



FACULDADE PINDAMONHANGABA

Jéssica Rodrigues dos Santos

Ruth de Souza Godoi Assumpção

**O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL COM
CRIANÇAS DE QUATRO E CINCO ANOS**

Pindamonhangaba – SP

2012



Jéssica Rodrigues dos Santos
Ruth de Souza Godoi Assumpção

**O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL COM
CRIANÇAS DE QUATRO E CINCO ANOS**

Monografia apresentada como parte dos requisitos para
obtenção do diploma de Licenciatura em Pedagogia pelo
curso de Pedagogia da Faculdade de Pindamonhangaba.

Orientador: Profa. Kátia Corregiari Santos

Pindamonhangaba - SP

2012



Jéssica Rodrigues dos Santos
Ruth de Souza Godoi Assumpção

**O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL COM CRIANÇAS DE QUATRO E CINCO ANOS**

Monografia apresentada como parte dos requisitos para
obtenção do Diploma de Licenciatura em Pedagogia pelo Curso
de Pedagogia da Faculdade de Pindamonhangaba.

Data: _____

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA:

Prof. _____ Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura: _____

Prof. _____ Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura: _____

Prof. _____ Faculdade de Pindamonhangaba

Assinatura: _____

Dedico este trabalho a todas as pessoas que estiveram ao meu lado me ajudando e apoiando e que contribuíram para o meu desenvolvimento e realização. Dedico a minha mãe e meu pai, meus irmãos, minha companheira de sala Ruth de Souza Godoi Assumpção que me ajudou muito e sem ela este trabalho não seria o mesmo, às minhas amigas da faculdade e também meus amigos de infância que me ajudaram anonimamente, me apoiando e incentivando.

Jessica Rodrigues dos santos

Dedico este trabalho a todas as pessoas que sempre me fizeram acreditar na realização dos meus sonhos e trabalharam muito para que eu pudesse realizá-los.

Ruth de Souza Godoi Assumpção

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por tudo que tem feito pela minha vida, pelas imensas bênçãos, sabedoria e paciência que tanto precisei, e também por me dispor de pessoas que me apoiaram e que estiveram ao meu lado para a realização deste trabalho de conclusão. À elas prestarei meus poucos, mas sinceros agradecimentos.

À minha família e amigos, meu pai e minha mãe que sempre estiveram ao meu lado me apoiando quando eu mais precisei.

À professora Katia Corregiari Santos, orientadora deste trabalho, pelo seu comprometimento, interesse, paciência e boa vontade com que se dispôs para nos orientar;

À Sr^a Marina Busseli, Coordenadora do curso de Pedagogia da Faculdade de Pindamonhangaba, pelo apoio e atenção que teve conosco.

Jéssica Rodrigues dos Santos

Primeiramente à Deus, que foi meu maior porto seguro. Com ajuda Dele eu tive forças para chegar ao final dessa jornada. Ele me deu toda coragem que eu precisava para ir além dos meus limites nestes quatro anos dedicados a Pedagogia e não me deixou faltar forças para ir até o fim e quebrar barreiras.

A minha família que teve participação por cada sucesso obtido em cada degrau avançado na minha vida.

Agradeço a minha professora orientadora Katia Corregiari Santos que teve paciência, comprometimento e que me ajudou bastante a concluir este trabalho, com sua boa vontade.

À Sr^a Marina Busseli, Coordenadora do curso de Pedagogia da Faculdade de Pindamonhangaba, pelo apoio e atenção que teve conosco ao longo desses anos

Ruth de Souza Godoi Assumpção

"Meu único desejo, meu tema musical, meu diamante é a educação".

Rubem Alves

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo investigar sobre a importância do lúdico na Educação Infantil e o seu papel no desenvolvimento da criança. Para isso, é importante sabermos o que é o lúdico, os benefícios que ele proporciona à criança, e também as habilidades tão importantes para a prática escolar e para a vida futura. O lúdico e a Educação Infantil estão interligados, sempre caminham juntos. Citaremos algumas sugestões de brincadeiras para essa idade, que trabalham habilidades diferenciadas e que proporcionam experiências, convívio, interação com outras crianças, movimento, pensamentos que possibilitem a criatividade e a formação da personalidade.

Palavras-chave: Lúdico. Desenvolvimento. Criança. Aprendizagem

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REVISÃO DA LITERATURA.....	9
2.1 A importância do Lúdico.....	9
2.1.1 A CRIANÇA E O BRINCAR.....	9
2.1.2 OS BENEFÍCIOS DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA AS CRIANÇAS	10
2.2 Teorias acerca do lúdico.....	11
2.2.1 CONCEPÇÕES DE VYGOTSKY.....	11
2.2.2 CONCEPÇÃO DE WALLON.....	13
2.3 Características da criança de quatro e cinco anos.....	15
2.3.1 CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA A CRIANÇA DE QUATRO E CINCO ANOS.....	17
2.4 O lúdico na aprendizagem escolar.....	18
2.5 Brincadeiras para crianças de quatro e cinco anos.....	20
2.5.1 SIGA O MESTRE.....	21
2.5.2 SEU LOBO.....	21
2.5.3 AMARELINHA.....	22
2.5.4 JOGO DE BOLA DE GUDE.....	23
2.5.5 PULAR CORDA.....	23
2.5.6 FANTASIA.....	24
2.5.7 DESENHO LIVRE.....	24
2.5.8 DESENHO DIRECIONADO.....	25
3 MÉTODO.....	26
4 DISCUSSÃO.....	27
5 CONCLUSÃO.....	29
REFERÊNCIAS.....	31

1 INTRODUÇÃO

Escolhemos pesquisar sobre o papel do lúdico para descobrir o que pode mudar no desenvolvimento de uma criança o brincar espontâneo e o direcionado. E quais brincadeiras seriam as mais indicadas para desenvolver as habilidades físicas, sociais emocionais e mentais nas crianças de quatro e cinco anos.

Nossa pesquisa é voltada para o tema: O papel do lúdico na aprendizagem. Com nossa experiência em sala de aula com crianças na Educação Infantil de 4 e 5 anos, tivemos a chance de perceber que a criança brinca a maior parte do tempo em que fica na escola, Questionamo-nos: Qual o papel do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem infantil?

Para responder essa questão partimos da seguinte hipótese: O lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança, pois por meio de brincadeiras e jogos podem ser trabalhadas as habilidades e a inteligência, desde que as brincadeiras sejam adequadas para desenvolver cada habilidade em cada faixa etária.

A partir desse questionamento, nosso objetivo geral será: 1) Fazer um estudo sobre o papel do lúdico para o desenvolvimento integral da criança. 2) Descobrir a função do brincar na aprendizagem; 3) Encontrar maneiras de interligar aprendizagem com o lúdico, através de jogos e brincadeiras e 4) Citar algumas sugestões de jogos e brincadeiras para serem aplicadas para as crianças dessa faixa etária.

Distribuímos nossa pesquisa em cinco seções, na primeira seção buscamos saber a importância e os benefícios do lúdico para a criança. Na segunda seção nos voltamos a teorias sobre o lúdico realizadas por dois pesquisadores do tema: Vygotsky e Wallon. Na terceira seção foram colocadas as características da criança de quatro e cinco anos e as contribuições que o lúdico pode trazer a elas. Na quarta seção abordamos o assunto do lúdico na aprendizagem escolar, atividades e a posição do professor perante a aula lúdica. E na quinta seção fechamos a pesquisa com sugestões de brincadeiras adequadas para o treinamento e construção de novas habilidades na criança de quatro e cinco anos.

2. REVISÃO DA LITERATURA

Nesta seção, apresentaremos uma revisão da literatura sobre o tema em foco a fim de nos aprofundarmos e conhecermos mais sobre o assunto.

2.1 A importância do lúdico

Nos dias de hoje ouvimos muito falar do trabalho lúdico na escola, para a educação das crianças e de sua contribuição para o desenvolvimento de várias habilidades motoras, cognitivas, emocionais e sociais. Mas o que é o lúdico? De acordo com Almeida, (2009) lúdico vem da palavra latina “ludus” que significa “jogo”.

Segundo Queiroz e Martins (2002, p.07), “Lúdico é tudo aquilo que diverte e entretém, seja em forma de atividade física ou mental”. Afirmam que os jogos, brincadeiras e brinquedos fazem parte do lúdico. Sendo que as brincadeiras podem ou não ter regras e na maioria das vezes são desenvolvidas espontaneamente. Sua proposta recreativa envolve o caráter físico ou mental, geralmente são simples e fáceis. Já os jogos apresentam regras e nem sempre são espontâneos, exige um comportamento mais organizado e nele sempre vai haver um vencedor, um derrotado ou um empate. Entretanto ambos podem fazer parte no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Machado e Nunes (2011) completam dizendo que o lúdico é presente e indispensável para o relacionamento entre as pessoas onde o jogo estabelece uma relação de parceria, mesmo que ambos sejam adversários. Além do que quando a criança brinca percorre um mundo imaginário revelando assim suas vontades, atitudes e emoções, botando para fora seus medos e sonhos. Sendo assim, ela tem o poder de criar, inventar, construir e representar sua própria realidade através da brincadeira.

2.1.1 A CRIANÇA E O BRINCAR

Toda criança brinca, às vezes com brinquedos prontos e comprados e outras vezes com o próprio corpo ou com brinquedos fabricados por ela mesma usando sua imaginação e

criatividade. A brincadeira faz parte da infância. Mesmo aquela criança que não tem condições de ter brinquedos da “moda”, brinca com aquilo que ela tem acesso, como sucata, plantas, flores, água, etc.

Brougère (2006) diz que a criança tem no brinquedo um suporte para suas ações, através dele, ela reproduz a realidade em sua volta. Por isso a brincadeira não deve ser limitada, pois tudo o que a criança faz, tem sentido. É o que Piaget chama de brincadeira simbólica quando o brinquedo (objeto) desperta nela imagens que permitirão dar sentido a suas ações (brincadeiras). A criança tem a capacidade de dar significados a objetos que para nós adultos, não tem valor ou utilidade. Usando sua imaginação a criança cria oportunidades para brincar usando daquilo que esta ao seu redor. A criança associa suas construções com os materiais mais heterogêneos como pedra, areia. Quanto mais sofisticado for o brinquedo mais distante ele estará de sua função de instrumento do “brincar”.

O modo que a criança brinca revela o seu mundo interior. Winnicott (1975) diz que através do brincar a criança descobre o seu “eu”, pois a brincadeira possibilita tanto à criança quanto ao adulto, o fluir de sua liberdade de criação e utilizar sua personalidade de forma integral. Para ele a importância do brincar é a dificuldade entre a realidade pessoal e a experiência da criança com objetos reais.

2.1.2 OS BENEFÍCIOS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA AS CRIANÇAS

O lúdico é um grande motivador para a aprendizagem da criança da Educação Infantil auxiliando seu desenvolvimento integral. É um grande motivador da criatividade e também da curiosidade. Através dele, a criança tem a possibilidade de aprender brincando e se divertindo, podendo estar sozinha ou em grupo.

Os jogos e brincadeiras proporcionam experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. O jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, Carvalho (1992 p. 28) afirma que:

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se portanto em jogo.

Negrini (1994) afirma ainda, que o brincar envolve várias dimensões como: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade. Estes são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a psicomotricidade da criança.

Machado (1994) afirma que ao brincar a criança adquire aprendizado para a vida, ela constrói seu próprio conhecimento sobre o mundo. Ao brincar, incorpora vários personagens podendo ser quem ela quiser, desenvolvendo várias identidades, usando de sua memória e de experiências anteriores. Ao estar em contato com outras crianças, essas experiências se multiplicam aumentando de forma prazerosa seu conhecimento através da interação. É brincando que a criança fantasia, aceita desafios e melhora o seu relacionamento com o grupo em que esta inserida.

Ao brincar a criança aprende a respeitar regras, ampliar seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. É através do lúdico que a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvindo, respeitando e discordando de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados, compartilhando sua alegria ao brincar. Ao contrário de um ambiente sem motivações e ludicidade, as crianças acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos com medo de se sentirem constrangidas.

Neste sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

[...] 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 as atividades vivenciadas naquele instante.

2.2 TEORIAS ACERCA DO LÚDICO

Para falar um pouco mais do lúdico e sua importância na Educação Infantil, escolhemos dois autores de grande experiência nessa área e que contribuem com fundamentos relacionados a nossa pesquisa. São eles Vygotsky e Wallon.

2.2.1 CONCEPÇÕES DE VYGOTSKY

Fazendo uma breve apresentação do autor, Lev Semyonovitch Vygotsky, filósofo e advogado, nasceu em Orsha, nordeste de Minsk, na Bielo-Rússia, no dia 5 de novembro de 1896. Em 1917 começou sua pesquisa literária com especialização em literatura, após graduar-se na Universidade de Moscou como psicólogo. Neste mesmo ano começou a exercer a carreira de psicólogo.

Vygotsky (1998) afirma que para poder entender o desenvolvimento da criança é preciso antes entender suas necessidades, que não podem ser ignoradas, pois através do entendimento dessas necessidades podemos entender seus avanços.

A criança de idade pré-escolar tem uma grande quantidade de desejos que nem sempre podem ser supridos. Para resolver essa “questão” a criança entra em um mundo imaginário, onde esses desejos impossíveis de serem realizados no mundo real são possíveis no mundo imaginário, o mundo do brincar. Através do brinquedo a criança se envolve em uma situação imaginária, situação essa que envolve regras de comportamento. Se a criança brinca de ser mãe ela se imagina como mãe, reproduz e obedece a regras que denominam a forma de como é o comportamento de uma mãe, de como ela acha que uma mãe se comporta ou deveria se comportar. Vale lembrar que não é o brinquedo que dita as ações da criança quando brinca, mas sim as ideias que ela tem e que vão surgindo no decorrer da brincadeira. Sendo assim para toda situação imaginária criada pela criança com seu brinquedo, há regras, regras de comportamento presentes na sociedade que por ela está sendo interpretada e representada. Ela se projeta em atividades adultas e que fazem parte de sua cultura, fazendo um ensaio de seus futuros papéis e valores. O brinquedo tem assim um papel de antecipar o desenvolvimento para a prática social da criança. E ao imitar os mais velhos, a criança tem oportunidade de se desenvolver intelectualmente. Pois, no início é apenas imitação e reprodução de situações reais, mas com a dinâmica da imaginação e regras, a criança começa a ter controle sobre seu pensamento abstrato.

Através do brinquedo a criança aprende a agir de forma cognitiva, com motivações internas e não mais por incentivos externos. É também a oportunidade de criar e ser quem ela quiser, ou seja, de representar coisas, pessoas, fatos que ocorrem no seu dia-a-dia. Sendo assim, o brincar para ela, se torna uma maneira de participar nesse “cotidiano”, onde ela pode tomar decisões, criar soluções, ou seja, ser gente grande. Dentro dessa situação imaginária ela vive outra vida, uma vida imaginária em que ela é participante ativa, diferente do mundo real em que ela tem apenas que ouvir, obedecer, respeitar as regras e não pode se envolver em assuntos dos adultos por ser criança. Esse é o pensamento abstrato, particular, interior,

imaginativo, onde se podem arquitetar coisas, ideias. Através da brincadeira a criança tem a oportunidade de exercer esse pensamento, de treiná-lo, colocando-o em prática.

O brinquedo tem uma grande influência no desenvolvimento da criança, pois através dele a criança aprende a agir de forma cognitiva dentro da situação imaginária, aprendendo a dirigir o seu comportamento dependendo apenas dela e não de influências externas, servindo de um suporte para 'o brincar'. Suas ações surgem através de suas ideias e não de seus objetos, tanto que um brinquedo pode virar qualquer coisa na mão de uma criança.

O comportamento da criança brincando é diferente do comportamento dela na vida real, ao brincar a criança prioriza o significado, já na vida real a ação é predominante. Seu comportamento vai além do habitual de sua idade. Com o brinquedo a criança torna possível coisas que são quase impossíveis na vida real. Criando assim duas possibilidades de resolver o determinado problema, sozinha ou com ajuda de outra pessoa que pode ser um adulto ou outra criança. Vygotsky fala sobre a distância existente entre a aprendizagem sozinha e com ajuda, é o que ele chama de Zona de Desenvolvimento Proximal.

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112)

Assim a brincadeira contribui para a criança pensar sozinha e também em grupo, a respeitar opiniões de outros, para construções mentais, pensamento lógico e rápido e também para construções de relacionamentos saudáveis com crianças da mesma faixa etária e também com adultos.

2.2.2 CONCEPÇÃO DE WALLON

Henri Wallon nasceu em 1879, na França. Formou-se em filosofia em 1902, e em medicina em 1908. Até 1931 trabalhou como médico em instituições psiquiátricas onde se dedicou a crianças com deficiências neurológicas e distúrbios de comportamento, partindo daí seu interesse por psicologia infantil

Galvão (1995) em seus estudos sobre Wallon, afirma que para este estudioso o desenvolvimento do ser humano se caracteriza por estágios de desenvolvimento que caracterizam um conjunto de necessidades e interesses, sendo que cada idade tem suas

próprias necessidades e características. Esses estágios para ele não são ultrapassados de forma linear, mas sim uma construção progressiva, sendo descontínua e assistemática. A passagem de um estágio para outro não é visto como uma simples ampliação, mas como uma reformulação.

Na concepção de Wallon, infantil é sinônimo de lúdico. Toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e transforme em meio.

Deste modo, ao postular a natureza livre do jogo, Wallon o define como uma atividade voluntária da criança. Se imposta, deixa de ser jogo, é trabalho ou ensino.

Para ele, ao estudar uma criança, deve-se atentar a todo o seu contexto, o meio onde ela interage, vive, conhece e também os recursos utilizados por ela. A criança de quatro e cinco anos está no estágio do personalismo, onde se forma a personalidade, por meio das interações sociais e afetivas a criança constrói a consciência de si mesma. É a idade da graça, onde a criança fica mais atenta as suas atitudes e ao seu comportamento e o efeito que ele causa, surgindo também a timidez. Melhora sua observação, fica mais atenta, e se dispersa com menos intensidade, realizando suas tarefas com calma e perseverança. Surge também a necessidade de imitação, onde ela imita e toma o lugar do outro. Nessa idade ainda, a criança sente necessidade de afeto, principalmente no meio escolar que por si só exige disciplina.

Wallon enfoca a motricidade no desenvolvimento da criança, ressaltando o papel que as aquisições motoras desempenham progressivamente para o desenvolvimento individual. Segundo ele, é pelo corpo e pela sua projeção motora que a criança estabelece a primeira comunicação (diálogo tônico) com o meio, apoio fundamental do desenvolvimento da linguagem. É a incessante ligação da motricidade com as emoções, que prepara a gênese das representações que, simultaneamente, precede a construção da ação, na medida em que significa um investimento, em relação ao mundo exterior.

Do ponto de vista cognitivo a criança de quatro anos já é capaz de classificar e distribuir os objetos conforme categorias genéricas: cores, formas, dimensões etc.

Através do lúdico (jogos, dança, brincadeiras), as crianças envolvem no mesmo sentido, tem a mesma vivência, estabelecendo uma comunhão que os une na mesma emoção.

O autor enfatiza a influência do meio sobre o desenvolvimento e formação da personalidade da criança. Através do meio a criança tem a oportunidade de aplicar suas condutas e também de absorver recursos para suas ações. Com o passar do tempo a criança

vai adquirindo mais acesso ao meio onde vive e a sociedade a sua volta, consegue entender melhor as situações e a usar os recursos que estão ao seu alcance, a família, os amigos, a tecnologia, a natureza, tudo que faz parte do meio onde ela vive, contribuindo para sua formação e seu desenvolvimento. Ela utiliza tudo isso como base para suas ações, escolhas e atitudes. Então aquela criança que vive em um meio rico, diversificado e afetuoso tem chance de se desenvolver melhor e mais rápido do que uma criança que vive em um meio pobre de informações, de matérias e afeto.

Wallon (1979) apud Machado e Nunes (2011) afirma que o fator mais importante para a formação da personalidade é o social, e destaca a afetividade. Segundo o autor, através do movimento, a criança interage, se comunica, e pode descobrir suas potencialidades. Ainda enfatiza o papel da emoção no desenvolvimento humano, pois ela sempre esteve presente no contato da criança com as outras pessoas. Para Wallon a afetividade, as emoções, o movimento e a formação do eu são elementos que estão o tempo todo em comunicação, por isso que ele baseia suas ideias nesses quatro elementos.

Para Wallon, o fator mais importante para a formação da personalidade não é o meio físico, mas sim o social. O autor chama a atenção para o aspecto emocional, afetivo e sensível do ser humano e elege a afetividade, intimamente fundida com a motricidade, como desencadeadora da ação e do desenvolvimento da ação e psicológico da criança.

Para o autor, a personalidade humana é um processo de construção progressiva, onde se realiza a integração de duas funções principais: A afetividade, vinculada à sensibilidade interna e orientada pelo social; a inteligência, vinculada às sensibilidades externas, orientada para o mundo físico, para a construção do objeto.

2.3 Características das crianças de quatro e cinco anos

A criança de quatro e cinco anos é bem agitada e geralmente quer descarregar toda essa energia usando o seu corpo, correndo, pulando, dançando, etc. É também muito curiosa e observadora, gosta de coisas novas e pergunta de tudo. Rappaport et. al (1981, p.72) afirma que: “Começa a perceber o que é capaz de fazer e imaginar o que é capaz de fazer futuramente.” Começa a perceber suas habilidades, a descobrir-se cada vez mais, não apenas o lado motor e físico mas também seu intelecto, começando a perceber que capaz de planejar suas ações.

Nessa fase a criança também adquire mais autonomia, incluindo também o sentimento de autoestima e auto aceitação. Ela começa a se ver como pessoa individual, que está crescendo e aprendendo, percebe que cada vez mais as coisas mudam e ela precisa estar em o tempo todo se adaptando a essas mudanças. Essa é uma etapa muito importante, pois qualquer falha que ocorra, poderá ocasionar várias dificuldades e até patologias no decorrer da infância e idade adulta.

A criança observa os adultos e reproduz os comportamentos e atitudes através do jogo simbólico. Aprendendo também a se relacionar socialmente. Através de suas observações percebe que existem regras de comportamento para viver e ser aceito por outras pessoas.

Queiroz e Martins (2002, p.9) afirmam que: “As crianças de quatro e cinco anos começam a aceitar regras e compreendê-las, apresentam maior atenção e concentração, interesse por números, letras, palavras e seus significados, o grupo começa a ter importância”. A brincadeira é essencial, pois fornece a criança um leque de oportunidades para ser ela e para ser o outro, para fazer o que gosta e aprender o que o outro gosta também e respeitar isso. Para falar e ouvir, para ensinar e também aprender. A brincadeira proporciona risos e choros, machucados, descobertas, aventuras, brigas, abraços, construindo um ser único, um indivíduo.

La Taille (1992) em seus estudos sobre Piaget afirma que o jogo de regras e suas contribuições para a construção da moral na criança em idade pré-escolar, para ele os jogos coletivos de regras servem de modelo a ser seguido pela moralidade humana por três motivos. O primeiro por representar uma atividade interindividual que possui normas, que apesar de serem passadas por gerações anteriores estão sujeitas a modificações feitas pelos jogadores. O segundo é que mesmo que essas normas não tenham caráter moral, só de respeitá-las a criança já está praticando a moralidade. E o terceiro é que esse respeito as normas não vem de imposição, mas de acordos entre os jogadores. Para ele, no jogo havia a prática e a consciência da regra, e a evolução delas podia ser dividida em três etapas: anomia, heteronomia e autonomia.

A anomia é quando as crianças de cinco anos e seis anos de idade não seguem regras coletivas, se interessam pelo jogo apenas para satisfazer seus interesses motores e fantasias simbólicas e não para participarem da atividade.

Na heteronomia a criança já se interessa em participar em atividades coletivas regradas. Para as crianças que estão nessa fase as regras são imutáveis e sagradas, impostas pela tradição. Ela não se considera capaz de mudar ou inventar outras regras. Nessa fase, as

crianças jogam mais ao lado das outras do que contra as outras, e o final é sempre possível de todos terem ganhado. Ela ainda não assimilou inteiramente o conceito de existência de regras.

E por último a autonomia é o oposto da heteronômia, é a concepção adulta do jogo, onde as regras são respeitadas pelos jogadores, podendo ser criadas novas regras que podem ser aceitas pelos outros jogadores. Piaget concluiu que o desenvolvimento do juízo moral diz na prática, a compreensão das regras.

O Referencial Curricular Nacional também fala sobre o jogo de regras. Segundo ele os primeiros jogos de regras são valiosos para o desenvolvimento de capacidades corporais de equilíbrio e coordenação, mas trazem também a oportunidade, para as crianças, das primeiras situações competitivas, em que suas habilidades poderão ser valorizadas de acordo com os objetivos do jogo. É muito importante que o professor esteja atento aos conflitos que possam surgir nessas situações, ajudando as crianças a desenvolver uma atitude de competição de forma saudável.

Machado 1994 afirma que “por volta dos cinco anos o brincar, construir e expressar-se podem se tornar uma coisa só”, pois as crianças criam um cenário para sua brincadeira, se auto expressam através de sua linguagem, imaginário e do simbólico. Também nessa idade a criança esta adquirindo uma visão mais realista e objetiva de si mesma e do mundo ao seu redor, mas tendo a consciência de seu eu. Já é capaz de autocontrole para que suas ideias, sentimentos e pensamentos, que começam a ser expressos por meio de desenhos, trabalhos manuais e histórias, sejam representadas por elas através de teatros com fantasias e fantoches. Ela usa de sua imaginação para criar personagens e imita os que veem na televisão. E muito criativa, gosta de ajudar e se sentir útil, quer ver tudo e fazer tudo o que os outros fazem. É importante que a criança possa fazer suas próprias escolhas. Essa é a verdadeira brincadeira em que a criança é livre para escolher sozinha do que e como ira brincar, inventando, criando, imaginando sem interferência do adulto e nem imposições do que ela deve brincar.

2.3.1 CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA A CRIANÇA DE QUATRO E CINCO ANOS

Segundo Machado 1994 a criança tem um grande ganho de símbolos e significados com a brincadeira, e precisa dessa vivência. A criança precisa ter boas experiências na infância, que construa confiança nessas experiências para que seu futuro seja bem sucedido.

Podemos dizer que a brincadeira traz cultura a criança, pois o brincar já é a primeira forma de cultura da criança, pois nele está envolvido convivência e comportamento, transmitidos no jeito em que a criança brinca. É cultural por lidar com a realidade interior da criança e a realidade exterior expressa e traduzida por ela através da brincadeira. Sendo assim a brincadeira transmite cultura para a criança e faz com que ela também passe a sua cultura para os outros que estão a sua volta. Essa “troca” proporciona à criança a construção de seu conhecimento, pois a criança ao brincar pensa e organiza internamente para aprender o que necessita para a fase que está vivendo.

A criança descobre seu corpo e a si mesma quando brinca, e essa autodescoberta vai se desenvolvendo conforme vai percebendo suas limitações e também suas potencialidades. Além de se descobrir como pessoa, seu corpo, seu lado físico, também descobre seu lado cognitivo, suas possibilidades, habilidades, o que é ou não capaz de fazer.

2.4 O LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

Como vimos anteriormente, a criança de quatro e cinco anos começa a ter maior interesse por números, letras, palavras, significados, começa a aceitar e compreender regras. (QUEIROZ E MARTINS 2002). Aproveitando esse interesse já existente na criança, o professor pode utilizar vários jogos educativos que possuem esse conteúdo como ferramenta e reforço na aprendizagem. Nesses jogos podem se incluir os jogos de tabuleiro, como o jogo de dominó, de números ou atributos, jogos de sequência de acontecimentos, de palavras e letras soltas (alfabeto), etc.

Machado 1994 fala sobre a atividade lúdica construtiva e inclui nelas o desenho, o faz de conta, o brincar com blocos e com sucata e atividades plásticas como argila, papel machê, colagens, etc. A atividade construtiva é aquela em que o aluno tem a oportunidade de criar, inventar, descobrir, e o professor pode usar diversos materiais para que a criança possa ter experiências de criação diversificadas, conhecendo as texturas, as cores, formas e também trabalhando suas habilidades motoras e cognitivas, pois ao criar a criança esta pensando, se expressando e também se descobrindo, o que ela é e o que pode fazer. Ela trabalha o tato, a visão, o olfato, a percepção, interpretação, ela faz, constrói, pratica, trabalha, a sua atividade é uma obra feita por ela.

Antunes (2002) diz que “a criança nasce com a habilidade para aprender, mas a aprendizagem em si ocorre com a experiência”. Segundo ele a criança precisa de estímulos para desenvolver suas habilidades, mas deve ser dosado sem exigir muito da criança. Ele compara o excesso de estímulos com o excesso de alimentação, faz mal tudo que é exagerado.

Para ele, aprender é uma forma de se adaptar ao ambiente, ela começa a entender e a ter consciência das necessidades postas por ele, tendo um repertório para a construção de seu conhecimento. No entanto a aprendizagem na infância possui limitações impostas pela maturidade. Por mais que se insista uma criança não aprenderá determinadas coisas antes de estar pronta psicologicamente e fisicamente. Para que a aprendizagem ocorra é preciso que a criança tenha maturidade, pois ela atribui condição necessária para que ela aconteça. Caso contrário poderá prejudica-la, pois cada criança tem o seu tempo para aprender, se ela não estiver pronta não adianta encher de informação que ela não ira assimilar, como Antunes mesmo diz “Nenhuma criança é uma esponja passiva que absorve o que lhe é apresentado. Ao contrário, modelam ativamente”. Você pode ensinar a mesma coisa para varias crianças, mas cada uma vai assimilar a aprendizagem de um jeito próprio. Assim é também o jogo, varias crianças podem jogar o mesmo jogo, mas o impacto, a influencia dele na inteligência será sempre individual, impossível de se generalizar. Ele fala também da importância do professor sempre estar atento às crianças, as observando e anotando seus progressos, mesmo que seja simples.

O elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explicita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. (ANTUNES, 2002).

Para Antunes o jogo é um grande estimulador de inteligência, pelo fato de possibilitar a criança ser quem quiser, fazer o que quer, gerar nela o espírito de liberdade, dará ela um espaço para “ser grande”, acrescentando-lhe no lado social a aceitação de regras e também envolvendo na brincadeira a fantasia, trabalhando seu imaginário através da criação de um atalho em seu inconsciente, mundo em que ele gostaria de viver e o mundo em que realmente vive. A educação rica em estímulos e um ambiente afetuoso trabalhando juntos diminuem as consequências emocionais na criança e a ajudam a superar muitas de suas privações. O jogo é um ótimo meio de estimular a inteligência, pois nele a criança faz aquilo que deseja fazer, é o que quer ser. Ele diz que não é o jogo que atrai a criança, mas que ela é atraída por uma força

interior. Uma força que busca no meio exterior, através dos jogos, o que satisfaça as necessidades que seu crescimento precisa.

Um dos objetivos do RCN para a Educação Infantil com crianças de quatro a seis anos direcionado ao ato de brincar é:

A utilização expressiva intencional do movimento nas situações cotidianas e em suas brincadeiras...; participação em brincadeiras e jogos que envolvam correr, subir, descer, escorregar, pendurar-se, movimentar-se, dançar etc., para ampliar gradualmente conhecimento e controle sobre o corpo e o movimento...; manipulação de materiais, objetos e brinquedos diversos para aperfeiçoamento de suas habilidades manuais. (BRASIL, 1998, p. 36)

Os jogos e brincadeiras devem ser atividades permanentes, permitindo a criança contato com temas relacionados ao mundo social e natural. Podendo o professor trabalhar brincadeiras de outras épocas, regras que mudaram com o passar do tempo, como eram feitos os brinquedos, e até propor pesquisas envolvendo a família e a comunidade. Ele pode se tornar uma estratégia didática se tiver uma finalidade e se for orientado e planejado pelo professor.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

O Referencial Curricular Nacional também fala sobre a posição do professor diante as novas situações proporcionadas pelos jogos e brincadeiras na sala de aula. Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

2.5 BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS DE QUATRO E CINCO ANOS

Nossa pesquisa foi realizada com o intuito de saber sobre o papel do lúdico no desenvolvimento da criança de quatro e cinco anos e para isso fomos buscar algumas alternativas de jogos e brincadeiras que sejam adequadas à essa idade e que possam auxiliar pais, professores e interessados em geral na estimulação de habilidades diferentes que contribuam para o desenvolvimento da criança.

O RCN de Educação Infantil propõe brincadeiras que envolvam a interação, a imitação e o reconhecimento do corpo. E cita “Siga o mestre” e “Seu lobo”.

2.5.1 SIGA O MESTRE

É uma brincadeira comum em todo o país. Consiste em eleger um “mestre” por sorteio; Este executa vários movimentos diferentes, que devem ser imitados por todas as crianças. Uma variação é torna-lo cumulativa: numa roda, uma criança começa a fazer determinado movimento, que todas as outras passam a imitar; a criança ao lado acrescenta um novo movimento, sem deixar de repetir o primeiro; a próxima criança acrescentara mais um, repetindo a sequencia de três e assim por diante.

Objetivos:

- Estimular a observação,
- Trabalhar com sequência e memorização,
- Coordenação motora,
- Respeito ao outro,
- Esperar a vez,
- Imaginação e a criatividade.

2.5.2 SEU LOBO

No meio da roda, fica uma criança, que será o lobo. As crianças da roda cantam: “Vamos passear no bosque enquanto seu lobo não vem”, duas vezes. Perguntam: “Esta pronto, Seu Lobo?”, ao que o Lobo responde: “Estou tomando banho”, imitando o gesto de tomar banho. As crianças, então, repetem o refrão, sempre o alternando a uma nova pergunta,

que o Lobo deve responder, acompanhada de gestos. “Estou me enxugando; estou vestindo a cueca; estou vestindo a calça; estou vestindo a camisa; estou calçando as meias; estou calçando os sapatos; estou colocando a gravata; estou botando o paletó; estou penteando o cabelo; estou botando o chapéu; estou pondo os óculos etc.”. Ao último “Esta pronto, Seu Lobo”? Ele responde: “Vou buscar a bengala”. É o sinal para que todas as crianças saiam correndo e o lobo atrás. A criança que for pega será o próximo Lobo.

Objetivos

- Exercitar a memória;
- Trabalhar com a sequência da música;
- Estimular o trabalho em grupo, o saber esperar;
- Trabalhar com símbolos (roupas, acessórios) e a imaginação.

Trabalhando a moral na criança Piaget cita duas brincadeiras tradicionais entre as crianças, são elas a amarelinha para as meninas e o jogo de bola de gude para os meninos. Para realizar esse estudo ele teve que aprender e jogar com as crianças, para poder pesquisar a prática e a consciência que as crianças tinham sobre regras.

2.5.3 AMARELINHA

Tem como base um caminho dividido em casas numeradas e riscado no chão com giz. Após jogar uma pedrinha em uma casa - em que não poderá pisar -, a criança vai pulando com um pé só até o fim do trajeto. Ao chegar, deve retornar, apanhar a pedrinha e recomeçar, dessa vez, atirando a pedra na segunda casa e depois nas seguintes até passar por todas. O participante que errar o alvo ou perder o equilíbrio passa a vez para outro.

Objetivos

- Trabalhar o equilíbrio e a coordenação motora
- Traços (retas e curvas) que podem ser feitos pelas próprias crianças
- Senso de direção
- Sequência numérica
- Esperar a vez

- Lateralidade

2.5.4 JOGO DE BOLA DE GUDE

Em nossa pesquisa achamos duas formas de se jogar bola de gude uma é chamada de biroca e outra de triângulo: Biroca: são feitos quatro buracos - as "birocas" - na terra. Os jogadores (de 2 a 4) jogam suas bolinhas até a primeira "biroca". Quem ficar mais perto dela iniciará o jogo. A partir daí, deverá percorrer todo o "circuito", ou seja, colocar sua bolinha em cada um dos buracos. Após isso, poderá "matar" a bolinha dos adversários, ou seja, atingirá a bolinha do adversário com a sua, eliminando-o do jogo. Se errar a "biroca" ou a bolinha do adversário, "perde a vez". E assim por diante; Triângulo: esta modalidade risca-se um triângulo na terra. São colocadas no interior deste, bolinhas pertencentes aos jogadores. A partir daí, os jogadores se revezam "matando" as bolinhas no interior do triângulo, até que não existam mais bolinhas para serem atingidas.

Objetivos

- Estimular a compreensão e respeito de regras
- Trabalho em grupo,
- Esperar a vez,
- Estratégia e também o sentimento de ganhas e perdas.

2.5.5 PULAR CORDA

Existem várias formas de se brincar de pular corda, iremos falar de duas mais conhecidas que são: pular sozinho, em que a criança bate e pula ao mesmo tempo; em grupo onde duas crianças batem a corda para que uma terceira pule. Ambas as formas exigem da criança concentração, equilíbrio, noção de espaço e tempo, sem contar que também exige ritmo adequado para acertar o pulo. A principal finalidade da brincadeira é não pisar na corda enquanto ela bate no chão. Depois disso existem as músicas que acompanham a brincadeira e que muitas vezes apresentam outras tarefas a serem cumpridas enquanto se pula a corda.

Objetivos:

- Trabalhar o equilíbrio
- Ritmo

- Atenção

2.5.6 FANTASIA

Essa brincadeira pode ser realizada em casa ou na escola, consiste em ter disponível várias fantasias, roupas, acessórios onde as crianças irão escolher o que usar e assim inventar uma brincadeira, uma imitação, onde ela pode criar um personagem ou representar um já existente. O interessante é que as crianças brinquem juntas, mas há exceções, em que algumas gostam de brincar sozinha por opção própria ou por falta dela.

Objetivos

- Estimular a criatividade
- Observação
- Individualidade
- Senso crítico
- Representação e interpretação
- Respeito a opiniões diferentes

2.5.7 DESENHO LIVRE

Uma atividade muito conhecida nas escolas e que muitas vezes não são bem aproveitadas. Consiste em dar um espaço para que a criança se expresse através de um desenho, colocando para fora aquilo que ela está sentindo, pensando ou vivenciando. Essa atividade lúdica é uma forma de comunicação, pois muitas coisas que as crianças não conseguem falar podem ser passadas através de desenhos.

Objetivos:

- Expressão de sentimentos
- Observação do espaço e da realidade
- Interiorização
- Pensamento abstrato
- Traços finos

2.5.8 DESENHO DIRECIONADO

Este tipo de atividade exige um pouco mais da criança, pois para realizá-la a criança tem que primeiramente interiorizar aquilo que lhe é pedido. Ela precisa entender o que se pede, geralmente vem acompanhado de uma atividade anterior que pode ser um passeio, um filme, uma história. A criança através do que foi falado ouvido fará uma interpretação através do desenho, contando o que aconteceu ou o que ela mais gostou.

Objetivos:

- Despertar a tensão
- Pensamento e memória
- Sequencia de dados
- Identificação
- Interpretação e criatividade

3. MÉTODO

Nossa pesquisa foi realizada bibliograficamente. De forma sistemática, com fichamentos de todas as obras por nós lidas. Levantados entre os fichamentos aquilo que fosse mais pertinente para o tema escolhido. Colhemos os conceitos de dois autores renomados: Vygotsky e Wallon. E colocamos em destaque em nosso trabalho. Por fim fizemos uma discussão entre as duas teorias e tiramos a nossa própria conclusão sobre esse assunto.

4. DISCUSSÃO

Através da revisão literária feita neste trabalho, podemos afirmar que o lúdico são os jogos e brincadeiras que nos divertem e nos entretém. (QUEIROZ E MARTINS, 2002; ALMEIDA, 2009). Quando a criança brinca entre em um mundo imaginário e bota para fora suas emoções, vontades, atitudes, seus sonhos e medos, reproduzindo também a realidade do mundo a sua volta e descobrindo o seu “eu” através da brincadeira simbólica. (MACHADO E NUNES, 2011; BROUGÉRE, 2006; WINNICOTT, 1975; VYGOTSKY, 1998; WALLON, 1979; MACHADO, 1994)

Os autores estudados afirmam que o brincar envolve e estimula a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade. Ao brincar a criança aprende a respeitar regras, respeitar a si e ao outro e começa a se interessar pela aprendizagem, se torna mais curiosa. (NEGRINI, 1994; CARVALHO 1992; VYGOTSKY, 1998; QUEIROZ E MARTINS, 2002; ANTUNES, 2002). O jogo de regras contribui para a construção moral da criança, servem de modelo a ser seguido, por haver normas que devem ser respeitadas não por imposição, mas através de acordos entre os jogadores. (LA TAILLE, 1992)

Os estudos apontam que as crianças de quatro e cinco anos começam a adquirir mais autonomia, autoestima e auto aceitação. Começam a se descobrir, a perceber suas habilidades, a planejar suas ações e a ter uma visão mais realista do mundo e de si mesma. (RAPPAPOT et. all, 1981; MACHADO, 1994). Na aprendizagem escolar o professor deve aproveitar o interesse existente na criança para proporcionar novas e diferentes experiências, utilizando como ferramenta os jogos e brincadeiras, dando oportunidade de trabalhar com habilidades diferentes, pois toda criança nasce com a habilidade de aprender e isso só ocorre através da experiência. Por isso os jogos devem se tornar atividades permanentes em sala de aula e o professor como mediador entre o objeto da aprendizagem e o aluno. (QUEIROZ E MARTINS, 2002; MACHADO, 1994; ANTUNES, 2002; REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL, 1998)

As crianças da Educação Infantil são mais agitadas, gostam de novidades e de atividades que envolvam o corpo. Experiências e coisas concretas que possam tocar, sentir, pegar, etc. Sentem a necessidade de vivenciar cada momento, pois são curiosas e muito inteligentes. Pensando nisso, vemos que através das brincadeiras, dos jogos e das atividades lúdicas podemos estimular o que há de melhor na criança: a alegria e a vontade em aprender.

Uma criança que brinca é uma criança feliz, pois a brincadeira por si só é alegre, é espontânea, desperta na criança a personalidade e a expressão. A brincadeira é muito mais que apenas lúdica, pode ser trabalhada associada à educação, usando daquilo que a criança gosta de fazer para ensiná-la o que precisa, além de desenvolver diversas de suas habilidades, explorando o que já sabe e descobrindo outras que ela nem imaginava que pudesse existir. O professor pode e deve usar desse meio para ajudar na aprendizagem de seus alunos, transformando uma simples aula em experiências significativas, transformando em algo inesquecível, pois ela estará participando, fazendo, construindo, através do prazer em brincar.

Sabemos que cada criança tem o seu tempo e ritmo, umas são mais rápidas e outras mais lentas, umas têm mais dificuldades do que as outras, mas na brincadeira todas são iguais, todas estão juntas, uma pode ajudar a outra e uma precisa da outra, dando espaço assim, para a socialização e interação das crianças.

Ao brincar, a criança vive, cria, explora, conhece. Além de participar, ela se diverte e interage. O educador pode usar desse meio prazeroso como ferramenta pedagógica, auxiliando na aprendizagem dos alunos, somando valores, novos conhecimentos e novas habilidades na criança, buscando o que realmente a criança pode adquirir através do ato de brincar, aproveitando a criança como um todo na construção de sua aprendizagem, não só o cognitivo, mas também o seu lado motor, social, etc. No brincar, a criança sente prazer para desenvolver novas habilidades.

5. CONCLUSÃO

Podemos afirmar que o lúdico proporciona à criança um leque de oportunidades para se desenvolver e praticar habilidades que ela já possui e que, aos poucos vai descobrindo o que tem. Percebemos também que a criança não brinca apenas para aprender, mas sim para se divertir, pois a brincadeira é uma fonte de alegria e prazer, onde a criança sente-se livre para criar, inventar, ser, fazer tudo o que ela é “proibida” de fazer na vida real. É o seu segundo mundo, o imaginário, onde ela deposita suas angústias e frustrações vividas no cotidiano. Podemos dizer que o lúdico é um grande laboratório que merece atenção dos pais e educadores, pois, é através dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas praticadas com emoção, prazer e seriedade.

Por meio da brincadeira a criança vai se desenvolvendo socialmente, conhecendo as habilidades necessárias para viver em grupo como o entendimento e aceitação de regras que contribuem para a formação da personalidade e do caráter, trabalhando os sentimentos e emoções como a raiva, a alegria, o amor, a amizade, o respeito, a partilha, sem contar com o lado motor de pegar, correr, pular, gritar, imitar etc.

Falando um pouco do lúdico na aprendizagem cognitiva e também na vida escolar, é notável como este pode se tornar um forte aliado para o ensino das crianças. Justamente pelo caráter próprio de diversão sem cobranças, é possível sim que a criança aprenda brincando e nisto, o professor tem um papel muito importante nesse processo, como mediador e facilitador da aprendizagem, criando momentos adequados e ambientes propícios para que a criança possa vivenciar e construir sua aprendizagem. Não há dúvidas de que, é no ato de brincar, que a criança se apropria da realidade atribuindo-lhes significados. O educador deverá saber escolher brincadeiras adequadas para que a aprendizagem da criança ocorra de maneira agradável e compreensível.

Brincar é coisa séria. Após essa pesquisa, verificamos que brincar, com nossas crianças é muito mais sério do que imaginávamos. Precisamos respeitar e garantir as nossas crianças o direito de brincar, de vivenciar o seu próprio desenvolvimento. O que para os educadores pode ser algo sem a menor importância, no imaginário da criança pode ser a ponte de que ela necessita para entender o mundo que a cerca.

Concluindo, o lúdico tem um papel muito importante para o desenvolvimento da criança, pois através dele a criança tem a oportunidade de se preparar em todas as áreas da sua vida. Aprendendo a ser e a viver como um adulto, mas sem deixar de ser criança.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 10 ed. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 2002
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional par a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2 e 3.
- CARVALHO, A.M.C. et.al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- GALVÃO, Izabel. **Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.
- LA TAILLE, Yves de. et.al. **Piaget, Vygotsky, Wallon; teorias psicogenéticas em discussão**.18 ed. São Paulo: Summus, 1992.
- MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança; a importância do brincar atividades e matérias**. 5 ed. São Paulo: Loyola,1994.
- MACHADO, Jose Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **245 jogos lúdicos; para brincar como nossos pais brincavam**. Rio de Janeiro: Wak, 2011.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil; Simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994. v.1.
- QUEIROZ, Tania Dias; MARTINS, João Luiz. **Pedagogia lúdica; jogos e brincadeiras de A a Z**.1 ed. São Paulo: editora Riddel, 2002.
- RAPPAPORT, Clara Regina. et.al. **A idade pré-escolar; psicologia do desenvolvimento**. São Paulo: EPU, 1981. v. 3
- VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.