

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOCENTES

Grace Sherley Denny<sup>1</sup>

Ivanise Nazaré Mendes<sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo é fruto de um recorte na Dissertação de Mestrado e trouxe como objetivo analisar os modos como os saberes da ludicidade de crianças da educação infantil são contextualizados nas práticas pedagógicas docentes a partir da realidade de uma escola de Educação Infantil municipal. Tendo como justificativa buscar reexaminar o trabalho pedagógico, buscando compreender o que os educadores ao buscarem desenvolver uma proposta lúdica com crianças de educação infantil, apresentam bastante trabalho, contudo sua prática são muito mais expressiva e prazerosa para a vivência escolar destas crianças, pois um ambiente onde prevaleça a ludicidade, a criação, a espontaneidade, tornar-se-á muito mais propício ao aprendizado. O desenho metodológico foi não experimental, descritivo, de corte transversal com enfoque mixto. Foi uma investigação não experimental, porque não têm manipulação de variáveis ou grupos de comparação. O pesquisador observa o que ocorre naturalmente sem interferir de maneira alguma. É uma investigação descritiva, porque visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Ainda sobre os resultados, ressaltamos que embora haja um comparativo no que se refere ao tempo de serviço das professoras, isso não influenciou, pois o que ficou evidenciado é que ambas trabalham com a mesma finalidade: Motivar os processos de aprendizagem dos alunos, através das ferramentas lúdicas.

**Palavras- chave:** Lúdico. Criança. Educação Infantil. Aprendizagem. Desenvolvimento Infantil. Docentes

### 1. INTRODUÇÃO

A presente artigo é o resultado de uma pesquisa de dissertação de mestrado que tem como tema O lúdico na Educação Infantil: “Concepções e Práticas Docentes,” realizado em uma escola da rede Municipal de Educação Infantil que traz a importância de se conceber a importância didática e cognitiva do brincar, criar e imaginar, fazendo com que a aprendizagem se torne uma

<sup>1</sup> Mestre em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES – PY, Especialista em Supervisão Escolar, Pós Graduado em Didática do Ensino Superior, Psicopedagoga. [gracedennyfonseca@gmailo.com](mailto:gracedennyfonseca@gmailo.com)

<sup>2</sup> Doutora em Ciências Ambientais, Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Intercontinental do Paraguai – UTIC, Especialista em Gestão Escolar, Licenciada em Língua Portuguesa e Bacharel em Direito. [Ivanisemendes@hotmail.com](mailto:Ivanisemendes@hotmail.com)

construção agradável e feliz.

A recreação, em seus primórdios, não estava relacionada ao ensino, mas às festas e celebrações de adoração aos deuses. “Os jogos simbolizam a superação dos obstáculos enfrentados por esses grupos (as tribos primitivas), passando de geração em geração para crianças na forma de jogos” (GUERRA, 1988 *apud* GARCÍA; GIROTO, 2008).

A brincadeira é uma maneira de viver a vida cotidiana, ou seja, sentir prazer e valorizar o que acontece, percebendo-a como um ato de satisfação física, espiritual ou mental. A atividade lúdica promove o desenvolvimento de habilidades, relacionamentos e senso de humor nas pessoas e predispõe a atenção da criança para motivá-la a aprender.

As atividades lúdicas trazidas para a sala de aula tornam-se uma ferramenta estratégica que introduz a criança no escopo da aprendizagem significativa em ambientes agradáveis, de maneira atraente e natural, desenvolvendo habilidades. Portanto, crianças felizes são geradas, resultando em habilidades fortalecidas, crianças afetuosas, dispostas a trabalhar em sala de aula, curiosas, criativas em ambientes que promovem e expandem seu vocabulário e convivência, cativando seu ambiente familiar e com ele o interesse de pais para eventos escolares.

O trabalho desenvolvido com as crianças na infância hoje nos desafia a pensar sobre o comprometimento do professor com o olhar voltado para os interesses infantis, valorizando a bagagem cultural de cada criança, primando por práticas pedagógicas que sejam desenvolvidas baseadas num trabalho de estudos e pesquisas conectadas a uma infância prazerosa que aprecie as particularidades de cada um

Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens. Mas conceituar o termo não é tarefa fácil. Kishimoto salienta que é muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído (KISHIMOTO 2003, p.15).

Lima (2013) aponta que o que se aprende em determinadas fases da educação infantil pode deixar marcas para o resto da vida. A educação infantil é o momento de interação da criança com o mundo e principalmente consigo

mesma.

Segundo estudos de Souza (1996) a educação infantil é configurada como importante fase no desenvolvimento do indivíduo, pois é nesta fase que as bases do ser humano estão sendo arquitetadas, sendo estimulados e iniciados os processos de formação e integração de várias áreas do seu desenvolvimento.

A educação infantil requer novas abordagens para ser verdadeiramente eficaz, educando os cidadãos e mudando vidas. O jogo, e os brinquedos são muito importantes nos primeiros anos, já que a criança carrega os instrumentos que vive diariamente. O momento lúdico é uma “imitação” da realidade já vivida pelos adultos. “Por meio da brincadeira, a criança pode expressar seus sentimentos em relação ao mundo social e transformar sua realidade que muitas vezes é tortuosa pelos problemas que traz” (ARRUDA; MOURA, 2007).

Sabe-se que brincar é um instinto com o qual todos nós nascemos - e por um bom motivo. Assim como comer e dormir, brincar é um instinto de sobrevivência. Neste sentido este estudo buscará analisar os modos como os saberes da ludicidade de crianças da educação infantil são contextualizados nas práticas pedagógicas docentes a partir da realidade de uma escola municipal de Educação Infantil.

Desde a introdução do jardim de infância por Froebel em 1836, as estratégias de aprendizagem baseadas em brincadeiras têm sustentado as estruturas de educação infantil em todo o mundo. Ainda hoje, o brincar é valorizado conceitualmente e pedagogicamente.

## 2. OS ASPECTOS HISTÓRICOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com Oliveira (2005) historicamente as primeiras instituições de ensino infantil foram criadas em 1908 em Belo Horizonte, e em 1909 no Rio de Janeiro, mas na década de 20 e 30 surgiram novas escolas de Educação Infantil, que tinha como finalidade cuidar dos filhos pequenos para que suas mães pudessem trabalhar, que até então a educação era total responsabilidade da família, girando principalmente em torno da figura materna.

Instituição de educação infantil brasileiras com a ampliação do ensino elementar apresentou-se sob a forma de creches, tendo o olhar voltado para guarda e alimentação das crianças pobres, marcada por uma iniciativa do setor privado que

tinha como objetivos evitar a criminalidade, diminuir a mortalidade infantil e tranquilizar as elites por meio da educação para a subalternidade (CRUZ, 1998).

A Educação Infantil passou por mudanças significativas desde a promulgação da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação, Lei nº 9394/96. A inclusão da mesma no panorama da educação básica representa um importante avanço nas responsabilidades públicas sobre essa etapa de ensino uma vez que a Lei nº 5.692/71 foi omissa em relação à escolaridade de crianças de 0 a 6 anos de idade (BRASIL, 1996).

A Educação Infantil é definida na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) como parte da educação básica, mas não da educação obrigatória. A lei define, também, nas disposições transitórias, a passagem das creches para o sistema educacional. O Ministério da Educação (MEC) determinou que, a partir de janeiro de 1999, todas as creches do País deveriam estar credenciadas nos sistemas educacionais (BRASIL, 1998).

Sendo a primeira etapa da educação básica a Educação Infantil tem como objetivo o completo desenvolvimento da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

O artigo 205 da Constituição Federal determina que a educação é direito de todos e dever do Estado e da família. No artigo 208, inciso IV da Constituição Federal, sobressai que a educação infantil é um direito da criança e das famílias, sendo que o poder público tem o dever de garantir o atendimento em creches e pré-escolas, quando a família opta por compartilhar com o Estado o dever de educar seus filhos (ARAÚJO, 2010).

Em 1988 a Educação Infantil passou a ser reconhecida formalmente na Constituição, ao determinar em seu artigo 208, inciso IV que “o dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de [...] atendimento em Creche e Pré-escola às crianças de 0 a 6 anos de idade” (BRASIL, 2004, p.122).

## 2.1 VISÃO GERAL DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO

Muitos tipos diferentes de jogos educacionais estão sendo aplicados e usados em instituições educacionais, escolas e residências. O uso de jogos na educação se

concentra principalmente em melhorar as habilidades de pensamento crítico ao ensinar um determinado assunto, permitindo que os alunos pensem fora da caixa ao seguir as regras.

Existem outros jogos que podem ser usados que se limitam a aprimorar o conhecimento em um determinado assunto e os mais populares são os jogos de matemática (YUE, & ZIN, 2009) discutiram que jogos como o xadrez não podem ser vistos como jogos educacionais, pois melhoram a lógica, habilidade, raciocínio e outras características valorizadas na educação, mas não são consideradas educacionais porque não fornecem conteúdo ou retransmitem o material do currículo. Os jogos que incorporam conteúdo curricular ou outro material educacional são chamados de jogos educacionais.

## 2.2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os jogos e os brinquedos estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando fundamental a sua vivência. O lúdico é indispensável para o relacionamento entre as pessoas. Sabe-se que o jogo e/ou brincadeira é reconhecido como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades e o seu desempenho.

Conforme Luckesi (2005) a ludicidade é uma importante ferramenta para a formação do educando. É através do brincar que a criança se relaciona com o meio em que vive e com os outros, o que lhe propicia dar significado a tudo que está ao seu redor. Ainda segundo este autor, a principal característica da ludicidade é a plenitude da experiência, isto é, a vivência lúdica de uma atividade exige uma entrega total do ser humano.

Segundo Modesto e Rubio (2014), pode-se dizer que a aprendizagem se dá de forma natural através de atividades lúdicas, um meio que motiva e estimula a criatividade num processo de aprendizagem e aquisição de conhecimentos mediante ao prazer.

Os jogos, ultimamente, vêm ganhando espaço dentro de nossas escolas numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. A pretensão da maioria dos professores com a sua utilização é a de tornar as aulas mais agradáveis como intuito

de fazer com que a aprendizagem torne-se algo fascinante. Além disso, as atividades lúdicas podem ser consideradas como uma estratégia que estimula o raciocínio levando o aluno a enfrentar situações conflitantes relacionadas com o seu cotidiano.

O significado de lúdico, na concepção de Kishimoto (2002, p.111), é “[...] brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, [...] O termo lúdico abrange os dois: atividade individual e livre e a coletiva e regrada”. No contexto do brincar, encontram-se diversas possibilidades além do jogo, atividades de roda, o cantar, o faz de conta e tantas outras formas de "divertimento".

Esse brincar, divertir-se sozinho ou com outras crianças e/ou adultos, provoca descobertas, faz com que a criança invente e obedeça a regras, entenda seu espaço, habitue-se a conviver entre momentos de alegria, de conquistas e outros de aprender a perder, emprestar e ensinar um novo participante.

O reconhecimento da educação em creches e pré-escolas como um direito da criança e um dever do estado a ser cumprido nos sistemas de ensino a partir da Constituição de 1988 e, posteriormente, com a inclusão da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, aprovada em 1996 (Lei 9394/96), que preconiza, no art. 29, o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, faz com que a educação infantil no Brasil comece a conquistar o seu espaço e dar visibilidade ao lúdico no cotidiano escolar: “Dar visibilidade à ludicidade na escola é perceber a criança como um ser que possui uma linguagem própria de expressão, é permitir-lhe experienciar um envolvimento mais profundo com que está sendo proposto” (BONFIM, 2010, p. 21).

Ou seja, na Constituição Federal do Brasil de 1988, não aparece claramente o termo lúdico quando se refere aos direitos da criança, no entanto cabe a interpretação, quando no Art. 227 elenca os direitos fundamentais como “direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, liberdade e à convivência familiar e comunitária” (BRASIL, 1988).

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em seu Art. 16 estabelece que o direito à liberdade das crianças e dos adolescentes compreende aos aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se.

### 2.3 ATIVIDADES LÚDICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil é uma fase de grandes aprendizados para a vida das crianças, nessa etapa desenvolvem-se habilidades fundamentais que serão levadas para a vida adulta. Com as atividades lúdicas as crianças aprendem enquanto brincam o que proporciona um melhor entendimento e desempenho. O desenvolvimento das habilidades motoras na Educação Infantil parte de uma série de movimentos realizados através de práticas educativas e lúdicas executadas nas aulas. Através das atividades lúdicas, sem a determinação exata de exercícios as crianças desenvolvem habilidades motoras fundamentais para o seu desenvolvimento (JIMÉNEZ, 2002).

Assim, o brincar deve ser levado em consideração principalmente nos espaços escolares, pois é rico em ambientes que facilitam experiências que por meio dos jogos, é necessário explicar as experiências mais positivas e as realidades que as crianças conhecem, os argumentos de suas atividades serão muito mais amplos e variados; em relação à brincadeira, é uma dimensão do desenvolvimento humano que promove o desenvolvimento psicossocial; a aquisição de conhecimento, a formação da personalidade, ou seja, engloba uma gama de atividades em que prazer, atividade criativa e conhecimento se cruzam para ter mais clareza diante da brincadeira (JIMÉNEZ, 2002).

Jiménez (2002) comenta sobre a importância da brincadeira e seu papel proativo na sala de aula. Jiménez (2002, p.42) considera que:

A brincadeira é antes uma condição, uma predisposição para o ser diante da vida cotidiana. É uma maneira de estar na vida e de relacionar-se com os espaços cotidianos em que ocorre o prazer, acompanhado pelo relaxamento que atividades simbólicas e imaginárias produzem com o brincar. O senso de humor, a arte e outras séries de atividades que ocorrem quando interagimos com os outros, sem mais recompensa do que a gratidão que esses eventos produzem.

É aqui que o professor apresenta a proposta lúdica como forma de ensinar o conteúdo, é a criança que brinca, apropriando-se do conteúdo da escola através de um processo de aprendizagem; Esse aprendizado não é simplesmente espontâneo, é o produto do ensino sistemático e intencional, sendo chamado de aprendizado escolar.

O processo ou atividade lúdica promove a autoconfiança, a autonomia e a formação de personalidade na infância, tornando-se uma das principais atividades recreativas e educacionais. Brincar é uma atividade usada para diversão e prazerosos participantes, em muitas ocasiões, mesmo como uma ferramenta educacional.

Todas as fases da vida humana exigem um contexto lúdico, que possui uma ampla gama de valores, dependendo da idade. Para crianças e adolescentes, a finalidade de jogos e brincadeiras está destinada aos professores, como uma forma de proporcionar satisfação para estudar e aprender (MAURICIO, 2008).

Segundo Schreiber (2010) a ludicidade contribui para a aprendizagem porque a criança enfrenta seus conflitos internos e desenvolve plenamente os aspectos emocionais e cognitivos. Brincar dá à criança a oportunidade de cometer erros e fazer as coisas certas, aprender por si mesma e construir sua própria base de conhecimento.

Todas as fases da vida humana exigem um contexto lúdico, que possui uma ampla gama de valores, dependendo da idade. Para crianças e adolescentes, a finalidade de jogos e brincadeiras está destinada aos professores, como uma forma de proporcionar satisfação para estudar e aprender (MAURICIO, 2008).

Segundo Schreiber (2010) a ludicidade contribui para a aprendizagem porque a criança enfrenta seus conflitos internos e desenvolve plenamente os aspectos emocionais e cognitivos. Brincar dá à criança a oportunidade de cometer erros e fazer as coisas certas, aprender por si mesma e construir sua própria base de conhecimento.

Segundo Campos (2006) em ensino e aprendizagem, o jogo e o brincar auxiliam no desenvolvimento psicomotor, no desenvolvimento de habilidades motoras finas e amplas, bem como no desenvolvimento de habilidades de pensamento, como imaginação, interpretação, tomada de decisão, criatividade, oportunidade de criar, obter e organizar dados e a aplicação de fatos e princípios a novas situações que, quando jogamos, quando obedecemos às regras, quando experimentamos conflito de competência.

Segundo Freire (1989) as habilidades desenvolvidas em um contexto de jogo, os brinquedos, no universo da cultura infantil, segundo os saberes que a criança já

possui são importantes e devem ser incorporados nas práticas escolares, jogos como amarelinha, apanhador, cantigas de roda, esconde-esconde, jogo de circo, tem desempenhado ao longo da história, um papel importante no desenvolvimento das crianças.

### **3 A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR NA PRIMEIRA INFÂNCIA**

Um ambiente de educação infantil deve ser um lugar onde as crianças descubrem o amor pelo aprendizado por meio de uma variedade de experiências lúdicas. A pesquisa atual mostra como o brincar mudou e até mesmo foi eliminado em muitos contextos da primeira infância. Os benefícios da brincadeira são cruciais para permitir que uma criança se desenvolva adequadamente.

Os primeiros anos das crianças devem ser sobre como promover e desenvolver sua curiosidade por meio de uma ampla variedade de experiências lúdicas. Compreender por que brincar é importante no desenvolvimento da primeira infância permite que o indivíduo compreenda o verdadeiro significado de jogar. A história do jogo mudou e diminuiu ao longo das décadas. Essa diminuição nas brincadeiras livres fez com que as crianças lutassem academicamente.

Por meio das brincadeiras diárias, as crianças são capazes de obter experiências de valorioso por meio de uma variedade de funções que apoiarão o crescimento e, por fim, se traduzirão nas habilidades necessárias para a vida adulta.

De acordo com a pesquisa, o brincar é um aspecto essencial do desenvolvimento; habilidades-chave, incluindo sociais, comportamentais, de linguagem e cognitivas, são todas experimentadas por meio de oportunidades de jogo. Essas habilidades são desenvolvidas por meio de brincadeiras à medida que os jovens aprendem e se tornam adultos.

Famílias, educadores e administradores precisam se tornar defensor e da importância da brincadeira para os primeiros alunos.

### **3.1 O PAPEL DA ESCOLA, DO PROFESSOR E DA FAMÍLIA NA ARTE DE ENSINAR ATRAVÉS DE ATIVIDADES RECREATIVAS**

A família, por ser uma das principais referências no papel da educação, vem sofrendo as consequências desta globalização, perdendo valores importantes, entre eles, momentos que envolvem brincadeira devido à falta de tempo dos pais e conhecimento dos benefícios que a brincadeira traz para o desenvolvimento da criança.

Segundo Kishimoto (2006), por meio do brincar, as crianças desenvolvem habilidades importantes e fundamentais para o desenvolvimento da autonomia e identidade, além de amadurecer algumas capacidades, como memorização, imaginação, atenção e socialização, assim, a família tem um papel importante na brincadeira, promovendo a prática de atividades recreativas e de lazer que proporcionem amovimentação das crianças durante as brincadeiras; em última análise, favorecendo elementos que sirvam de incentivo para essa prática.

O professor como principal responsável pela organização das situações de aprendizagem deve criar possibilidades de desequilíbrios, que mostrem ao aluno o novo e o desconhecido, pois diante do desafio a criança tende a assimilar conhecimentos, utilizando recursos mentais emotores.

Portanto, segundo RCNEI (1998, p. 29), o educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois é um ato que ocorre espontaneamente, mas sim planejar e organize as situações para que as brincadeiras sejam apresentadas de várias formas, permitindo que as crianças escolham os temas, os objetos e os companheiros com os quais querem brincar. E o professor deve fazer uso de novas metodologias, que procuram incluir a prática de jogos, porque o objetivo é treinar a aprendizagem ativa, reflexiva, prática, crítica, dinâmica e capaz de enfrentar desafios.

A escola deve criar espaços e ambientes que promovam o lúdico, permitindo a formação contínua dos profissionais que atuam diretamente com as crianças, incluindo os profissionais da educação física. É a vez dela também oferecer brinquedos e elementos que enriquece os momentos de alegria dentro do espaço escolar, permitindo uma rica aprendizagem contextualizada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após os estudos, foi possível perceber que o brinquedo, o jogos e caracterizam por serem organizações recreativas importantes para o desenvolvimento das crianças, além do relaxamento de regras, espaço, tempo, aumento de movimento habilidades atividades recreativas. Promove também a ampla participação e convivência entre as crianças, promover o desenvolvimento integral do ser humano, desenvolvimento dos elementos físicos, cognitivos, afetivos e sociais, essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças através do brinquedo, brincadeiras e jogos infantis que compartilham alegrias, tristezas, entusiasmo, passividade e agressividade. Portanto, as práticas lúdicas e recreativas devem fazer parte da proposta pedagógica da escola. Afinal, educar é preparar para a vida!

As educadoras, apesar de saber da importância que dos recursos lúdicos para o desenvolvimento global das crianças, alguns manifestam dificuldades em se trabalhar com essas ferramentas. O que é compreensível, uma vez que a estimulação dos alunos por meio de jogos e brincadeiras deve ser cuidadosamente planejada. O papel do professor em relação ao lúdico não é somente dar objetos e brinquedos para as crianças com a única finalidade de entreter e passar o tempo.

Uma conclusão que pode ser tirada é que todas as professoras consideram que a prática do brincar é muito importante para o desenvolvimento integral da criança, assim como, aliado indispensável para a construção de novos conhecimentos no cotidiano, sendo vista enquanto prática pedagógica. Os resultados evidenciam que transportar as brincadeiras, jogos e brinquedos nas vertentes lúdicas e educativas para a educação pré-escolar, significa favorecer a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural de modo a promover a interação, a expressão, a comunicação e a construção de conhecimentos da criança.

As educadoras consideram o ato de brincar como promotor do desenvolvimento de aprendizagem da criança nas diferentes áreas de conhecimento, ideia defendida por Kishimoto (2002) ao afirmar que a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao mergulhar no mundo mágico do lúdico, contribuindo na construção do conhecimento infantil. Nesta perspectiva, a atividade lúdica que é o brincar é muito positiva para o desenvolvimento integral infantil, uma vez que leva a criança a tornar-

se mais flexível e buscar alternativas de ação, esse processo traz efeitos positivos aos aspectos: corporal, moral e social.

Constatou-se que estudar e investigar sobre esta temática é importante para mostrar que as atividades lúdicas são alternativas metodológicas que contribuem na aprendizagem dos educandos, pois conforme frisado na discussão teórica e nos resultados, através do lúdico as crianças inventam, aprendem e descobrem com facilidade sem perder sua cultura. Ainda sobre os resultados, ressaltamos que embora haja um comparativo no que se refere ao tempo de serviço das professoras, isso não influenciou, pois o que ficou evidenciado é que ambas trabalham com a mesma finalidade: Motivar os processos de aprendizagem dos alunos, através das ferramentas lúdicas.

Com essa pesquisa, constatamos que atualmente, os documentos legais defendem uma Educação Infantil como direito de todas as crianças, enfatizando que as ações educativas devem propiciar situações lúdicas no cotidiano. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.

Podemos afirmar que o brincar é uma prática necessária na fase de vida da infância de toda criança, porque é fundamental para o desenvolvimento humano neste período, pois essa atividade, ao contrário da concepção de alguns adultos, é altamente séria e de profunda significação para a criança, uma vez que são seres que pensam e sentem o mundo de um jeito próprio.

É necessário investir significativamente em estudos e discussões sobre a importância do brincar na Educação Infantil, pois se esta prática for retirada teremos uma pré-escola onde a criança perderá grandes oportunidades de desenvolver-se de maneira mais plena, pois através do brincar pode-se criar, imaginar, correr, movimentar-se, ouvir histórias e construir novos conhecimentos. Os gestores e educadores precisam estar preparados para viabilizar situações lúdicas no cotidiano pré-escolar.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica - **Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. \_ Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

ARAÚJO, V.C. **Reflexões sobre o brincar infantil**. s/d. 2010.

ARAÚJO, Gabriela Barros Magalhães de intitulado “**FAMÍLIA E ESCOLA- PARCERIA NECESSÁRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**”, apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Educação Infantil da Universidade Católica de Brasília, em 09 /12/2010

BONFIM, Patrícia Vieira. **A criança de seis anos no ensino fundamental: uniditê...corporeidade e ludicidade — mais que uma rima, um porquê**. 2010. 153 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação Processos Socioeducativos e Práticas Escolares. Departamento de Ciências.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**. Organização do Trabalho Pedagógico. Caderno 01. Brasília: MEC/SEB, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010.

CAMPOS, M.M; FÜLLGRAF, J; WIGGER, V. **A qualidade da Educação Infantil brasileira: alguns resultados de pesquisa**. Cadernos de Pesquisa, v. 36, n.127. P. 87-128, 2006.

CRUZ, Sílvia Helena Vieira. **Infância e educação infantil: resgatando um pouco dessa história**. Fortaleza, 1998. Mimeografado.

ELKIND, D. (2003). **Thanks for the memory: The lasting value of true play**. YC Young

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se complementam**. 23.ed. São Paulo. Autores associados: Cortez, 1989.

JIMÉNEZ, B. (2002) **Lúdica y recreación**. Colombia: Magisterio.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002..

KISHIMOTO, T.M. (1999) **O jogo e a educação infantil**. In: .(Org.). Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, p.13-43

KISHIMOTO, Tizuko M. **Juego, juguete, juego y educación**. São Paulo: 122

LARA, Cristina Machado. **Jogando com a Matemática na Educação Infantil e nas Séries Iniciais.**—1.Ed.—Catanduva,SP:Editora Rêspel; SãoPaulo: Associação Religiosa Imprensa da Fé, 2011, p. 15-34

LIMA, Bruna Alessandra Silva.O brincar na Educação Infantil: **O lúdico como estratégia educativa.** 2013. 76 f. Monografia (Especialização) – Curso de Pedagogia, Faculdade Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas - uma abordagem a partir da experiência interna.** Nov. 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações, praticas.** - Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MAURÍCIO, Juliana Tavares.**Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem.** Psicopedagogia, 2008.

MODESTO, Mónica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **La importancia de lo lúdico en la construcción del conocimiento.** Revista electrónica de enseñanza de conocimientos, 2014.

OLIVEIRA, Zilma Moraes R. **Creches: crianças, faz de conta & cia.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.

OLIVEIRA, Z. R. de . **Educação infantil: fundamentos e métodos.** 2 ed. São Paulo: Cortez, 2005. (Coleção Docência em Formação) Integratingeducationaltechnologyintoteaching (6th ed.).

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico na sala de aula: em séries iniciais do ensino fundamental.** 39f. Monografia. Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades. Guarabira, 2014. 125

SOUZA, Edison Roberto. **O lúdico como possibilidade de inclusão no Ensino Fundamental.** Revista Motrivivência. v.8, n. 9, 1996.

VYGOSTSKY, L.S. **Aprendizagem, desenvolvimento e Linguagem.** 2. ed. São Paulo: Icone, 1998.

VIGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente.** 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOSTKY, Lev S. **Obras Escogidas III: problemas del desarrollo de la psique.** 2ª ed. Madrid: Visor Dis, 2000.

YUE, WS E ZIN, NAM (2009).**Avaliação de Usabilidade para Jogos Educacionais de História.** Anais da 2ª Conferência Internacional sobre Interação Ciência, Tecnologia da Informação, Cultura e Humano-ICIS '09, 1009-1025. 2009.