

## O LÚDICO COMO BASE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Claudete silva da Cruz<sup>1</sup>  
Josélia Vieira Simões<sup>2</sup>  
Joyce Karla de França Neves<sup>3</sup>  
Marta Ferreira Candido

### RESUMO

Esse trabalho tem por finalidade abordar o lúdico na educação infantil e as suas atribuições no desenvolvimento das crianças no ensino e na aprendizagem dos mesmos. As pesquisas foram embasadas em livros e o objetivo foi entender a influencia da ludicidade como processo de relevância básica na estruturação mental e na organização do pensamento, identificando como as brincadeiras estão relacionadas com esse universo da aprendizagem das crianças. Além disso, foram observados como os jogos estão interligados com esse processo de construção, estimulando esse entrosamento com o grupo e proporcionando a todo instante o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e o raciocínio lógico e através das brincadeiras investigar a importância do brinquedo como sendo um fator primordial para o acontecimento da interação e aprendizagem do indivíduo.

**Palavras – Chave:** Educação Infantil. Lúdico. Jogos Brincadeiras.

### ABSTRACT

This study aims to address the playful in early childhood education and its tasks in the development of children in the teaching and learning of them. The surveys were based on books and the objective was to understand the influence of playfulness as basic relevance process in mental structure and organization of thought, identifying how the games are related to the universe of children's learning. In addition, we observed how the games are intertwined with the process of building, encouraging this engagement with the group and providing at all times the cognitive, psychomotor and logical reasoning and through play to investigate the importance of toys as a primary factor for the event of interaction and learning of the individual.

**Keywords :** Education Child . Playful. Games. Play

<sup>1</sup>Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade Multivix – Serra.

<sup>2</sup>Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade Multivix – Serra.

<sup>3</sup>Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade Multivix -Serra.  
Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade Multivix – Serra.

## INTRODUÇÃO

O lúdico faz parte do mundo infantil e do desenvolvimento da criança, a educação não é apenas uma formação, mas uma condição necessária para a aprendizagem do indivíduo. O objetivo da educação não é repetir verdades acabadas, mas é aprender e conquistar métodos que propiciem ações espontâneas de evolução do aluno com o lúdico.

O lúdico não é simplesmente o brincar, ele abrange o jogo, a brincadeira e o brinquedo. Ele proporcionar o desenvolvimento psicomotor, o raciocínio lógico, cria situações de interação e vínculos afetivos.

Ao trazer o lúdico para sala de aula o professor passa a desempenhar um papel no processo de ensino aprendizagem do aluno, o que pode aumentar a produtividade, ampliando assim o conhecimento e aprendizagem do educando.

O lúdico não é só importante para a educação, também é importante para o desenvolvimento do ser humano. O brincar deve ser resgatado tanto na família quanto na escola, é necessário que as crianças brinquem mais, o aprender em si é lúdico, é um processo que deve ser prazeroso, de descoberta e curiosidade, nesse sentido é preciso que aja o resgate da brincadeira, pois através dela é possível conhecer o outro, ampliar os horizontes e é uma forma de enriquecer a vida. O brincar é um impulso natural da criança e aliado a aprendizagem pode somente acrescentá-la no desenvolvimento.

O ser humano nasceu para descobrir e as oportunidades oferecidas às crianças definem muito o seu desenvolvimento e tem papel fundamental na formação social e na construção de caráter.

O lúdico é uma forma em que a criança se descobre, aprende e se desenvolve brincando. O jogo mantém profundas relações entre as crianças e as faz crescer com valores e experiências na própria comunidade em que estão inseridas.

A educação lúdica além de contribuir e influenciar na formação da criança, ela possibilita um crescimento sadio, enriquecimento permanente que exige uma

participação franca, criativa, livre tendo como foco o compromisso e transformação do meio.

De modo geral a escola precisa recuperar seu sentido, lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação e para que isso ocorra também é preciso repensar na formação do professor e em sua prática para atuar como estimuladores, incentivadores pela busca do conhecimento do aluno em sua autonomia.

Diante deste contexto, esta pesquisa tem por intenção discutir a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem da criança, sobretudo na educação infantil.

## **1. O LÚDICO E SUA ORIGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O lúdico teve sua origem nas antigas civilizações, cujos princípios, nasceram na civilização Romana, Grega e medieval, com características marcantes em grupos familiares do passado.

O termo lúdico, proveniente do Latim *Ludus*, caracterizava-se nos jogos, na diversão, no iludir e em síntese passar tempo. Há outras correntes de pensamento sobre o conceito do *Ludus* caracteriza-se também como sendo prazer ao jogo, dentro do sistema educacional. Com efeito, é primordial que se entenda o sentido do brincar e o educar, dentro do ensino escolar. Dessa forma direcionado ao ensinar, o professor conduzirá o educando nesta atividade.

Os jogos em sua diversidade, permitem a instalação de um espaço, um espaço lúdico, um espaço diferente onde podem ser apresentadas todas as realidades heterogêneas humanidade “normal”, livre, civilizada, “romana”. Trata-se de uma encenação do mundo da diversidade do Império em proveito da polis. Testemunho disso é o grande número de animais exóticos indispensáveis ao êxito de uma festa. O teatro, por sua vez, leva a uma grande distanciação da vida cotidiana, apresentando uma Grécia de comédia. A diversificação também induz uma “desrealização”, assim como a presença da flauta e do canto. A distância é aquela que separa o público daquele que proporciona o espetáculo [...]. (ULBRA, 2009, pg. 21).

Na antiguidade os romanos utilizavam as brincadeiras como meios de preparo dos jovens para o serviço do Estado, eram preparados como futuro guerreiros. Enquanto

os romanos enxergavam a educação na ludicidade de forma mais abrangente como: Na arte, para a arquitetura em reuniões políticas e demais atividades sociais na formação de sua cultura.

Os gregos utilizavam o lúdico para a formação esportiva, é por isso também que o esporte tem suas origens na Grécia, iniciado na cidade de Olímpia, de onde surgiram as olimpíadas. Na Idade Média um dos seus princípios formadores do pensamento Medieval Santo Agostinho, ensinava que a aprendizagem com o brincar era uma necessidade humana e para os medievais o jogo era uma simples diversão, para refazer as forças para o trabalho.

Na atualidade o jogo tornou-se de grande dimensão, embora existam diversos tipos de jogos, as crianças tem trocado brincadeiras antigas pelas novas tecnologias, como computadores, tablets, celulares e vídeo games. Os jogos não estão sendo utilizados para aprendizagem do aluno e sim como forma de passatempo, a ação e intencionalidade dos jogos e brincadeiras no campo educacional não estão diretamente relacionado à ação pedagógica.

A análise dos três períodos históricos anteriormente citados, referido ao termo brincadeira eram tidos como organização social, os povos daquelas civilizações não enxergavam como uma virtude pedagógica. A visão do jogo na educação começa a mudar a partir do pensamento romântico, para o entendimento romancista que o homem tem contato com os diversos tipos de brincadeiras. Referia-se ao jogo de três modos: o primeiro, o jogo é tido como momento de distração, seguido de uma simulação pedagógica, ou seja, ainda é um convite a educação, enfim, o jogo transfigura-se em um revelador de inteligência.

Brougère<sup>2º</sup> considera que existem três modos principais que atendem essa compreensão romântica do jogo como educativo. Primeiramente, a recreação, em que o jogo é considerado uma atividade de relaxamento indispensável ao esforço em geral. Depois, o jogo como meio, um artifício pedagógico, sem o valor educativo, mas como atrativo com virtudes educativas (para alguns, invenções frívolas; para outros, jogos úteis). Por último, o jogo tornar-se revelador e não formador, quando, então, as crianças revelam seus talentos e dons espontaneamente sem artificialismo. (ULBRA, 2009, pg. 31)

## 2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Constituição de 1988 e o Estatuto da criança e do Adolescente de 1990 asseguram os direitos da criança de forma ampla. Segundo a Constituição Federal em relação aos direitos sociais o art. 6º mostra que são “direitos sociais a educação [...] a proteção à maternidade e à infância”; e ainda no art. 7º parágrafo XXV: “assistência gratuita aos filhos e dependentes desde o nascimento até seis anos de idade em creches e pré-escolas”. Por sua vez, o Estatuto da Criança e do Adolescente afirma em seu art. 3º que:

A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta lei, assegurando-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Através do lúdico, descobre-se que as brincadeiras de faz-de-conta, o brincar de ser outra pessoa é uma coisa mágica. No entanto, as brincadeiras infantis nem sempre são compreendidas, muitas vezes são ignoradas, invisibilizadas e vistas como algo simples, como se naquele momento nada acontecesse.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a educação infantil. (RCNEI, 1998, Vol. I, p.28-29),

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. [...] É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa [...].

É nessa perspectiva que se deve valorizar todas as ações das crianças durante a ludicidade, pois elas podem descarregar as emoções que refletem o seu cotidiano buscando controlar algo que no mundo real seria incontrolável, como por exemplo, a violência. Segundo Kishimoto (1999, p.67):

Crianças que vivem em ambientes perigosos repetem suas experiências de perigo em suas brincadeiras. Por exemplo: no Brasil, crianças que vivem nas favelas onde predomina a luta entre policiais e bandidos têm como tema preferido de suas brincadeiras esses conflitos.

Constata-se a importância de que o adulto esteja atento ao que surge durante a

ludicidade para poder identificar as necessidades e a melhor forma de interferir visando a segurança da criança. É útil também compartilhar com familiares suas descobertas para que em conjunto encontrem caminhos para minimizar os problemas que prejudicam a criança.

A Educação Infantil, ao longo da história passou por várias transformações, e obteve várias conquistas que são frutos de incansáveis reivindicações em busca de melhor qualidade quanto ao atendimento às crianças. Entretanto, as brincadeiras que já fizeram parte da vida dos adultos, que hoje trabalham com essas crianças desapareceram no tempo.

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças (BRASIL/DCNEI, 2010, p. 18).

O que se observa é que o lúdico é uma atividade essencial e fundamental na vida das crianças, estimulando-a e desenvolvendo-a em suas habilidades

Verifica-se ainda, segundo o RCNEI (1998, Vol. II, p. 22) que “nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação”. Como se vê, as crianças nesse processo amadurecem várias capacidades de socialização, interagindo e desenvolvendo papéis sociais.

Kishimoto (1999, p. 24), afirma que “na idade pré-escolar, a brincadeira de faz-de-conta é a principal atividade da criança. Já na idade escolar, os jogos com regras e os esportes tornam-se mais importantes”. Estes têm um papel específico no desenvolvimento, mas não são fundamentais como o faz-de-conta na idade pré-escolar. A instrução formal, culturalmente valorizada e estimulada, passa a ocupar então o papel central no desenvolvimento da criança.

### **3. O BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA**

O brincar e desenhar são atividades fundamentais da criança. Ela brinca e desenha na rua, em casa, na escola. Pela brincadeira e pelo desenho, ela fala, pensa, elabora sentidos para o mundo, para as coisas, para as relações pelo

desenho, a criança deixa suas primeiras marcas. Traços, rabiscos círculos, que, aos poucos, vão assumindo formas mais definidas. As marcas são nomeadas - pelos outros e por ela mesma - e começam a se tornar simbólicas. Pelo desenho é possível representar objetos, pessoas, espaços a criança desenha sozinha, com outros, para outros. Pelo desenho ela fala de si e do mundo (PIAGET, 1989).

A brincadeira se faz presente na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Muitas também são as concepções sobre o seu lugar e sua importância na prática pedagógica. A psicologia tem mostrado que a brincadeira exerce um papel importante no desenvolvimento da criança e que ela satisfaz algumas de suas necessidades. Mas que necessidades são essas? O que leva a criança a brincar? (PIAGET, 1989). Para Piaget (1989, p. 56),

A brincadeira infantil é uma assimilação quase pura do real ao eu, não tendo nenhuma finalidade adaptativa." A criança pequena sente constantemente necessidade de adaptar-se ao mundo social dos adultos, cujos interesses e regras ainda lhe são estranhos, e a uma infinidade de objetos, acontecimentos e relações que ela ainda não compreende.

Piaget (1989, p. 57), afirma que "a criança brinca porque é indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções (...)" A brincadeira é, então, uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos. Piaget e Inhelder (1989, p. 79).

Na brincadeira da faz-de-conta (chamada por ele de jogo simbólico) as crianças criam símbolos lúdicos que podem funcionar como uma espécie de linguagem interagir, que permite a elas reviver e repensar acontecimentos interessantes ou impressionantes. As crianças, mais do que repensar, necessitam reviver os acontecimentos. Para isso recorrem ao simbolismo direto da brincadeira.

Vygotsky (1984) também analisa a emergência e o desenvolvimento da brincadeira nas relações sociais da criança com o mundo adulto. Segundo ele, na idade pré-escolar algumas modificações ocorrem no desenvolvimento da criança.

Leontiev (apud Vygotsky, 1984, p. 81), importante psicólogo soviético, demonstra que o mundo objetivo que a criança conhece está continuamente se expandindo e, nesse período, já não inclui apenas os objetos que constituem o ambiente que a envolve (como seus brinquedos, sua cama ou os utensílios e objetos com os quais

ela está sempre em contato e sobre os quais pode agir), mas também os objetos com os quais os adultos operam e sobre os quais ela ainda não pode agir.

Conforme afirma Carraher (1986, p. 46), Apesar de “Piaget e Vygotsky terem concepções diferentes sobre a importância da brincadeira para a criança, os dois concordam que a brincadeira evolui e se modifica.”

Para Piaget, essa evolução acompanha o desenvolvimento da inteligência e do pensamento, enquanto para Vygotsky ela se deve a mudanças que ocorrem na interação da criança com o meio social, em razão das diferentes posições que ocupa e das diferentes tarefas que lhe são colocadas. Assim, cada um desses autores dirige sua atenção para aspectos distintos do processo de evolução da brincadeira, reconhecendo nele diferentes momentos (PIAGET, 1989).

#### **4. COMO A CRIANÇA APRENDE**

Reverendo em Vygotsky (apud REGO, 1995), é na fantasia do “faz-de-conta” que emerge o jogo como representação simbólica, que nessa relação deve ser considerado como um recurso metodológico/psicopedagógico de inestimável relevância no processo de desenvolvimento do indivíduo, que pela criação da situação imaginária que o próprio jogo simbólico oferece na representação do brinquedo, faz criar uma zona de desenvolvimento proximal na criança, que a levará a um domínio psicológico em constante transformação.

Ou seja, o que a criança só faz hoje com a ajuda de um mediador (zona de desenvolvimento potencial), amanhã certamente ela o fará, sem a mediação emergencial de qualquer facilitador, podendo realizar tarefas, solucionar problemas através do diálogo, da colaboração, da experiência compartilhada e das pistas que lhe são fornecidas (REGO, 1995).

Seguindo o que prescreve Vallon (apud GALVÃO, 1995), para alcançarmos tal compreensão, e o eventual enriquecimento das alternativas posturais daqueles que medeiam o processo de produção do conhecimento, é preciso antes, romper com a visão estreita e tradicional da escola bem como com o seu rol de disciplinas obsoletas. Portanto, na opinião do teórico citado, não há uma postura-padrão para garantir a efetivação de objetivos e metas pleiteadas.

A flexibilidade nas ações pedagógicas é o cerne de toda essa questão. A



abrangência de qualquer objeto de estudo sugere que a educação deve ter por meta não somente o desenvolvimento intelectual, mas a pessoa como um todo, físico, social, psicológico, moral, intelectual e espiritual. É preciso, enfim, que olhemos a criança como ser concreto e corpóreo, uma pessoa inteira (GALVÃO, 1995).

Em torno dessa questão que vem sendo abordada, no que tange às posturas de certos sujeitos que gerem pessoas, monopolizando o ambiente educativo, atentemos para a citação abaixo.

Ainda hoje a escola se depara com as marcas de seu passado acadêmico e da tradição intelectualista; mesmo convencida da necessidade de transformação da prática pedagógica, costuma cuidar pouco das questões ligadas ao corpo, ao imaginário e ao movimento. Ignorando as múltiplas dimensões do ato motor no desenvolvimento infantil é comum a escola simplesmente esquecer das necessidades psicomotoras da criança e propor atividades em que a contenção do movimento é uma exigência constante. (VALLON, apud GALVÃO, 1995, p. 108/109).

Pelo teor acima citado, podemos verificar e constatar, ao mesmo tempo, que a carência de vontade política e social é característica desse modelo de instituição padrão, e evidentemente, também daqueles sujeitos que se dizem responsáveis pela elaboração das diretrizes curriculares, que apontam o rumo que o processo de produção do conhecimento deve seguir sem se preocuparem com os marasmos operacionais, com as desídias administrativas e com as situações posturais e indiferentes de alguns sujeitos que permeiam o âmbito educativo e da construção do conhecimento (GALVÃO, 1995).

Posturas como estas deliberam que o processo de ensino caminhe de acordo com as suas diretrizes. Mediante tal procedimento, deixam na omissão ou no descuido, talvez até por inadvertência, de colocar em pauta administrativo/pedagógica o jogo e o brincar, como um princípio estratégico psicopedagógico, indispensável no âmbito de qualquer processo que pense em termos de desenvolvimento global da criança (GALVÃO, 1995).

A escola precisa assistir a criança por inteiro, pensando no seu desenvolvimento global, por isso deve disponibilizar espaço/tempo e instrumentos pedagógicos variados, a fim de atender os variados tipos de personalidade que naquele ambiente começam a despontar, ou já despontaram, embora de maneira não-padronizadas, pois este é um fator que requer um olhar mais profundo.

## **5. A VISÃO DE VYGOTSKY E O CONTEXTO DE ENSINO**

Vygotsky resgata ao longo de seus estudos, a importância do papel da linguagem como intermediária de significados sociais, a interação grupal na construção das aprendizagens e a importância dos processos e atividades pedagógicas.

O desenvolvimento descrito por Vygotsky e Luria Traguz:

Começa com a mobilização das funções mais primitivas (inatas), com seu uso natural. A seguir, passa por uma fase de treinamento, em que, sob a influência de condições extremas, muda sua estrutura e começa a converter-se de um processo natural em um “processo cultural” complexo, quando se constitui uma nova forma de comportamento com a ajuda de uma série de dispositivos externos. O desenvolvimento chega, afinal, a um estágio em que esses dispositivos auxiliares externos são abandonados e tornados inúteis e o organismo sai desse processo evolutivo transformado, possuidor de novas formas e técnicas de comportamento (VYGOTSKY & LURIA, 1996, p. 215).

De acordo com a fala acima de Vygotsky e Luria (1996), consideram que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. O autor considera ainda que a criança use as interações sociais como formas privilegiadas de acesso às informações: aprendem à regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não individualmente na solução de problemas. Destacam, pois, o poder do profissional da Educação no desenvolvimento das construções dos indivíduos.

A origem dos Processos Psicológicos Superiores é social, ou seja, se forma com a relação do indivíduo com os outros. A diferença entre os Processos Psicológicos Superiores (PPS) e os Processos Psicológicos Elementares (PPE) estão de acordo com o nível de domínio voluntário do comportamento, na utilização da mediação, no controle consciente sobre as próprias operações psicológicas e nas condições específicas para sua formação (FERREIRA, 2005).

## **6. A VISÃO DE PIAGET E O CONTEXTO DE ENSINO**

Estudos teóricos de Piaget revelam que a criança aprende a partir das diversas interações que a criança estabelece com o meio sociocultural. É através de uma comunidade educativa, que as crianças têm a oportunidade de criarem diversas trocas com as outras crianças, adultas e com instrumentos culturais como: livros, filmes, brinquedos, objetos. (CARVALHO; SALLES; GUIMARÃES, 2005).

Piaget estudou a criança, onde em suas teorias, ele acreditava que o conhecimento se forma gradualmente e progressivamente no decorrer de uma atividade de adaptação. Piaget (1896-1980) dedicou duas vidas à pesquisa epistemológica, buscando resposta à questão de como se constrói o conhecimento. Em suas pesquisas, Piaget dava muita importância ao caráter cognitivo na criança (PIAGET, 1989).

Também reconheceu que o desenvolvimento intelectual acontece através da própria atividade da criança, ou seja, ela não para de estruturar e reestruturar seu próprio esquema, construindo e evoluindo seu mundo à medida que o percebe. Para ele, a inteligência era vista sob dois aspectos: o cognitivo e o afetivo, deixando bem claro suas observações e escritos que as estruturas do desenvolvimento intelectual iniciam-se na primeira infância. Ele identificou o conhecimento sob três prismas: o conhecimento físico, o lógico-matemático e o social (FRIEDMANN, 1996).

O desenvolvimento dos conhecimentos é um processo espontâneo entre o sujeito e o objeto. Com relação às fases do desenvolvimento da inteligência na criança considera-se que há de se deparar com o problema da influência da hereditariedade e da experiência adquirida (PIAGET, 1989).

O processo de interação entre o sujeito e o objeto se dá no primeiro estágio através das ações, no segundo através das intui/ES e, no terceiro através das operações. “De uma maneira geral, o organismo assimila incessantemente o meio à sua estrutura, ao mesmo tempo em que acomoda a estrutura ao meio, a adaptação constituindo um equilíbrio entre tais coisas” (PIAGET, 1983, p.190).

O resultado da interação meio-organismo é o responsável pela construção das estruturas mentais, que são construídas aos poucos de acordo com as perturbações do meio e as possibilidades de reações do sujeito, por meio de suas atividades, que serão as respostas a essas perturbações (FRIEDMANN, 1996). Neste caso, descreve: “O desenvolvimento, portanto, é uma equilibração progressiva, uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio para um estado de equilíbrio superior” (PIAGET, 1953, p.190).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Finalizado o estudo percebeu-se que o lúdico sempre foi algo marcante e presente na vida de todo ser humano, sua essência e a sua relevância são fatores naturais, portanto, devem ser concebidas como aquisições pessoais e cotidianas na infância de todo ser.

As pesquisas bibliográficas que foram feitas, autores importantes relatam importância do lúdico com o desenvolvimento da criança através das relações sociais em que a criança está imersa, suas atividades do cotidiano são representadas e revividas no momento lúdico das brincadeiras, que são elaboradas através do imaginário e representadas brincando sendo de casinha, médico, escolinha, roda, de amarelinha, bolinhas de gude ou de pião, a criança se relaciona com seus companheiros, e com eles, num movimento partilhado, dá sentido às coisas da vida.

Nesse contexto entendemos que a relação ensino e aprendizagem se tornam espontânea devida à troca de conhecimento onde naturalmente a criança aprende brincando.

Portanto, a realização deste estudo deixou claro que o lúdico e as brincadeiras são experiências vivenciais e prazerosas da infância de cada criança. Desta maneira, a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciado do meio em que o mesmo está inserido.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Secretaria de Educação Básica. Brasília MEC, SEB, 2010. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category\\_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192). Acesso em 7 de julho de 2016.

CARVALHO, A., SALLES, F., GUIMARÃES, M. & DEBORTOLI, J.A. **Brincares**. Belo Horizonte: UFMG. 2005. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-863X2006000200005](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-863X2006000200005). Acesso em 17 de junho de 2016.

CARRAHER, T. N. **Aprender pensando**: contribuições da psicologia cognitiva para a educação. Petrópolis: Vozes, 1986.

\_\_\_\_\_. **Constituição da República Federativa do Brasil**: Brasília: Senado Federal, Centro Gráfico, 1988.

\_\_\_\_\_. **ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L8069Compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8069Compilado.htm) Acesso: 28 junho. 2016.

FERREIRA, H. S.; VALDÉZ, M. T. M. **Brincar na educação física com qualidade**. De vida! Revista Digital, Buenos Aires, n. 87, p. 1-6, ago. 2005. Disponível em <http://periodicos.uniformg.edu.br:21011/periodicos/index.php/testeconexaociencia/article/view/162/182>. Acesso em 3 de junho de 2016.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar. A brinquedoteca**. São Paulo: Scritta Editorial, 1996. Disponível em [http://www.crc.uem.br/pedagogia/documentos/tcc\\_2010/jaqueline\\_felix.pdf](http://www.crc.uem.br/pedagogia/documentos/tcc_2010/jaqueline_felix.pdf). Acesso em 2 de julho de 2016

GALVÃO, Izabel. **Henri Wallon**: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. Petrópolis, R.J.: Vozes, 1995. Disponível em <http://hottopos.com/videtur23/valeria.htm>. Acesso em 17 de junho de 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

O lúdico na prática pedagógica. Obra organizada pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). 20ª ed. Editora Ibpx. Curitiba, 1995.

PIAGET, Jean. **Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989. Disponível em <http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/8c1b6fa97c4288a4514365198566c6fa.pdf>. Acesso em 6 de junho de 2016.

PIAGET, Jean. **A Epistemologia Genética**. Traduções de Nathanael C. Caixeiro, Zilda Abujamra Daeir, Célia E. A. Di Piero. 2 ed., São Paulo: Abril Cultural, 1983.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1953.

\_\_\_\_\_. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. V1

\_\_\_\_\_. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. V2

VYGOTSKY, L. C. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

REGO, T.C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1995. Disponível em [file:///D:/MEUS%20DOCUMENTOS%20-%202015/Meus%20documentos/Downloads/TCC%20-%20FANTASIA%20E%20REALIDADE%20-%20PEDAGOGIA%20LUDICO%20-%20conceicao\\_me.unlocked.pdf](file:///D:/MEUS%20DOCUMENTOS%20-%202015/Meus%20documentos/Downloads/TCC%20-%20FANTASIA%20E%20REALIDADE%20-%20PEDAGOGIA%20LUDICO%20-%20conceicao_me.unlocked.pdf). Acesso em 3 de junho de 2016.

VYGOTSKY, L.S., & LURIA, A.R. **Estudos sobre a história do comportamento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.