

observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura” (BRASIL, 2009).

O professor bem preparado tende-se adequar a turma que está trabalhando, primeiramente criando um vínculo afetivo com seus alunos, esse vínculo enobrece o ambiente e os alunos sentem-se seguros para realizar as tarefas que o professor oferece. Gerando um ambiente escolar agradável para criar oportunidades de grande aprendizado para os alunos. O afeto pode ser uma maneira eficaz de chegarmos perto do sujeito, e a ludicidade, em parceria, é um caminho estimulador e enriquecedor para atingirmos uma totalidade do processo aprender (LUCKESI, 2000).

3 O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL E SOCIAL DA CRIANÇA ESTIMULADA LUDICAMENTE

A criança desenvolve a socialização afetiva com seus colegas e professor através da brincadeira, a ludicidade é uma peça chave para o aprendizado, mas também é um importante no aspecto social, pois facilita que a criança crie vínculos com outros seres humanos e no futuro seja um adulto comunicativo e civilizado. A escola precisa garantir que a criança tenha esses momentos de ludicidade e mostrar o quanto é importante para ela esses estímulos e as novas aprendizagens para a vida social futura e desenvolvimento intelectual de cada um.

Educar não é apenas repassar uma informação, ou mostrar o caminho que o professor julga correto, mas sim mostrar que a criança tem sua autonomia para escolher os seus interesses, ter consciência de si mesma e saber que vive em uma sociedade em que todos podem andar junto para uma vida melhor, o professor tem esse dever de mostrar esse caminho com muito amor para com seu aluno, pois é assim que a criança é cativada, pois esse amor, se transforma em respeito com o professor, com seus colegas e em casa também é refletido.

O afeto é chave para o professor chegar em um ponto de domínio da turma, a criança tratada com amor, se entrega para as atividades e lições na escola, a afetividade ajuda o indivíduo a ter um raciocínio resplandecente e isso retrata um melhor aprendizado.

O afeto muda o mundo, o afeto muda as pessoas.

O brinquedo não é apenas uma representação do lúdico, ele tem um papel importante nas mãos de uma criança, ele permite a exploração da criatividade e liberta ações naturais em que a imaginação é posta em prática.

A criança mergulha em um mundo imaginário, onde seus desejos e vontades se realizam com facilidade, esse é um grande incitamento para a criatividade, cada estímulo dado pelo professor, maior será o fascínio de brincar, conseqüentemente aprender. Pois pode ser lido um conto e logo em seguida a turma realiza uma dramatização. Esse é um exemplo de ouvirem uma emoção e no teatro eles realizarem a cena com toda a sensação que a criança pode sentir. Do ponto de vista pedagógico, o brincar tem se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender desenvolvendo suas habilidades (FALCÃO, 2002).

O lúdico faz com que a criança tenha um aprendizado prazeroso, dentro de um contexto que a ludicidade vai muito além de apenas ser pura diversão, o brincar se torna muito relevante na vida do ser humano, trazendo vários benefícios dentro da aprendizagem e crescimento intelectual, conseqüentemente tornando-o mais saudável. O ser humano tende a competir naturalmente pelas coisas, assim dentro da brincadeira, o professor mostra o cooperativismo, assim a criança começa a ter noções de cooperação e humanismo para se tornar um adulto mais fraterno.

Para um bom andamento da aula, sendo ela lúdica ou não, o professor deve estabelecer rotina nas suas atividades, a organização e o planejamento ajudam melhor o aluno a compreenderem a proposta do professor. A jornada escolar deve-se ser planejada ao menos um dia antes e o professor estar bem preparado para a sua aula. É muito importante em uma aula lúdica ter vários momentos, como o jogo dirigido, momentos livres para as crianças poderem colocar suas ideias em aula, um tempo para descanso. Pode-se trabalhar ludicamente dentro da sala de aula e também aproveitar um dia bonito de sol ao ar livre, as crianças adoram.

Planejar é uma ajuda para ordenar e organizar um ensino de qualidade. E, se isso se aplica a todas as etapas educativas, poderíamos dizer que mais ainda na educação infantil. Indicamos que as características do aluno, juntamente com os conteúdos que configuram essa etapa, exigem da professora um dinamismo, uma capacidade de observação e de parâmetros gerais em que há de mover a aula no seu conjunto, o que facilitará responder, adequadamente, ao que requer quando se planeja educar pessoas curiosas e incansáveis, como os meninos e meninas desta etapa. (BASSEDAS, p.114, 1999)

A rotina e planejamento das aulas devem ter um significado efetivo dentro da escola, com atitudes que envolvem o professor em ação e situação no âmbito escolar. Planejar é uma ação de executar, traçar metas e programação com os alunos na escola. Ao buscar uma atividade lúdica o professor deve estar ciente de que seus alunos irão se interessar e conseguir

executar a brincadeira, sendo assim, cada atividade tem sua faixa etária adequada para sua execução. O professor tem que ter um olhar atendo a realidade da criança, propor atividades que correspondem ao seu dia-dia, dentro do seu contexto, isso torna atividade mais dinâmica e divertida ao olhar da criança.

Para elaborar um projeto de trabalho é preciso realmente conhecer o grupo de crianças e para isso é necessário estabelecer uma escuta e uma observação atentas, a fim de fazer uma interlocução com o que as crianças nos dizem e nos mostram no cotidiano do grupo. Esse olhar a criança é realmente o ponto de partida, pois só assim podemos traçar objetivos claros respeitando não só sua faixa etária como também o que lhe é significativo e o que é importante para sua interação com o mundo. (OSTETTO, p. 87, 2000)

Também nesta perspectiva, o planejamento deve envolver as datas comemorativas, que é direcionado pelo calendário escolar, neste planejamento é escolhido algumas datas especiais vista importante ao ponto de vida dos adultos, tais como exemplo, Carnaval, Páscoa, Dia das Mães, Tiradentes, Dia do Índio e assim por diante, conforme cada escola. Nestas datas pode-se confeccionar trabalhos manuais conforme a idade da turma, brincadeiras de expressão corporal, pois todo esse perfil de atividades se condiz com a ludicidade e assim trabalhado conjuntamente as datas especiais e o lúdico a criança é emprazado para sua vida adulta.

Figura 1:



Fonte:

https://www.google.com.br/search?q=dia+do+%C3%ADndio&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiEILjGy9fXAhVEF5AKHaZsDC0Q_AUICigB&biw=1360&bih=638#imgsrc=R03iTYduVkp1JM:

Acredita-se que a ludicidade também traz um benefício para dentro de casa, a criança leva a satisfação do aprendizado para dentro de casa, com isso a escola cria um vínculo com

os pais. A participação dos pais no âmbito escolar é fundamental nesta fase da vida da criança, a escola e a família devem andar juntas para um bom desempenho escolar do aluno.

4 A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL, RECONHECENDO O DESENVOLVIMENTO DE CADA FASE

O lúdico é uma grande proposta dentro da escola de Educação Infantil, ele oferece ao professor várias ferramentas para seu dia-dia escolar, pois existem várias maneiras de trabalhar o lúdico com as crianças, um jogo traz muitas formas de brincadeiras, jogos dirigidos, em que o professor mostra as regras e os alunos precisam segui-las para o funcionamento do mesmo. A brincadeira livre pode-se tomar como exemplo a brincadeira de casinha, as crianças brincam com a rotina de suas casas, escolhendo quem quer ser o pai, mãe e filho. Criando assim uma noção dos papéis e valores.

A manipulação de brinquedos é uma ótima forma para desenvolver habilidades motoras. Pode-se dizer que em cada fase existem brinquedos específicos para a habilidade motora e cognitiva da criança.

Figura 2:



Fonte: https://www.google.com.br/search?q=crian%C3%A7as+brincando&tbm=isch&tbs=rimg:Cf-K82xdtazaljhsrmJczkU8VDCLBpe8aoVZN82beYEBQDBf4of3ktHDX3DIDWMTSEQsu89fWOch-B7CIsJb-tLa-ioSCWyuYlzORTxUEY7E9YaCKaMZKhIJMIsGI7xqhVkrGa5iexpUCpYqEgk3zZt5gRtAMBGohjo92FyuZCoSCV_1ih_1eS0cNfEYO553dm2mMzKhJcMgNYxNIRCwRwFCVghXvQx4qEgm7z19Y5yH4HhGsXfqIXFeNjIoSCcKWwlv60tr6Eb3kd7zw36to&tbo=u&sa=X&ved=0ahUKewij546czNfXAhVBkpAKHZAmCgMQ9C8IHw&biw=1360&bih=638&dpr=1#imgrc=ENq3v4SQtJWWYM:

Alguns exemplos de brinquedos para bebês de 0 aos 4 meses, mobiles coloridos, que se movimentam e que tenha sons é um grande estímulo sensorio-motor. De 4 aos 8 meses, chocalhos pequenos e brinquedos de morder. De 8 aos 12 meses brinquedos de puxar e empurrar, vasilhas para encaixar uma na outra, bichos de pelúcia. De 12 aos 18 meses, brinquedos pedagógicos, brinquedos nos quais se apertam botões que fazem saltar peças ou abrir portinhas. De 18 aos 24 meses, blocos de construção, escorregadores, túneis para passar por dentro. Sendo que cada criança tem um ritmo de aprendizado diferente e cabe ao professor perceber esse aspecto particular de seu aluno.

Segundo PIAGET (1989), as fases do desenvolvimento infantil são: de 0 a 2 anos é a fase SENSORIO-MOTORA, é uma fase em que a criança desenvolve e aguça os seus sentidos, ela precisa tocar em objetos de espessuras diferentes, levar até a boca para experimentar tal brinquedo ou objeto. A fase dos 2 aos 7 anos é a fase PRÉ-OPERATÓRIO, é a fase da pré-escola, existem dois estágios dentro desta fase, o estágio egocêntrico e estágio intuitivo. Uma fase em que o simbolismo começa a se desenvolver, dado um exemplo que um pedaço de madeira empurrada é um carrinho e o estágio egocêntrico a criança pensa que todos pensam como ela e ela é o centro das atenções. A fase do OPERATÓRIO CONCRETO dos 7 aos 11 anos se caracteriza a construção lógica, já tem autonomia e pode trabalhar em grupo tranquilamente.

Durante uma brincadeira o aluno imagina e cria um mundo de faz-de-conta, sempre seguindo a proximidade do mundo dos seus pais ou adultos, nesta hora a criança consegue ter em mente de como viver uma norma social, vivenciar comportamentos mais avançados que possui em seu dia-dia, complementando assim o conhecimento social e cognitivo através da brincadeira. Brincar é sinônimo de aprendizado para o aluno. A criança desenvolve a autoestima, a capacidade temporal e consegue administrar seus medos. O faz-de-conta é um componente preparatório e ajuda no processo da simbologia dos brinquedos na fase citada acima e trazem experiência para grandes conhecimentos a criança e também no desenvolvimento cognitivo da criança. Enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo só é jogo quando a criança pensa apenas em brincar. (KISHIMOTO, 2003, p. 6).

Para as crianças a vida é brincar, brincar e aprender pode ser uma união de valor muito aceitável para elas, pois a atividade lúdica está assimilada ao prazer e a vida, sem a brincadeira ou sem a descontração não se tem prazer, e não tendo o prazer na aprendizagem,

os alunos não aprendem para sua vida. Certamente que aprendendo através do lúdico o conteúdo é compreendido e marcado em seu raciocínio mais facilmente.

A ludicidade faz com que a criança desenvolva a sua criatividade com tudo o professor fornece um objeto descartável e ela consegue transformá-lo em um brinquedo com um grande significado para ela, pois no pensamento da mesma foi ela quem construiu o brinquedo e isso desencadeia um grande aprendizado.

É preciso respeitar as características do desenvolvimento infantil. O letramento e a aquisição da linguagem requerem a construção de representações mentais, de significações para os códigos escritos. Não é pelo ensino mecânico de símbolos escritos que se chega a linguagem. É preciso que a atividade simbólica, responsável pelas representações construídas nas brincadeiras e atividades, seja experimentada para que a criança possa construir sua linguagem. (KISHIMOTO, p.9, 2001).

Um fator muito sério a ser compreendido é que a escola precisa proporcionar as crianças um espaço, um ambiente lúdico de todas as formas, desde brincadeiras ao ar livre, jogos dirigidos, faz-de-conta, pois hoje em dia as crianças não conseguem sair na rua e brincar com seus vizinhos, a violência está inserida no seu cotidiano e eles acabam ficando em casa, em seus quartos, na frente de um computador ou tablete, assim a escola deve oportunizar resgates de brincadeiras antigas, cantigas de roda para criança ao menos ter um pouco de contato com brincadeiras palpáveis, como era antigamente.

Figura 3:



Fonte:

https://www.google.com.br/search?q=crian%C3%A7as+brincando&tbm=isch&tbs=ring:CXgeQDrqdtXyIji7z19Y5yH4HghgpBjivUo8OdwALoORURYNIS4IPLp5sjCLBpe8aoVZxlGGGj9GXX07HUNhaVsNeyoSCbvPX1jnIfgeEaxd-q1cV40mKhJCGCkGOK9SjwRDFD2H7i-1JlqEgk53AAug5FRFhFwdcyNBD2rzCoSCQ0hLgg8unmyERKAXfmsAn4YKhIJMIsG17xqhVkrGa5iexpUCpYqEgnGUYyaP0ZdfRGi5UUhLVsTaCoSCTsdQ2FpWw17Eaj_1Xh0zOxUo&tbo=u&sa=X&ved=0ahUKewiCtfOaz9fXAhUKhJAKHU08CzEQ9C8IHw&biw=1088&bih=510&dpr=1.25

Assim como proporcionando algumas brincadeiras antigas, os professores trazem de volta a antiga cultura, algumas brincadeiras de folclore, traduzindo valores e costumes antigos, talvez dos pais dos alunos ou até mesmo de seus avós, com isso os alunos se interessam ainda mais pelo passado e a aula se torna interessante aos olhos das crianças.

A escola precisa investir muito neste tipo de ensino, a criança chega na escola com muita vontade de aprender e se depara com aulas mecânicas e marasmas, frustrando seu aprendizado e seu desenvolvimento intelectual, motor, social e sensorial. O lúdico aflora as características naturais das crianças, fazendo com que tomem gosto da aprendizagem e da própria escola.

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, p. 27, 1998, v.01)

Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1992, p.28).

Dentro da ludicidade pode-se trabalhar vários eixos exploratórios tais como a expressão corporal, a oralidade e comunicação, identidade e a autonomia, exploração do ambiente. Pois o conhecimento nesta fase é feito por experiências concretas, com estímulos palpáveis.

A infância é a fase mais prazerosa da vida, é a fase que a imaginação está em primeiro lugar, pois a criança vive em constante ato de brincar, o professor deve aproveitar esse mundo doce uma interação, apropriação de seus conteúdos, oportunizando com que seus alunos aprendam brincando na escola e sendo assim, levando esse conhecimento para sua vida adulta.

Os alunos desta forma conseguem também demonstrar suas aflições, medos e bloqueios através de brincadeiras, desenhos, cujo professor deve se ater nestes detalhes para ajudar cada criança do seu meio. A ludicidade além de ajudar a criança ser mais criativa, mais crítica, ajuda também com problemas de família, problemas sociais.

No mundo da fantasia a criança está em exercício constante e diário, em todos os aspectos físicos, emocionais e intelectuais, os professores devem focar seus conteúdos com ênfase na brincadeira deixando os alunos pensarem ludicamente, sendo assim é um estímulo diferente e acabem nem notando que estão aprendendo algo muito importante, aprendem os conteúdos com prazer.

Quando colocada dentro de situações que propiciem um estímulo, seja real ou imaginário, corporal ou mental, a criança leva a uma captação ativa da aprendizagem no momento em que é estimulada. Desta forma a criança sempre tem mais vontade de aprender, sempre terá curiosidade de algo novo, isso tudo motivado pela ludicidade dentro da escola trazida pelo professor.

O brinquedo mostra uma forma real em que a criança usa esse objeto para a sua realidade infantil. Acaba sendo um estímulo para a respectiva brincadeira, uma referencia em sua memoria. O brinquedo canaliza a energia da criança para tal brincadeira, levando a criança a um estímulo imaginário incrível. Estimulando seu cérebro em todas as áreas.

O benefício da aprendizagem escola através do lúdico é que a criança cria em seu ambiente várias formas de pensamentos, de como agir em tal situação, esse comportamento irá construir no futuro um adulto pensante, responsável pelos seus atos. A ideia é que o lúdico não traz uma educação fechada em uma caixa que o aluno deve seguir a risca as regras e sim é um ato de planejado e consciente em que o professor engaja a criança na atividade e sendo assim com um feliz resultado.

4 CONCLUSÃO

A partir deste trabalho pode-se constatar a grande importância do lúdico na Educação Infantil, pois o mesmo contribui muito para uma vida saudável e social da criança e até mesmo na sua vida adulta. Pois o lúdico traz para o desenvolvimento cognitivo e intelectual um avanço considerável. Ajuda as crianças com seus bloqueios e medos, cabendo ao professor tornar isso possível ao seu aluno.

O professor deve se preocupar em estar sempre buscando o novo, estudando este processo natural de desenvolvimento dentro do lúdico para possibilitar que a realidade seja entendida dentro da brincadeira. Sendo assim o mundo imaginário possibilita condições favoráveis a novos pensamentos e ações das crianças. Os alunos sendo trabalhados desta forma tornam-se adultos críticos e com um bom desempenho em toda sua vida escolar. O

professor deve-se mostrar imerso dentro do mundo da imaginação de seus alunos, isso ajuda com que ele compreenda cada necessidade, cada perspectiva de seus alunos, isso colabora para uma aula prazerosa para ambos, tanto professor como para os alunos. Faz com que o aluno saiba que o professor está convicto no que está trazendo para dentro da sala de aula, mostra que o professor sabe o que está fazendo, o aluno sente a segurança do professor.

REFERÊNCIAS

BASSEDAS, Eulália, **Aprender e ensinar na Educação Infantil** / Eulália Bassedas, Teresa Huguet e Isabel Solé; trad Cristina Maria de Oliveira. – Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular para Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=BRASIL%2C+Minist%C3%A9rio+da+Educa%C3%7%2C+e+do+Desporto.+Referencial+8>. Acesso em 23 de agosto 2016.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

FALCÃO, Ana Patrícia Bezerra. RAMOS, Rafaela de Oliveira. **A importância do brinquedo e do Ato de brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 a 6 anos**. Belém, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org) Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

PIAGET, Jean, INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. 10. ed, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil 1989.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil** / Tizuko Morchida Kishimoto. –São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

_____, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5ª edição. São Paulo, 2001.

<http://www.joseferreira.com.br/blogs/educacao-infantil/agenda/dia-do-indio> Figura 1

http://baraunaatual.blogspot.com.br/2013/04/rapidinhas-do-sabado_20.html Figura 2

<http://criancapequenina.blogspot.com.br/2016/02/hora-da-roda-de-conversa.html> Figura 3