



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Elizaete Gomes Ribeiro; Leonardo Mendes Bezerra (orientador)

Universidade Estadual do Maranhão, e-mail: elizaetegomes@hotmail.com - Universidade Estadual do Maranhão, e-mail: lydimoliveira@live.com

Resumo: O artigo tem como tema principal a temática sobre a relevância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil. A partir dessa ideia se discutiu como as atividades lúdicas podem ser trabalhadas de forma em que a criança possa desenvolver suas múltiplas inteligências. E ainda quais são as contribuições que as brincadeiras, brinquedos e jogos educativos podem auxiliar os professores em suas metodologias de aprendizagem. Seguindo esta lógica de pensamento o que se analisou como as contribuições e os efeitos que estas atividades lúdicas surtem para o desenvolvimento do aprendizado da criança de uma forma sistematizada. Para fundamentar buscou na teoria de Vygotsky que retrata sobre a interação de um indivíduo com outro para que haja um aprendizado significativo. Na contextualização e análise da pesquisa realizada procurou-se revelar as informações obtidas de forma que pudesse relatar a realidade do processo de aprendizagem na Educação Infantil através da ludicidade. A metodologia utilizada foi através do método quantitativo e qualitativo, onde se utilizou um questionário de 06 (seis) perguntas aos professores de uma escola privada identificada por X, localizada na cidade de Imperatriz - MA, para coleta de dados.

Palavras-Chave: Aprendizagem, Atividade Lúdica, Jogos Educativos.

Introdução

Quando se relata sobre a Educação Infantil tem sido um dilema nas escolas públicas e privadas, e especialmente, no início da escravidão no Brasil, onde estas crianças não tinham condições de frequentar uma escola, somente as de pele clara iniciavam sua vida escolar com os primeiros estudos sobre a Língua Portuguesa, Matemática e Gramática na idade de seis anos. Com o fim da escravidão estas crianças passaram a frequentar as escolas, porém, alguns problemas com o aprendizado passou ser discutido no âmbito da gestão escolar.

É importante se entender o significado da palavra lúdico e sua origem quem vem do latim “*ludus*” e significa “jogos” de acordo com o dicionário Aurélio (2001, p.465) “lúdico é relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. Entende-se que toda ação lúdica é quando o indivíduo se diverte e ao mesmo tempo aprende.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

O lúdico é considerado uma ferramenta que dá suporte as orientações das atividades distribuídas pelos discentes de acordo com a dificuldade de cada aluno. Quando se utiliza o lúdico no processo ensino aprendizagem, em especial, na Educação Infantil, busca-se tirar todas as deficiências no tocante aprendizagem com a interação entre jogos, brinquedos e brincadeiras, fazendo com que tal aprendizagem ocorra de forma prazerosa e harmônica entre todas as crianças.

Na tentativa de contribuir para que o ensino na Educação Infantil tenha eficácia, o tema tem como objetivo refletir sobre o trabalho docente em sala de aula, no que se refere à utilização do lúdico, onde se recorreu nas atividades lúdicas, sendo que, para um melhor entendimento dessa metodologia fez-se necessário discorrer sobre o contexto histórico do lúdico e como o mesmo possa contribuir, ou ainda, ser um facilitador no processo de ensino e aprendizagem das crianças. E nesta lógica de entendimento, seguindo esta linha de raciocínio, Silva (2007, p.7) destaca:

O lúdico é definido como “qualquer atividade em que existe uma concentração espontânea de energias com finalidade de obter prazer da qual os indivíduos participam com envolvimento profundo e não por obrigação”. O lúdico de certa maneira se relaciona com a vida e com o desenvolvimento do ser humano.

Os manifestos e instigantes desafios que a educação brasileira possui, em especial, a do Estado do Maranhão estão a demandar, sobretudo uma atitude transformadora por parte dos profissionais de educação que estão preocupados com a construção de um futuro menos excludente consolidado em um ambiente social e justo para toda sociedade.

Este artigo tem como justificativa mostrar ao gestor da escola privada denominada por X, sobre a importância dos profissionais da Educação Infantil utilizar ferramentas do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças que tem uma dificuldade de assimilar certos conteúdos, e ainda, a concentração, inquietude no momento das atividades em sala de aula.

E foi com esta linha de pensamento que buscou mostrar a finalidade do lúdico neste processo ensino-aprendizagem através das brincadeiras, jogos e brinquedos. Também, é importante salientar que na educação infantil a criança cria, descobre e expressa sentimentos, como sorriso, choro entre outros, diferentes linguagens e brincadeiras, onde seus conceitos e conhecimentos estão sendo construídos a partir da sua interação com o meio social e cultural em que está inserida.



Metodologia

A metodologia utilizada para melhor entendimento do tema exposto utilizou-se uma pesquisa de caráter exploratória, quantitativa, qualitativa e descritiva, que foi realizada em uma escola privada que será identificada como X, sendo realizado um questionário para os professores da Educação Infantil com 06 perguntas fechadas, onde ambos puderam expressar suas opiniões, em relação à presença do lúdico nas aulas na Educação Infantil, a partir daí, pode-se condicionar a análise dos dados de forma que demonstre a realidade através da pesquisa.

Resultados e discussões

Nesta linha de pensamento um dos maiores desafios para os docentes em suas práticas pedagógicas em sala de aula, condiz à utilização de metodologias eficientes, dinâmicas que facilite o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e social destas crianças e adolescentes. De acordo com os relatos vistos através da mídia e redes sociais, sobre a realidade da educação brasileira, percebe-se que a mesma tem caminhado de uma forma lenta e está longe em ser uma educação de qualidade e eficaz.

Contudo, as atividades lúdicas têm como objetivo proporcionar as crianças o aprender com o prazer, e ainda, a interação com o meio social, em especial, a escola e a família. Conforme, Kishimoto (1993, p.110) leciona que:

Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade.

Seguindo esta lógica de Kishimoto (1993), observa-se que no período pré-histórico o homem já utilizava pinturas e desenhos nas cavernas e ainda fabricava suas próprias ferramentas, armas e utensílios para serem utilizados na caça e pesca, o mesmo fazia isso para sobreviver, e estas ações de sobrevivência já expressavam de alguma forma que o homem de certa maneira já brincava e sem saber praticava ações lúdicas.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Dando continuidade à história do lúdico, na Grécia antiga percebe-se que os jogos eram empregados como método educativo, com a finalidade de auxiliar no aprendizado de alguma modalidade que ajudasse na formação profissional e pessoal do indivíduo, sempre buscando o aprendizado de alguma forma do indivíduo.

E completando esta linha de entendimento sobre a história da ludicidade como uma das estratégias de desenvolver um aprendizado na criança da Educação Infantil, de acordo com Almeida (2003, p.19-20) Platão discorre o seu pensamento:

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos praticados em comum pelos dois sexos, sob a vigilância e em jardins de crianças.

Sabe-se que nenhum ser humano consegue viver isoladamente, pois todos necessitam da interação um com os outros, isto é fato, com isso os jogos na Grécia Antiga tanto auxiliava na integração entre os povos, como no aprendizado das crianças. Na antiguidade clássica o jogo também se destacava socialmente e era enfatizado pelos filósofos e educadores como Aristóteles e Platão, e nesse sentido Ferrari (2003, p.7) menciona o seguinte:

Platão foi o principal deles e forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno [...] formulou modelos para o ensino porque considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por seu lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia, de então, equilibrando entre as atividades físicas e intelectuais e acessíveis à grande número de pessoas.

Completando esta linha de pensamento, percebe-se que posteriormente na Idade Média, houve uma grande desvalorização dos jogos, pelo fato de que a educação passou ser dominada pela Igreja Católica que buscava somente ensinar o que era favorável e o que era de interesse da mesma.

Neste contexto, estas atividades ocorrem por meios de estímulos que contribuem para que a criança possa desenvolver sua personalidade nos vários aspectos que compreendem o ser humano: físico, social, intelectual e emocional, sendo portando, a motivação um fator primordial não só para o sucesso da aprendizagem em geral, como também para aquisição de novos conhecimentos.

A brincadeira permite que a criança identifique e conheça o meio no qual está inserido, podendo aplicar e desenvolver ações cognitivas

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

e intelectuais. Sendo que, estes traços podem ser encontrados na brincadeira e, que impulsionam o desenvolvimento do ser humano, portanto, este tipo de entretenimento deve ser vivenciado da melhor forma, como discorre Machado (1993, p.7) “[...] brincar com espontaneidade, sem regras rígidas e sem precisar seguir estritamente os folhetos de instruções dos brinquedos, é explorar o mundo por intermédio dos objetos”.

No entanto, a brincadeira é considerada mais livre, podendo ser modificada quando não mais despertar o interesse de quem brinca, proporcionando que a criança tenha informações e novos conhecimentos por meio de ações vivenciadas com outras crianças, como salienta Lima (2004, p.2) “brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira, a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade”.

Corroborando com o pensamento de Lima, Machado (1993) discorre que a brincadeira não é um simples passa tempo, e sim, uma atividade enriquecedora, por desenvolver no indivíduo as habilidades físicas, emocionais e intelectuais.

Tanto o jogo, o brinquedo e a brincadeira cada um com suas especificidades, precisam ser estimados, valorizados e medidos pelo educador, sendo melhores aproveitados quando há interação e socialização entre os indivíduos, possibilitando o pleno desenvolvimento da aprendizagem.

Em uma ação em que o jogo tem como objetivo contribuir na formação do ser humano, preparando-os de certa forma a viver em sociedade. Sob este contexto, Porto (2015, p.25) menciona que o “jogo é uma atividade livre, espontânea, fonte de alegria e diversão”.

Seguindo na linha de entendimento de Porto (2015, p.16) “quanto aos jogos podem ser entendidos como uma categoria com propriedades amplas, estudadas por diversas áreas do conhecimento”. No entanto, percebe-se que o jogo possibilita a criança a se desenvolver e ter uma integração melhor dentro e fora da sala de aula. Assim, os jogos contribuem na formação do ser humano, preparando-os de certa forma para a convivência em sociedade, visto que nenhum indivíduo consegue viver de forma isolada.

A brincadeira faz com que o ser humano se desenvolva em vários sentidos, sejam eles intelectuais e sociais entre outros e conta com um elemento indispensável, que é o brinquedo, caracterizado por Brougere (2000, p.14) que é por meio dos brinquedos que a criança desenvolve a imaginação, autoestima,



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

autocontrole e a cooperação. Deste modo “como ela brinca revela o seu mundo interior possibilita-lhe e relacionar-se com o exterior, desenvolve seus aspectos cognitivos, motores e afetivos. O brinquedo é assim, um fornecedor de representações manipuláveis de imagens com volume”.

No entendimento de Porto com relação ao pensamento de Vygotsky (1996, p.17) discorre que o brinquedo é muito importante para o desenvolvimento infantil, pois nele encontra-se projetada a cultura adulta, ensaiam seus futuros papéis e valores, o que acaba gerando oportunidades para o desenvolvimento intelectual. Isso desperta as “motivações, habilidades e as atitudes necessárias à sua participação social, que os companheiros mais velhos e os adultos ajudarão a completar. Para ele, o brinquedo é uma importante fonte de promoção do desenvolvimento”. E completando a linha de pensamento Benjamim (2002, p.53) enfatiza que:

O brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação. Quanto mais cheia de brincadeiras e de investigação for à relação da criança com o brinquedo, tanto maior a intimidade, a memória afetiva dos parceiros, e maior a facilidade de construir novas histórias “há uma lei fundamental que, antes de todas as regras e leis particulares, rege a totalidade do mundo dos brinquedos: a lei da repetição”.

Neste caso é importante que o professor oriente a criança a descobrir o que se tem por trás deste brinquedo, para este aluno desenvolva suas múltiplas inteligências, estabelecendo uma relação de conhecimento entre o ato de brincar e o aprender ao mesmo tempo. Como discorre Benjamim, a criança precisa reinventar o brinquedo, ou seja, desmontar de uma forma em que aprendizado e o desenvolvimento intelectual se construam de maneira em que a criança passa a descobrir novos conhecimentos e assimilar sua convivência escola e o seu ambiente familiar.

Contudo, a mediação na construção do conhecimento é atribuída ao educador, para que a criança possa desenvolver a sua capacidade de pensar, criar, interagir socialmente entre as demais de sua convivência, e ainda buscar possíveis soluções para problemas propostos. Assim, a ludicidade é uma ferramenta nas mãos de quem busca um aprendizado mútuo para seus alunos.

Neste sentido, para fazer uma análise no tema em questão foi feito um questionário com os professores da escola privada que foi denominada de X, sendo que, na primeira pergunta aos professores foi com relação aos jogos, se as crianças demonstram interesse maior pela atividade quando se envolve algum tipo de brincadeira lúdica, conforme



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

as respostas 90% informaram que sim e 10% falaram que não.

Contribuindo com o resultado da pesquisa sobre as brincadeiras, Vygotsky (1996, p.17) diz que “na brincadeira, a criança se comporta além do habitual como uma atividade social na qual adquire elementos imprescindíveis para a construção de sua personalidade”. Assim, a brincadeira conforme notada em sala de aula, percebe-se que as professoras utilizam não como uma atividade lúdica de aprendizagem, e sim, um método recreação para as crianças, e na verdade, este tipo de atividade lúdica tem como benefício identificar falhas e solucionar conflitos, com isso se ampliam a linguística, afetividade e socializa a criança no meio em que estar inserido.

Continuando com a linha de pesquisa, no que diz respeito aos tipos de atividades em que as crianças mais se identificam para o processo de aprendizagem, os entrevistados que foram os professores, responderam o seguinte: 50% informaram ser a música onde as crianças aprendem a assimilar palavras com certos objetos, 10% o filme, 20% dança e 20% os jogos.

É importante salientar em que Vygotsky (1996, p.17) “o ato de brincar a criança se desenvolve conforme o ambiente em que estar inserido, o seu desenvolvimento cognitivos depende muito da ação do professor”.

Seguindo esta linha de pensamento de Vygotsky, percebeu-se em sala de aula em que as professoras quando utilizam a música como atividade lúdica é feita como uma recreação para as crianças, e na verdade pode até ser vista assim, mas, o objetivo do lúdico é desenvolver as múltiplas inteligências das crianças.

Dentre das atividades realizadas pelas professoras o jogo faz com que a criança desenvolva suas funções gratuitamente psicológicas, e com isso pouco utilizado em sala de aula. Também os jogos de dados aritméticos têm como objetivo desenvolver na criança a concentração e o raciocínio lógico. No entanto, a dança também explorada pelas professoras pode ser utilizada em sala de aula para desenvolver na criança o lado socializador, assim, como o filme que faz com que os telespectadores criem uma história imaginária entre o filme apresentado e sua realidade.

De acordo com os entrevistados com relação ao tempo que utilizava as atividades lúdicas, informaram 50% a cada 10 dias, 10% 15 dias, 20% a cada 20 dias e 20% semanais. Observando a resposta das professoras percebe-se que há uma distância não favorável para o desenvolvimento das atividades lúdicas, faz-se importante em que haja todos os dias uma atividade lúdica voltada para o aprendizado da criança, não se podem realizar atividades

lúdicas com o objetivo de recreação, como em datas

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

comemorativas como foi vista em sala de aula. Haja vista que para Vygotsky (1996, p.18), “o caráter do brincar é a situação imaginária criada pela criança. De acordo com a idade, o brincar vai mudando e os interesses também, à proporção que a criança cresce”. E com isso o tempo é fundamental para se realizar uma atividade lúdica, não deve haver um espaço de tempo muito grande entre uma atividade e outra.

Contudo, a mediação na construção do conhecimento é atribuída ao educador, para que o aluno possa desenvolver a sua capacidade de pensar, buscando possíveis soluções para problemas propostas. A escola por sua vez, deve promover situações e contextos sociais, para haver interação entre todos e o ambiente que os rodeiam, proporcionando por meio da ludicidade a construção do conhecimento no processo ensino e aprendizagem.

Na quarta pergunta foi com relação à contribuição do lúdico no processo de aprendizagem, sendo que, 67% informaram que sim, os alunos têm um aprendizado diferenciado quando se utiliza alguma atividade lúdica, 20% falaram que às vezes a criança aprende alguma coisa e somente 13% disseram que não.

Haja vista em que há um aprendizado em sala de aula quando se utiliza alguma atividade lúdica, neste caso o que se percebeu nas respostas dos professores, por haver uma troca de profissionais periódico na escola, com isso dificulta o processo de aprendizagem da criança devido não seguir um plano pedagógico. E para Vasconcelos (2003, p.55) “o professor tem a função de desempenhar neste processo o papel de modelo, guia e referência (seja para ser seguido ou contestado); mas os alunos podem aprender a lidar com o conhecimento também com os colegas”.

Contudo, o lúdico abrange uma variedade de atividades que auxiliam no processo de desenvolvimento do ser humano, entre elas o jogo, brinquedo e a brincadeira. A ludicidade é pautada dentro das diversas dimensões que compreendem o ser humano no processo de ensino aprendizagem sendo elas: dimensões de aprendizagem física, psicológica, social e intelectual.

Na penúltima pergunta com relação às dificuldades de aplicar as atividades lúdicas, sendo que, 44% não têm problema nenhum com os alunos, 23% informaram que sim, algumas crianças resistem em fazer alguma atividade, e 33% enfatizaram que às vezes quando é uma atividade de dança. É importante frisar quando os professores mencionam que não tem dificuldade de realizar uma atividade, é devido os mesmo utilizarem a atividade lúdica com uma recreação, e na verdade atividade lúdica pode ser também uma recreação, mais o objetivo central é o aprendizado da criança, ou seja, envolver a criança em um processo de socialização e integração com demais alunos.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

De acordo com Almeida (2003, p.23) “o professor é o responsável pelas modificações que possam ocorrer na sala de aula, pelo fato de ser o mediador do conhecimento, fazendo a interligação entre o conteúdo e o educando”. No entanto, percebe-se que estas atividades lúdicas inseridas em sala de aula de forma, há possibilidade em que o professor deve instigar os alunos a buscarem respostas e soluções aos seus questionamentos e suas necessidades, ou seja, o lúdico é um recurso que pode ser bastante produtivo, quando bem utilizado pelo professor e absorvido pelos alunos.

Na última pergunta foi com relação ao lúdico se era considerado um facilitador de aprendizagem, sendo que, 67% informaram que sim, ajuda muito no aprendizado das crianças que têm alguma deficiência em aprender, 20% afirmaram que às vezes, pois ainda têm criança que resistem as brincadeiras e 13% acham que não.

Com ênfase nestas respostas da última pergunta observa-se a relevância em conscientizar os profissionais da educação, principalmente, os educadores da escola do estudo de caso, o quanto a inserção do lúdico nas práticas pedagógicas, sendo uma tarefa difícil, pois alguns professores ainda trabalham com base em correntes de ensino método tradicional, demonstrando certo desinteresse em repensar e conseqüentemente inovar suas metodologias de ensino. Como discorre Lima (2004, p.10) “antes de tudo a atividade lúdica deve ser planejada, pelo professor, a fim de orientar e analisar como cada aluno reage, frente à atividade proposta, já que cada um aprende de maneira diferente”.

Após as respostas recebidas durante a pesquisa de campo e análise, é notável que os educadores desta escola privada denominada por X que serviu como o estudo de caso, percebe-se ainda, que o lúdico não ocorre de forma que vise o progresso das crianças em todos os aspectos educacionais. Desta forma, notou-se que na Educação Infantil onde se realizou a pesquisa, a ludicidade é vista como uma ação fragmentada (simples ato de brincar).

No entanto, mesmo diante das dificuldades apresentadas pelas educadoras, observou-se que as mesmas têm uma concepção positiva com relação ao lúdico, onde se valoriza a ludicidade como um meio motivador e dinâmico de ensinar, resultando em uma aprendizagem significativa. Dessa forma vê-se que a ludicidade vem possibilitar a construção do conhecimento, por meio de atividades práticas, que proporcionam a integração e a interação das crianças na Educação Infantil, sendo que, nesta fase a criança busca identificar seus conhecimentos do ambiente familiar, com o ambiente escolar, fazendo com as descobertas sejam múltiplas, e com isso desenvolvendo sua personalidade nos vários aspectos que compreendem o ser humano: físico, social e intelectual.



Conclusões

O que se percebeu é que existe uma grande dificuldade por parte dos professores em inserir as atividades lúdicas no processo de aprendizagem dos alunos na Educação Infantil. E com a pesquisa de campo realizada pode-se observar quais são as dificuldades encontradas pelos os profissionais da escola, neste processo de aprendizagem dos alunos, dentre estas dificuldades estão à troca de professores por parte da gestão e ainda, aqueles educadores que insistem em trabalhar com metodologias tradicionais, e não querem inovar suas propostas pedagógicas.

No contexto, aprendizagem e as dificuldades encontradas pelas crianças em algumas atividades, como foram vista em sala de aula nos jogos de xadrez, quebra-cabeça, e nas brincadeiras de correr e sentar nas cadeiras, utilizando a música. E com isso o profissional de Psicologia da Educação pode auxiliar os professores com essas atividades, identificando alguma falha ou distúrbios de concentração da criança.

É válido salientar que é na Educação Infantil que a criança tem os primeiros contatos com escola, e vale ressaltar que os professores tem uma participação muito grande neste processo, em ser um auxiliador da criança em gostar de ir à escola.

Em tempos de ação globalizada e tecnológica a prática educativa é permeada por desafios que estabelecem cotidianamente grandes estudos, especialmente quando se fala sobre educação infantil. E as atividades lúdicas neste novo processo de aprender vêm destacando em que os mediadores do conhecimento precisam cada vez mais de ações voltadas para aquelas que crianças que tem algum transtorno de aprendizagem.

A proposta deste artigo para o ensino da educação infantil através da habilidade motora que são as atividades lúdicas sendo as seguintes: a escola precisa de um planejamento estratégico com todos os educadores, para que possam ter um plano de ação de ensino com estas crianças, onde desenvolvam suas habilidades de forma participativa, criativas, incentivando ao crescimento psicossocial; a interação da família cada vez mais na escola; a participação de outros profissionais, dentre eles o Psicólogo da Educação, onde este profissional irá identificar as causas de dificuldades de aprendizagem; profissional Fonoaudiólogo onde este irá identificar problemas na fala e escrita.

No entanto, conclui-se que os educadores da escola que serviu de estudo de caso, não fiquem só no campo da teoria, pois de nada adianta a consciência de que todos têm o direito a uma educação de qualidade, de que só um educador transformador, forma um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

sem atitude diante dos fatos de tantas dificuldades de aprender, levando a evasão escolar que tem sido um grande problema para os gestores escolar.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação**. 34ª. ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 3ª. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

FERRARI, Márcio. **Grandes Pensadores**. Nova Escola, editora abril, 2003.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, 1910 – 1989. **Mini-Aurélio Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. 5ª edição.ver.ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantil: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

LIMA, Marilene. **Brincando na Sala de Aula**. Revista do professor, Porto Alegre, vl. 20, nº. 78, p.5-7, abr/jun, 2004.

MACHADO, M. L. M. **Exclamações, Interrogações e Reticências na Instituição de Educação Infantil: uma análise a partir da teoria sociointeracionista de Vigotsky**. Dissertação de Mestrado não publicada, PUC, São Paulo, 1993.

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos: brincar através dos tempos**. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PORTO, Iris Maria Ribeiro. **Desenvolvimento Infantil e a Dimensão Lúdica**. São Luis: UemaNet, 2015.

SILVA, Paulo Sérgio. **Jogar e Aprender: contribuições psicológicas ao método lúdico, pedagógico**. 1ª Ed. São Paulo: Expressão e Arte Editora, 2007.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VASCONCELOS, Celso dos Santos. **Para onde vai o Professor? Resgate do professor como sujeito de transformação**. 10. ed. São Paulo: Liberdade, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1996.