

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL NUMA ESCOLA MUNICIPAL EM JUARA-MT

Adriana Ventura Simão<sup>1</sup>  
Elias do Nascimento Silva<sup>2</sup>

**RESUMO:** A presente pesquisa pretende verificar e analisar o uso da ludicidade nos anos iniciais bem como sua importância no desenvolvimento psicomotor ao considerarmos os aspectos afetivos, cognitivos e sociais. Assim evidencia-se que o lúdico enquanto processo didático vem se constituindo uma contribuição pedagógica no progresso do aluno nessa fase de ensino e entendemos que a serve como um incentivo à autonomia do aluno e como recurso interdisciplinar e extracurricular. Lançamos mãos de alguns recursos nessa etapa de estudo onde usamos bibliografias que tratam com ênfase do tema além é claro do Projeto Político da instituição onde foi feita a pesquisa e reiteramos nessa mesma perspectiva que este trabalho evidenciou-se em parte uma possível prática docente no exercício pedagógico. A defesa por parte dos teóricos em torno do lúdico e que a construção da personalidade se dá também através de atividades lúdicas. Progressivamente a criança formará conceitos, escolherá ideias, constituirá raciocínio lógico, e trabalha melhor suas percepções, e a ludicidade pode adiantar esse processo trazendo benefícios dentro do seu estágio de maturação intelectual.

**Palavras-chave:** Crianças. Lúdico. Educação Infantil.

## INTRODUÇÃO

Buscamos nesse ínterim de vivência da pesquisa trazer uma análise de como se dá o processo de construção do conhecimento através de jogos e brincadeiras, relacionando a importância da prática lúdica na sala de aula para o aprendizado infantil. Objetivamos assim para essa investigação em torno do lúdico ou ludicidade, verificar as atitudes das crianças na interação com o grupo, identificar na prática as atividades lúdicas e sua importância no cotidiano infantil e analisar se tais atividades possibilitam o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças especificamente na faixa etária de cinco anos numa instituição escolar do município de Juara/MT.

Na busca pela compreensão e realização dos estudos sobre o lúdico na

---

<sup>1</sup> Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER. Professora no Educandário Auto de Souza. Email: adrinavs2010@hotmail.com.

<sup>2</sup> Pedagogo pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Secretário na Escola Municipal de Educação Infantil Maria Malfacini Riva. Especialista em Gestão Escolar pela Universidade da Cidade de São Paulo-UNICID. Email: ninffeto@hotmail.com

educação infantil, através de bibliografias consultadas ficou claro a importância que essas práticas têm no processo de desenvolvimento e aprendizagem, com recurso pedagógico atendendo as necessidades das crianças, através do brincar, respeitando sua faixa - etária. Vygotsky (2008) reiterava que “a aprendizagem e o desenvolvimento caminham juntos, pois quando as crianças se comunicam através de seu espaço na manipulação de objetos (brinquedos) internalizam certo conhecimento que colabora no desenvolvimento de seu intelecto”.

A manifestação em defesa das práticas lúdicas por parte de muitos estudiosos é que por que esses defendem que o brincar/jogar é uma ação própria e natural da criança na superação de suas dificuldades e na passagem de seus estágios de desenvolvimento. Assim o entendimento do professor acerca da ludicidade é criança avança de um estágio de desenvolvimento para outro, pois essas mudanças geralmente estão ligadas a motivações, tendências e incentivos. Ao brincar a criança se torna inventiva e cria situações imaginárias onde o professor pode trabalhar com trabalhos que despertem seu raciocínio.

Por meio da brincadeira as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que as levam a passar por complexas dificuldades psicológicas, como a experimentação de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira pode ainda fazer com que a criança busque solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, social e cognitiva, onde por meio de atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento, e dentro disso Piaget (1988, p. 59) esclarece que: “os jogos e as brincadeiras não são apenas uma forma de gastar energias da criança, mais meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

É possível perceber que enquanto a criança brinca vão se construindo os alicerces da compreensão e utilização de símbolos como a escrita, a capacidade e habilidades em perceber, criar, manter e desenvolver laços de afetos e confiança no outro.

[...] Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes tais como: a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. (LOPES, 1996, p.1100).

Diante do pensar reflexível e da importância da compreensão do jogo e da brincadeira infantil, é fundamental que facilitem a aprendizagem, utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador, para favorecer o processo de aquisição de autonomia e de aprendizagem.

Tanto o progresso de personalidade integral, como o de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais, assim os educadores podem contribuir efetivamente com o aprendizado das crianças, tornando-se mediadores do conhecimento. “Porque, brincando, a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida”. (CUNHA, 1994, p. 11)

## **2- CONHECENDO UM POUCO DO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL**

Do ponto de vista histórico, a educação da criança sempre foi função atribuída à família, pois era nesse convívio com os adultos e outras crianças que ela agregava valores e o peso das tradições, aprendendo normas e regras. Na sociedade atual, porém a criança tem a oportunidade de frequentar um ambiente de socialização, onde convive e aprende sobre sua cultura e a sua história por meio da socialização com seus pares.

O nascimento da indústria moderna, a ascensão dos ideais iluministas, a Revolução Francesa, a Revolução Industrial, a Abolição da escravidão, e a Proclamação da República foram eventos que alteraram a estrutura social vigente, eventos esse ocorridos aqui e no mundo que transformaram hábitos e costumes das famílias. As primeiras iniciativas partiram da iniciativa civil porque os governantes não eram favoráveis a mudar esse cenário que era favorável que era a manutenção do *status quo* sem lutas de classes. Em nosso país o surgimento de creches foi diferente de outras partes do mundo, com uma abrangência mais ampla.

Os serviços de cuidados a crianças surgem a partir da crescente participação dos pais no trabalho das fábricas e indústrias. As mães passaram a trabalhar fora e tinham que contratar pessoas para deixarem seus filhos. Essas pessoas quando não iam trabalhar nas fábricas prestavam serviços para cuidarem dos filhos de outras mulheres.

Os serviços de cuidados com crianças eram a principio organizados por

mulheres da comunidade que não tinham uma proposta instrucional formal, mas comumente ofereciam atividades de canto e de memorização de rezas (RIZZO, 2003). As atividades de desenvolvimento de bons hábitos de comportamento e regras morais eram reforçadas nos serviços prestados

Criou-se uma nova oferta de emprego para as mulheres, mas aumentaram os riscos de maus tratos às crianças, reunidas em maior número, aos cuidados de uma única, pobre e despreparada mulher. Tudo isso, aliado a pouca comida e higiene, gerou um quadro caótico de confusão, que terminou no aumento de castigos, muita pancadaria, a fim de tornar as crianças mais sossegadas e passivas. Mais violência e mortalidade infantil. (RIZZO, 2003, p. 31)

No Brasil diferente dos países europeus as primeiras tentativas de organização de creches, asilos e orfanatos nasceram sob o caráter assistencialista, para auxiliar as mulheres que trabalhavam fora de casa e também às viúvas. Com essa preocupação, ou com esse “[...] problema, que a criança começou a ser vista pela sociedade e com um sentimento filantrópico, caritativo, assistencial é que começou a ser atendida fora da família” (DIDONET, 2001, p. 13).

No Brasil consideramos como Educação Infantil o período que se atende a pedagogicamente a crianças com idade entre 0 e 5 anos e 11 meses. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional denomina o aparato educacional que atende crianças de 0 a 3 anos de "creche" e posteriormente a isso denominamos "pré-escola" que atende crianças de 4 a 6 anos.

A Educação Infantil como a conheceu hoje para suprir a demanda, necessitou alterar suas práticas pedagógicas. Sem espaço suficiente como instituição civil e era só vista como essencialmente assistencialista e sem proposta pedagógica e passou por várias transformações

As instituições de Educação Infantil no Brasil, devido à forma como se expandiu, sem os investimentos técnicos e financeiros necessários, apresenta, ainda, padrões bastantes aquém dos desejados [...] a insuficiência e inadequação de espaços físicos, equipamentos e materiais pedagógicos; a não incorporação da dimensão educativa nos objetivos da creche; a separação entre as funções de cuidar e educar, a inexistência de currículos ou propostas pedagógicas são alguns problemas a enfrentar. (BARRETO, 1998, p. 25).

Não é uma tarefa fácil descrever na totalidade sobre esta fase de ensino e podemos sim descrever em partes o seu surgimento, evolução e manutenção. Os trabalhos como estes trazem a tona discussões acerca do trabalho pedagógico nas instituições e o seu cotidiano apontando algumas dificuldades e alternativas como o

lúdico que o professor no exercício do magistério se constitui um desafio.

## **1.2- Entendendo o conceito e a importância do Lúdico**

A expressão “lúdico” ou “ludicidade” procede do termo latino *lúdus* e que quer dizer “jogo”. (ALMEIDA, 1995, p13). Mas considera-se dentro da etimologia lúdica que a expressão designa também o ato de jogar, brincar e/ou movimentos voluntários com objetivo de ensinar/aprender.

Nos dias atuais sabe-se a pela profundidade de seus benefícios e é considerado um parâmetro da pedagogia na alternativa de facilitador da aprendizagem. “O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa” (OLIVEIRA, 2000).

O intercâmbio que se realiza através de jogos/brincadeiras é um método eficiente para a socialização do aluno e deriva um aprendizado de forma prazerosa onde a criança representa e interpreta simbolicamente uma realidade. O lúdico "não está nas coisas, brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói (OLIVEIRA, 2000, p.10).

Os ambientes das creches e escolas vêm tendo sua infraestrutura sendo progressivamente modificados para atender as demandas interpessoais que é outro assunto bem debatido nas esferas acadêmicas. A da criação de espaços como brinquedotecas, playgrounds, salas-ambientes, anfiteatros, por exemplo, e isso vem sendo feito em contrapartida onde muitos pais transferem o tempo de brincar com os filhos para a escola e isso tudo tendo o lúdico como justificativa.

Nota-se também na mídia o grande enfoque aos esportes como alternativa de cidadania lembrando aqui que há estreita ligação de jogo e brincadeiras. Colocamos aqui que nos cursos de Licenciatura de Educação Física há que defenda temas lúdicos no exercício docente.

As atividades promovidas são também eficientes para criar vínculos sociais e de pertencimento nos alunos, criar laços de solidariedade, o respeito ao próximo e por fim essa didática reduz e soluciona casos de agressividade na escola (POCERA, 2008). Na visão de Santos (2003 *apud* DINIZ; PEDERCINI; PEREIRA, [s.d]):

Os professores podem promover a inclusão e a socialização por meio dos benefícios e facilidades que a Educação Física contribui como a proximidade com os alunos e formação de grupos ao espaço físico amplo que permite maiores vivência corporal e ao lúdico. Sendo responsáveis em motivar estes por meio de jogos cooperativos

Observamos através da consulta de assuntos inúmeros projetos para a criação desses ambientes podendo ser estes de cunho esportivo, social, ambiental, de saúde, etc. com grande enfoque lúdico. Com referência ao desenvolvimento do aluno em torno das brincadeiras, Bettelheim 1984, argumenta que:

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedade. O que esta acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (BETTELHEIM, 1984, p.105).

Fica claro que o aluno aprende a brincar precocemente e precisa de espaço para manifestar tais ações e que tenham recursos humanos para interagir com ele e isso vem sendo discutido nos encontros de Formação Continuada da escola pesquisada. Sendo, portanto um fator positivo no Projeto Político Educação Infantil nessa etapa de ensino o papel docente é importante, pois ele é o mediador na criação de espaços, disponibilizando materiais, confeccionando projetos e participando das brincadeiras.

Objetivamos esclarecer que a brincadeira como auxílio na aprendizagem é um assunto recorrente no meio do professorado que o avistam como um excelente recurso pedagógico, mas antes disso o seu uso não pode ser indiscriminado e sem aporte que o fundamente e quem o aplica deve estar constantemente ampliando seus conhecimentos a fim de integrá-lo na sua prática educativa.

Reiterando a respeito do jogo, Piaget (1998) defende que ele é uma condição básica na vida da criança. Primeiramente o jogo como exercício onde a criança cria situações de repetição de brincadeiras ou estímulos por prazer, na apreciação de seus efeitos.

Com base no seu pressuposto do autor citado anteriormente a criança por volta de dois e três e cinco e seis anos verifica-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem à necessidade da criança onde esta relembra atividades executadas e as repete.

Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e transformam

a realidade a sua volta mesmo diz que (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Entendemos que os jogos simbólicos podem ser feitos como jogo de regras que é o no fim o objetivo destes. A criança ao aprender a lidar com tais regras pode desenvolver noções de conceitos morais, porém feito de maneira correta e não com incentivo para que a criança seja individualista, mas que coopere com o grupo se tornando assim mais interativa.

### **1.3-A importância do lúdico (Brincadeiras/jogos) na pré- escola.**

A importância dessa didática se dá pelo fato que a sociedade contemporânea tem vivenciado com mais profundidade a Educação Infantil e os aspectos que a acompanham como o afetivo, emocional, social e cognitivo Assim na visão de Kishimoto (2008, p.13) “negar a cultura infantil, é no mínimo, mas uma ofuscação do sistema educacional”.

Ressalta-se aqui que a partir de pesquisas feitas por teóricos como Vygotsky e Piaget foi comprovada a influência que o lúdico tem na formação social da criança e que os brinquedos assim como as brincadeiras suscitam inúmeros benefícios que as acompanharão durante a infância com reflexo na vida adulta.” Conceitos morais, sociais, formação de valores, socialização e comunicação podem ser desenvolvidos através de brincadeiras e jogos”

Na idade pré-escolar a vontade de brincar/jogar surge a partir de desejos não realizados, ou por contradição entre querer e não poder, ou seja, a vontade de experimentações de papéis adultos como brincar de casinha, mãe/pai, dirigir, cozinhar, etc. E esse desejo se realiza pela vivência desses personagens. Assim Vygotsky diz que:

No principio da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estado precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedos (VYGOTSKY 1988, p.122)

A prática lúdica em que ser usada com finalidade educativa e não apenas como diversão, que é o que vem sendo defendido pela denotação de facilitadora da

aprendizagem. A preocupação em volta do brincar porque os estudiosos do tem a defendem que a atividade lúdica compreende os jogos e brincadeiras e o brincar é uma ação própria da criança. Mas também essa indagação pelo pressuposto de Wallon é por que o ato de brincar tem uma assimilação ao jogo no adulto:

Primeiro, é distração e descanso, e, portanto, se opõe a atividade seria que é o trabalho. Mas esse contraste não pode existir na criança que ainda não trabalha e que tem por única atividade o brincar. Convém, contudo, examinar se a atividade que distrai não tem alguma semelhança com o da criança. (WALLON 2007, p.55)

Assim o preparo do professor por meio de cursos ou encontros de Formação Continuada na escola é para que sejam capazes de entender o avanço da criança de um estágio de desenvolvimento para outro, pois essas mudanças geralmente estão ligadas a motivações, tendências e incentivos que nascem da iniciativa dele na elaboração de planos de aula com caráter lúdico. Ao brincar a criança se torna inventiva, criando momentos imaginários carregados de emoções e expectativas onde assim ” a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo que chamamos de brinquedo” (VYGOTSKY 2008. p.107):

Definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto por duas razões. Primeiras muitas atividades dão a criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como, por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como, por exemplo, predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer a criança se ela considera resultado interessante [...] (VYGOTSKY 2008, p.107)

A psicologia infantil dentro dos cursos de Pedagogia foi uma das maiores responsáveis para tal feito. “Há algumas abordagens pedagógicas baseadas no brincar bem como os estudos de psicologia infantil direcionados ao lúdico, permitiram a constituição da criança como um ser brincante” (WAJSKOP, 1995).

A psicologia infantil acredita que esses momentos de brincadeiras crianças criam personagens mantendo laços de grupos sociais. Este momento merece atenção dos adultos por ser uma manifestação genuína onde ele cria, reinventa e executa tarefas exercitando relações afetivas com as pessoas e com os objetos/brinquedos a sua volta. Kishimoto aborda também a necessidade de didática lúdica quando defende que:

A brincadeira favorece a auto-estemas das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim,

para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (2008, p.27).

São assim o brinquedo, jogo e a brincadeira termos diferentes ou podem ser considerados sinônimos que devem ser trabalhados dentro do lúdico. A autora Kishimoto Tizuko Morchida (1996) em sua obra Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação, defendem essa união dos três elementos agregados. Pretende-se então uma valorização dos jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como instrumentos privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança na prática pedagógica cotidiano sendo um riquíssimo componente de propostas curriculares.

O conceito de afetividade defendido pelo autor acima segundo o mesmo, pois se dá em três fases distintas através da emoção, do sentimento e da paixão não sendo próprias da idade, pois podem acompanhar pela vida inteira, porém é na fase infantil que ocorre com maior intensidade.

Os autores ROUSSEAU, FRÖEBEL, DEWEY e PIAGET conforme levantamento bibliográfico percebemos a defesa da abordagem lúdica na Educação Infantil. No entendimento de Rousseau (1968), as crianças têm uma maneira especial de ver, sentir e pensar que lhe são convenientes e aprendem através da conquista ativa, que quer dizer que elas participam ou corresponde ao que lhe é ensinado se isto corresponde à sua alegria natural. Percebemos que a ludicidade é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é uma expressão genuína do ser, sendo direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. As brincadeiras e jogos permitem verificarmos a relação da criança com a sua realidade e o que ela pode tirar disso para criar situações imaginárias.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Vimos que o lúdico é conceito enriquecedor por sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e entusiasmada. Este aspecto de envolvimento emocional que o retorna como sendo atividade de teor motivacional, pois delibera circunstância de vibração e euforia.

Mesmo tendo seu reconhecimento auferido pelas mais renomadas diretrizes o lúdico às vezes é usado sem planejamento, não tendo objetivos claros na sua aplicação não contribuindo no aspecto agregador de autonomia e independência da criança. Por um lado há um movimento docente que reconhece sua importância, onde seus integrantes dosam suas aulas com adequação dos espaços escolares principalmente na aquisição de brinquedotecas e apoio pedagógico voltado para esta didática.

Tal temática vem sendo debatido na formação docente e sua amplitude vem ganhando cada vez mais reconhecimento no que se propõe quanto às relações interpessoais. “O lúdico é uma manifestação cultural e é através da ludicidade que a criança irá expressar sua bagagem cultural e construir novas culturas” (HUIZINGA 1971). As atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário como se entende e não pode ser imposta. Pelo pressuposto desses autores que pesquisaram o desenvolvimento da criança neste estágio de idade escolar acontece em sua maioria por meio do lúdico.

A ludicidade é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é uma forma para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. As brincadeiras e jogos permitem verificarmos a relação da criança com a sua realidade e o que ela pode tirar disso para criar situações imaginárias.

Os professores foram colaboradores nessa nossa etapa de conclusão de curso onde a maioria destacou que a ludicidade é um tema recorrente na sala e está presente nas metodologias e dentro do planejamento anual das aulas, portanto ele não é somente uma necessidade, mas sim uma realidade trabalhada e defendida na escola.

Em conversas informais com essa equipe de professores eles abordaram que o lúdico facilita o aprendizado porque até anteriormente as crianças tinha muito tempo para brincadeiras e hoje este tem essa importância por se ter verificado a sua atuação pedagógica. Percebe-se que as brincadeiras são muito usadas como metodologia quase que diariamente na escola.

As crianças tidas como lúdicas são as mais participativas em atividades físicas durante as brincadeiras, e têm mais disposição e se junta a isso também a disponibilidade em assumir tarefas como sugestões de brincadeiras, criar histórias, e dar nomes a diversas coisas. Dentro da proposta da pré-escola a ludicidade

proporciona melhores condições de humanização, pois já o fato de criação de grupos para compartilhamento de jogos, brincadeiras e músicas contribuem em muito para o desenvolvimento pessoal do aluno.

O professor aqui é o agente transformador, pois parte dele é a iniciativa e idéias para se criar um ambiente motivador. Ou seja, criar em sala ou fora dela como se sugere aulas extraclases ou interdisciplinares desenvolver situações na qual, a criança seja protagonista e não apenas coadjuvante na construção do aprendizado.

O uso e manuseio de instrumentos pedagógicos e didáticos devem partir da orientação do professor onde este irá avaliar os alunos nessa etapa, pois sabemos como já fora dito que estas são estratégias de ensino que provocam desafios. Porém para que os envolvidos concordem com esse desafio, estes têm que estarem antes de tudo motivados e entusiasmados. "A qualidade das relações que se estabelecem no interior da sala tem implicações na motivação do aluno" (PINHEIRO 2009, p.07).

Por meio do lúdico o aluno desperta novas possibilidades, amplia horizontes, faz experiências além é claro desenvolve em outros aspectos como sua coordenação motora, espaço, tempo, temporalidade e lateralidade. Portanto entende-se que viabilizar aulas com essa temática é mais um atrativo de ensino e aprendizagem e dentro disso Freire (1989, p.43) ressalta "[...] a procedência de brincar implica em diversas áreas do conhecimento e atinge todas as partes do cognitivo, social e o emocional" .

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1995.
- BARRETO, Ângela M. R. **Situação atual da educação infantil no Brasil**. In: BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Subsídios para o credenciamento e funcionamento de instituições de educação infantil**. v. 2. Coordenação Geral de Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF/COEDI, 1998.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Artmed, 1984.
- BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996.

- CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo. Maltese, 1994.
- DINIZ, Aline; PEDERCINI, Raquel; PEREIRA, Cristiane A.. **A importância da Educação Física Educação Física na redução do fenômeno bullying no contexto escolar**. Centro Universitário de Belo Horizonte: Minas Gerais, [s.d.]
- FREIRE, P. **Educação como prática para liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva / EDUSP , 1971.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.
- LOPES, Vanesa Gomes. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.
- OLIVEIRA, V.B. (ORG). Introdução In: **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- PINHEIRO, Niusarte Virginia. **O professor pode ser fonte de motivação para o aluno?** Revista Nova Escola. Ano 7, nº393, Fevereiro/2009.
- POCERA, Joverci Antônio. **Análise das relações desencadeadas pelos jogos cooperativos na Educação Física no colégio agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira**. 2008. Dissertação (Mestrado) - UFRRJ, Seropédica, 2008.
- RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1996.
- ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio ou da educação**. Trad. Sergio Milliet, São Paulo: Clássicos Garnier, Difusão Europeia do Livro, 1968.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. (Vários autores). SP, Ícone/EDUSP, 1988.
- WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de Pesquisa, São Paulo, nº 92, 1995.