

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

LOPES, Isabele Fernandes

Unespar/Campus Paranavaí, isa.lopes.123@hotmail.com

FERREIRA, Isabel Cristina (Orientador)

Unespar/Campus Paranavaí, icfprofessora@hotmail.com

RESUMO

A presente pesquisa apresenta a importância do lúdico para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Este projeto tem sido realizado na brinquedoteca da UNESPAR Campus Paranavaí, com os alunos dos Centros de Educação Infantil do Município de Paranavaí, através de atividades que desenvolvem o cognitivo através do lúdico. No entanto a ludicidade não tem sido tão valorizada e utilizada nas escolas, pois a sociedade em geral não compreende a importância e os benefícios que essas atividades oferecem. A metodologia utilizada neste projeto trata-se de uma pesquisa bibliográfica, baseada em autores que realizaram estudos sobre o tema, como Vygotsky (1994) e Friedmann (2006). É uma pesquisa de natureza qualitativa em educação, sendo uma atividade de investigação, com enfoque no materialismo dialético. Pretende-se mostrar quais aspectos que poderão ser desenvolvidos na criança, como: autonomia, imaginação, socialização, entre outros.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Brinquedotecas.

INTRODUÇÃO

O estudo tem como objetivo principal, analisar a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança, na Educação Infantil.

O brincar é de extrema importância para o desenvolvimento da criança, uma vez que é possível que ela aprenda de uma forma prazerosa, ou seja, aprenda brincando. É um direito de todas as crianças, garantido pela Lei 8.069 de 13 de Julho de 1990, Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), mas infelizmente, não são todos que têm a oportunidade de brincar, por diversos motivos, alguns são: ter que trabalhar desde muito cedo para ajudar em casa; não ter brinquedos para brincar; não ter espaço adequado para brincar, entre outros. A brincadeira apesar de ser importante, não tem recebido a devida valorização que deveria ter nas Instituições de Educação Infantil. Assim sendo, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, que busca compreender sobre a importância das brincadeiras para o desenvolvimento da criança, por meio de uma pesquisa bibliográfica, com base em autores como Vygotsky (1994), Friedmann (2006), Rau (2011), entre outros que trazem estudos sobre o tema em questão, com o intuito de colocar o pesquisador em contato com o que foi produzido sobre determinado assunto.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

Por meio de uma reflexão sobre a importância das brincadeiras para o desenvolvimento da criança, a primeira parte desse artigo, relata que tal atividade é garantida por lei a todas as crianças, apresentando a compreensão do conceito da palavra lúdico, e em seguida as definições dos termos jogo, brincadeira e brinquedo, ficando clara a diferença que existe entre ambos.

Na segunda parte, será analisada a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças, o porquê muitas vezes nas Instituições de Educação Infantil essas atividades não são bem exploradas, e lembrando ainda que há alguns séculos atrás a criança era vista de forma diferente de atualmente, pois cada época tem uma visão de infância.

Por fim, será tratado a respeito da importância do surgimento das brinquedotecas no Brasil, que é um espaço que possibilita a brincadeira livre e a interação entre as crianças, desenvolvendo assim a socialização, como objetivo de estimular o desenvolvimento das atividades lúdicas e a valorização da brincadeira.

O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Sueli Elaine Santos Ribeiro, o lúdico é uma forma criativa para ensinar. O brincar envolve o mundo real, o físico, a arte, a imaginação, o afeto, o que facilita o desenvolvimento e o crescimento da criança e, desta forma, ela passa a compreender o mundo em que esta inserida e respeite os indivíduos do meio social em que vive. Brincar é componente vital no processo criativo. Brincar leva as crianças a um estado mental que contem muitos dos elementos necessários para que possa ser criativa, para despertar a curiosidade, a imaginação, a experimentação, a fantasia, a especulação ou, até mesmo, a inversão de papéis e espanto (a criança imita o parceiro e cria suas próprias reações: balança o corpo, bate palmas, vira ou levanta a cabeça, etc.).

KISHIMOTO, Tizuka Morchida, ao analisar as contribuições dos jogos para o desenvolvimento das crianças no ensino-aprendizagem, percebemos que esta atividade dá possibilidades de a criança se conhecer por si mesma e a formar conceitos sobre o mundo e a cultura em que vive, pois através do lúdico há o despertar da curiosidade, do interesse, da motivação, da socialização e da interação. Os profissionais acreditam que as atividades lúdicas vêm enriquecendo os conteúdos de forma inovadora no ensino-aprendizagem, onde brincar é sem dúvida um método que procura proporcionar um ensino mais significativo, no entanto, a maneira com que utilizam os jogos é diferenciada, sendo que para uns a ludicidade aprimora seu ensino e para outros servem mais como um meio de distração para as crianças.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

Ao fornecer situações lúdicas, prazerosas, de relaxamento, de alegria, de reflexão, a criança se liberta de suas amarras sociais, alterando seu estado de ânimo e de inter-relacionar sentimentos, emoções e intuições, sendo capaz de liberar sua criatividade, espontaneidade e imaginação. Por meio das atividades praticas de dinâmica de grupo ou sensibilização a criança envolve-se e sente a necessidade de partilhar com o outro. A criança aprende enquanto brinca e é o brincar com outras crianças que permite, a ela, conhecer, o criar, o respeitar regras e normas, o partilhar e o dialogar.

No entanto, o trabalho lúdico a ser desenvolvido na escola não deve ser apenas utilizado como um recurso didático, no qual se aproveita o fascínio da criança pelo brinquedo para garantir que o conteúdo escolar seja transmitido, deve haver uma dosagem entre a utilização do brincar como forma de obtenção dos objetivos escolares e também a forma de brincar espontaneamente, onde não haja regras, nem objetivos previamente estabelecidos, mas garantindo à criança seu direito de escolha, a utilização de seu livre arbítrio, conjugando com a capacidade que tem de lidar com o outro. Ao jogar, o aluno é levado a exercitar suas habilidades mentais e a buscar melhores resultados para vencer. (RIBEIRO, Sueli Elaine Santos.2012)

Através das brincadeiras as crianças aprendem a utilizar as oportunidades que surgem no decorrer de sua vida, uma vez que os jogos constituem-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil e as crianças quando jogam assimilam e podem transformar sua própria realidade. Outro aspecto a ser ressaltado nos jogos e brincadeiras, é a transmissão da cultura, pois brincadeiras, jogos tradicionais e obras antigas estão se perdendo no tempo. O Conto de Fadas, por exemplo, tem grande importância para a vida da criança, pois permite que ela se compare ao herói, dando vida à sua imaginação. A cultura popular foi deixada de lado e passado a responsabilidade lúdica para a civilização tecnológica, mas não podemos esquecer que as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamentos, a criança vai conhecendo o mundo a partir de suas próprias ações. Nesse processo de construção do conhecimento, o estado emocional da criança é primordial na formação de sua personalidade.

O LUGAR DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA

A atividade lúdica é um instrumento que possibilita as crianças à aprenderem relacionar-se com outros, promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Por meio do brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração devido a situação de alguns jogos e brincadeiras, conseqüentemente gerando uma maturação de novos conhecimentos.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

O eixo da infância é o brincar, sendo um dos meios para o crescimento, e por ser um meio dinâmico, o brinquedo oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas. Caracteriza-se por ser natural, viabilizando à criança uma exploração do mundo exterior, quanto interior. Através dos brinquedos algumas carências das crianças são satisfeitas, mas tais necessidades vão progredindo no decorrer do seu desenvolvimento.

A brincadeira representa um sistema que integra a vida social da criança, funcionando como um alimento para a personalidade que está se constituindo.

Segundo Piaget (1975) e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar.

O desenvolvimento da inteligência caminha célebre na educação infantil e também nos primeiros anos do ensino fundamental. Além das mudanças biológicas que se sucedem, o estímulo inefável de fazer novos amigos e o ambiente desafiador da sala de aula vai promovendo alterações marcantes. A inteligência sensório-motora salta do período de funções simbólicas – no qual a criança já se mostra plenamente capaz de separar e reunir – organizações representativas mais amplas e complexas. Outras inteligências desabrocham e permitem a assimilação das próprias ações. Entre quatro e cinco anos, a criança já revela capacidade de avaliar e enumerar o que há de comum e de diferente nos objetos com que tem contato no dia a dia e é praticamente “assaltada” por uma onda de mapeamentos espaciais e numéricos. Em pouco tempo, com uma rapidez que surpreende até mesmo os mestres mais experimentados, o mundo da criança, simbolizando por sua escola, passa a ser visto como um lugar em que se podem contar coisas. Nessa idade, as crianças querem contar tudo, das caretas de um desenho aos gestos diferenciados de uma dança. (ANTUNES, 2004, p. 37).

Cooperação, comunicação eficaz, competição honesta e redução da agressividade, formam algumas habilidades sociais fortificadas por meio dos jogos. As crianças progredem com os brinquedos, é ainda através da brincadeira que as crianças constituem o seu espaço e o diferem do lugar do outro.

Freud (1974, p. 135), reflete sobre o brinquedo:

Errado supor que a criança não leva esse mundo a sério; ao contrário, leva muito a sério sua brincadeira e despende na mesma muita emoção. A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real. Apesar de toda a emoção com que a criança catequiza seu mundo de brinquedo, ela o distingue perfeitamente da realidade, e gosta de ligar seus objetos e situações imaginados às coisas visíveis e tangíveis do mundo real. Essa conexão é tudo o que diferencia o “brincar infantil”, do “fantasiar”.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

Comumente parte da sociedade deduz que o brincar refere-se apenas como tempo perdido, sem valor pedagógico algum no desenvolvimento infantil, como se não somasse nada na vida da criança. Grandes serviços são prestados aos pais através da brincadeira, tendo em vista, que as crianças tornam-se capazes de interagir e compartilham momentos espontâneos e dinâmicos com os adultos do seu âmbito social. É comum os pais se mobilizarem para momentos de brincadeira, proporcionando um estado de alegria que muitas vezes foi perdido e é reencontrado e revivido através dos filhos. Toda brincadeira gera um significado para a criança, além de proporcionar aprendizado é uma maneira pela qual ela apropria-se do mundo de acordo sua percepção. O brincar passa a ser uma língua da infância sob o universo.

ATIVIDADES LÚDICAS COMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Vygotsky (1994), afirma que a criança desenvolve-se na brincadeira, sendo que por meio do brinquedo ela cria uma situação imaginária, em que existem regras, porém não é da forma como acontece no jogo, em que as regras são formais e que devem ser seguidas exatamente daquela forma por quem joga, mas sim as regras que são próprias das brincadeiras de “faz-de-conta”. Quando por exemplo a criança brinca de escolinha, e ela representa o papel da professora, ela deverá seguir o comportamento que a professora deve ter em seu ambiente de trabalho, provavelmente já tendo observado como ocorre na realidade em sua escola. Assim, sempre quando há situações imaginárias, haverá também as regras, que serão seguidas por quem está representando determinado papel, sendo incorreta a ideia de que a criança brinca de determinada atividade e não há regras a serem seguidas.

No RCNEI (1988, v.b), consta que nas brincadeiras, as crianças desenvolvem aspectos importantes, sendo um deles, a imaginação, onde tentam imaginar e representar que algo pode ser outra coisa, ou que uma pessoa poderá representar um personagem, ou ainda que um lugar pode ser outro, como por exemplo a sala de sua casa, faz-de-conta que é a sala de aula, na brincadeira de escolinha. Além de outros aspectos que podem ser desenvolvidos, como atenção, criatividade, autonomia, desenvolvimento motor, respeito as regras, aguardar a sua vez de jogar, interagir com as crianças que participam da brincadeira, entre outras.

Embora se perceba que a brincadeira é importante para a criança, desenvolvendo-a em vários aspectos, há alguns séculos atrás, a criança era vista de forma diferenciada, até mesmo nas pinturas era possível observar como eram representadas, pois apareciam sempre como adultos em miniaturas:

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

No mundo das fórmulas românicas, e até o fim do século XIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens de tamanho reduzido. Essa recusa em aceitar na arte a morfologia infantil é encontrada, aliás, na maioria das civilizações arcaicas. Um belo bronze sardo do século IX a. C. representa uma espécie de Pietá: uma mãe segurando em seus braços o corpo bastante grande do filho; mas talvez se tratasse de uma criança, como observa a nota do catálogo: ‘pequena figura masculina poderia muito bem ser uma criança que, segundo a fórmula adotada na época arcaica por outros povos, estaria representada como um adulto.’” (ARIES, 2006, p.18).

De acordo com Santos (2011, p.19), cada época tem uma visão diferente de infância, mas a que predominou foi a do adulto em miniatura. Mais tarde, no século XVIII, “[...] Rousseau se preocupava em dar uma conotação diferente para a infância, mas suas ideias vieram se firmar no início do século XX [...]”, quando começam a perceber a criança como um ser com necessidades próprias, até então não observadas, e aparecendo então partir daí a valorização das brincadeiras.

Segundo Winnicott (2012), a brincadeira é de fundamental importância para a criança, sendo um meio em que possibilita que ela adquira experiência por meio das atividades lúdicas. No início ela brinca sozinha, ou com os pais, não havendo a procura de outras crianças para brincar, mas um pouco mais tarde, momento em que ela brinca com outras crianças, se faz importante para o seu desenvolvimento social, uma vez que está interagindo com outras pessoas e desenvolvendo assim a sua socialização.

No Brasil, há muitos estudos sobre a ludicidade, que vê o brinquedo como um instrumento pedagógico muito importante, que oferece várias possibilidades educacionais, na tentativa de acabar com o mito que a sociedade em geral tem, de que a brincadeira é somente um “passa - tempo” e não exerce a menor influência no desenvolvimento infantil (Rau, 2011).

Quando se trabalha o lúdico na educação, abre-se um espaço para que a criança expresse seus sentimentos, oferecendo a ela a oportunidade para desenvolver a afetividade, para a assimilação de novos conhecimentos. A partir do lúdico, criam-se espaços para a ação simbólica e a linguagem podendo ser trabalhado com limites e regras entre a imaginação e o real. Diante disto, Queiroz (2009) destaca que a atividade lúdica é essencial para a criança porque estimula a inteligência, a imaginação, a criatividade, ajuda o exercício de concentração e atenção, favorecendo a formação da motricidade infantil.

Este aspecto é confirmado por Kishimoto (2000, p. 22), ao referir que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Como aponta Rau (2011), os profissionais da educação infantil, observam que as crianças adquirem aprendizagens enquanto realizam as atividades lúdicas, acontecendo de uma forma prazerosa para eles, pois ao mesmo tempo em que estão se divertindo por meio das brincadeiras, estão ainda desenvolvendo-se e aprendendo.

Assim, Friedmann (2006, p. 21) enfatiza que as atividades lúdicas devem fazer parte das atividades curriculares na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental e “[...] também ter um espaço preestabelecido durante o planejamento em sala de aula”.

Ao utilizar o brincar como recurso pedagógico, o professor deverá ter como ponto de partida a brincadeira espontânea, e observar como os alunos se comportam e a partir daí planejar o seu trabalho com o lúdico em sala de aula, tendo como objetivo a aprendizagem dos alunos. Assim, pensar então o espaço em que serão desenvolvidas as atividades, o tempo para a realização das mesmas e os materiais que serão utilizados. Porém, Rau (2011) destaca que alguns professores até desejam utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica em sala de aula, mas isso dificilmente acontece, mas quando ocorrem, os docentes encontram dificuldades no encaminhamento das atividades, como: quais jogos e brincadeiras utilizar, como organizar o espaço, quanto tempo poderá ser dedicado para que as crianças não se cansem da atividade e como observar as crianças durante as brincadeiras.

É importante o docente trabalhar com esse excelente recurso pedagógico, pois como se afirma no RCNEI (1998, v.a), por meio das atividades lúdicas, o professor tem a possibilidade de observar os processos de desenvolvimento de cada criança em particular, pois elas se expressam por meio das brincadeiras.

O Resgate das Brincadeiras Tradicionais para o dia a dia Escolar.

Na contemporaneidade, a criança passa muito tempo em frente ao computador ou vídeo game, e Ribeiro (2013) diz que somente quando ela cansa de ficar em frente à tela, é que acaba se distraindo com brincadeiras com as quais crianças de antigamente se divertiam.

Nesse sentido, Souza; Damasceno (2012) confirmam que atualmente, as brincadeiras tradicionais não são tão praticadas como antigamente, isso ocorre devido ao surgimento da tecnologia,

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

em que as crianças preferem ficar em frente ao computador, vídeo game ou televisão, do que praticar as brincadeiras que seus pais e avós realizavam, como cantigas de roda, lenço atrás, pular corda, amarelinha, etc, ou talvez, por falta de espaço, porque residem em apartamentos, onde não há espaço para brincar, e a rua, onde as crianças brincavam livremente antigamente, torna-se muito perigoso na contemporaneidade.

Friedmann afirma esse aspecto, ao dizer que:

Em relação ao espaço das brincadeiras, que era tradicionalmente a rua, houve um recuo: brincar ali é um risco. Dentro de casa, o espaço é muito limitado. Por isso, os condomínios dos apartamentos têm surgido como espaço alternativo de brincadeiras e troca entre as crianças. Na escola, o pátio é a principal “testemunha” do brincar infantil; no clube ou nos centros comunitários, o lúdico tem mais chances de acontecer (FRIEDMANN, 2006, p. 22).

Enfim, o brincar é importante, porque segundo Cunha (2007, p. 11), é por meio da brincadeira que “a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver e a respeitar o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo.” Porém, apesar do lúdico ser de total importância na vida da criança, algumas não brincam, por motivos como: ter que trabalhar desde muito cedo para ajudar em casa; dedicar-se aos estudos para alcançar excelentes notas; ou muitas vezes, não ter com o que brincar.

Nas palavras de Santos (2011), independentemente da época, cultura ou classe social, todas as crianças devem brincar, é algo que faz parte da vida delas, e então, o brincar como sendo promotor de desenvolvimento e aprendizado, por que não ser melhor explorado nas Instituições de Educação Infantil?

Nas Instituições de Educação Infantil, o lúdico não recebe a devida valorização que merece, talvez porque os professores dessa modalidade de ensino, não tiveram nenhuma disciplina em sua grade curricular, que abordasse tal questão, e encontram dificuldades em quais brincadeiras ou jogos utilizar, como deverá organizar o espaço para a realização da brincadeira e como observar as reações das crianças durante a atividade. Assim, Rau (2011) evidencia que seria importante que fosse criada nos currículos de formação docente, alguma disciplina que tratasse a respeito da importância que as atividades lúdicas exercem no desenvolvimento da criança, para que pudessem ser melhor exploradas, pois as crianças brincariam e aprenderiam ao mesmo tempo, acontecendo de uma forma prazerosa.

Valorizar a história e a cultura das brincadeiras das gerações anteriores, pode vir a ser uma forma de apresentar as crianças de hoje um conhecimento que lhe proporcionará o desenvolvimento

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

físico, social e corporal, promovendo assim uma reflexão sobre o papel do idoso e o que ele pode contribuir para as novas gerações. Por meio das brincadeiras a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais e sociais, aprendendo a conhecer e aceitar a convivência com outros, onde a ação lúdica é a principal influência no desenvolvimento social da criança.

As brincadeiras tradicionais fazem parte do folclore infantil, trazem consigo parte da cultura popular, pois são transmitidas oralmente, guardam a produção espiritual de um povo em certo período histórico, estando sempre em transformação, incorporando criações de novas gerações que venham a sucedê-las (KISHIMOTO, p. 23, 2006).

Ainda segundo Kishimoto (2006), essa tradicionalidade e universalidade característica das brincadeiras, nos mostram que até os povos antigos como os gregos já brincavam de amarelinha, empinar papagaio, jogar pedrinhas, brincadeiras essas até hoje vivenciadas pelas crianças. As brincadeiras preservam muitas vezes sua estrutura inicial por conta de sua expressão oral, sendo passadas de geração em geração, de forma espontânea, perpetuando assim a cultura infantil.

A transmissão dessas brincadeiras, em que os mais velhos, principalmente pela tradição oral, ensinam para os mais novos 'as suas brincadeiras', permite também uma reflexão sobre o passado, uma tomada de consciência sobre o presente e, quiçá, um olhar renovado para o futuro. Portanto, não se trata de um saudosismo ou de uma volta ao passado, mas sim um conhecimento historicamente produzido e que, certamente, além de trazer novas alegrias e aventuras às atuais gerações, também nos permite compreender alguns dos elementos que constituem a nossa história (OLIVEIRA, p. 135, 2007).

A transmissão das brincadeiras tradicionais dos mais velhos para os mais novos é importante, pois possibilita a reflexão de como acontecia no passado, pensar sobre como acontece atualmente e como poderá acontecer dentro de alguns anos, como serão realizadas as brincadeiras nas próximas gerações que estão por vir, edessa forma, contribui para a compreensão da nossa própria história.

Para Brougère (1995) nas brincadeiras as crianças começam a vivenciar conteúdos culturais, os quais ela irá reproduzir e transformar, apropriando-se deles e lhe dando uma significação. Assim a brincadeira é a entrada da criança na cultura, tal como ela existe em determinado momento, mas também com todo um peso histórico pertencente a aquela sociedade.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

O principal motivo da ocorrência do furto do lúdico na infância, alerta Marcellino (1996, p. 97), talvez seja o fato de considerar a criança como um adulto em miniatura, cuja finalidade única seria a sua preparação para o futuro. Porém, como lembra o autor, "o mundo do brinquedo, em essência, não se prende à preparação sistemática para o futuro, mas à vivência do presente, do agora". Assim, torna-se necessário entender a criança como produtora de cultura, oportunizando a ela tempo e espaço necessários para essa produção, assegurando-lhe o direito de brincar, possibilitando diversificadas vivências e contribuindo para sua formação como ser humano participante da sociedade em que vive. Embora se fale em entender a criança como "criança" e não como "adulto em potencial", o que se observa é que a instrumentalização da infância vem acontecendo frequentemente, desrespeitando a faixa etária da criança e afastando cada vez mais o brincar e a ludicidade de sua prática diária, sendo a escola um dos contribuintes dessa instrumentalização.

O brincar compreende uma variedade de movimentos, condutas, consentimentos dos parceiros e fantasias que envolvem a criança no seu mundo de "faz-de-conta", ao mesmo tempo tão real. Isso porque, segundo Rocha (2000), com base nos estudos de Vygotsky, há uma correlação direta da imaginação com a memória do mundo social de origem da criança. De fato, crianças residentes em favela brincam mais de polícia e ladrão se comparadas a crianças moradoras em fazendas, pois as violências oficial e marginal se fazem sentir mais no cotidiano das primeiras. Brincando, a criança busca compreender e dominar os fatos fora de seu alcance.

Porém, não se pode esquecer que a brincadeira também permite transcender a realidade imediata, haja vista a presença, mesmo que minoritária, de outras realidades sociais que estabelecem intercâmbio com aquela na qual a criança vive. Sintetizando, embora a criança geralmente não possa agir diretamente sobre parte da realidade, a atividade lúdica se torna 'uma das formas pelas quais a criança se apropria do mundo, e pela qual o mundo humano penetra em seu processo de constituição enquanto sujeito histórico' (ROCHA, 2000, p. 66).

As brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, sendo transmitidos de geração para geração, principalmente por meio da oralidade. Muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos. No entanto, observa-se cada vez mais que o contato das crianças com brinquedos e brincadeiras tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, entre esses se destacam: vídeo games, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

Não se trata de enfatizar ou promover nostalgicamente os brinquedos e as formas de brincar do passado como “bons” em face dos brinquedos modernos, necessariamente “ruins”, refere-se a questão de que estes têm se tornado como praticamente a única “opção” às crianças modernas (OLIVEIRA, p.67, 1992).

Na atualidade não se pode somente valorizar as brincadeiras tradicionais, considerando-as como as melhores e desprezar os brinquedos atuais e tornando-os sem grande importância para o desenvolvimento das crianças, mas o que se observa é o desprezo das brincadeiras antigas e a supervalorização dos brinquedos modernos, é claro que estes dão sua contribuição, mas a utilização dos mesmos em excesso é prejudicial às crianças, como ressalta Cunha (2007, p.47) o uso do computador ou qualquer outro equipamento tecnológico encontra-se presente no patrimônio da humanidade, e as crianças devem utilizá-los, mas possui pontos positivos e negativos, pois a “ação apresentada na tela do vídeo [...] solicita a atenção da criança quase que de forma hipnótica”, enquanto está em frente à tela, a criança fica totalmente concentrada no jogo, e se for interrompido por algum motivo, ficam muito nervosas e se estressam facilmente. Daí a importância das brincadeiras tradicionais, que ao contrário dos brinquedos modernos contribuem para a socialização e vivência em grupos, permitindo uma melhor sociabilidade.

A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA PARA O APRENDIZADO

As brincadeiras são de fundamental importância para as crianças, como já foi citado, e assim é necessário que se tenha um espaço estruturado para o desenvolvimento das atividades lúdicas, surgindo então a brinquedoteca, que segundo Cunha (2007) é um espaço destinado para favorecer as atividades lúdicas, em que as crianças brincam livremente. São oferecidos muitos brinquedos e jogos, que permitem o desenvolvimento da criatividade. Mas vale ressaltar, que a brinquedoteca brasileira difere-se das demais ToyLibraries (Bibliotecas de brinquedos) de outros países, pois enquanto essas têm o principal objetivo o empréstimo de brinquedos, a brinquedoteca no Brasil tem a principal finalidade de estimular a brincadeira.

Conforme Kishimoto (2013, p. 34), com a valorização do brinquedo e das brincadeiras, instituiu-se esse espaço estruturado para o brincar, que são as brinquedotecas. Teve sua divulgação na Europa, em meados dos anos de 1960, e no Brasil por volta de 1980, fazendo com que as Instituições refletissem sobre o brincar infantil e a sua importância para a criança. “A introdução de

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

brinquedotecas dentro de instituições de educação infantil, [...] certamente tem levado os profissionais a repensarem a importância da brincadeira para as crianças dessa faixa etária”.

Para Souza; Damasceno (2012, p. 9), “A criação da brinquedoteca foi um marco legitimador e histórico da importância do brincar para a criança”, sendo uma conquista para a sociedade em geral e especialmente para a criança, que tem a oportunidade de aprender de uma forma prazerosa, por meio desse espaço instituído, que favorece a brincadeira livre.

Na contemporaneidade, as crianças possuem seus deveres e afazeres, restando assim pouco tempo para as atividades lúdicas, pouco tempo para as crianças realizarem suas próprias descobertas por meio do brincar, e assim:

Foi refletindo acerca dessa realidade, que não se vive só no Brasil, mas em toda a América, que consideramos necessário resgatar o brincar como elemento essencial para o desenvolvimento integral de criança em sua criatividade, em sua aprendizagem, em sua socialização, enfim, em todos os ambientes e circunstâncias de sua vida: no lar, na vizinhança, na escola e na comunidade. Com essa motivação surgem as brinquedotecas (ludotecas), com um projeto de educação não formal, pensando a educação e o lazer para as crianças, jovens e adultos, com um espaço de animação lúdico e criativo de socialização, transformando dia a dia pela imaginação, espontaneidade e alegria de todos (CELY, 2013, p. 127).

Na brinquedoteca há diferentes espaços para as crianças desenvolverem as atividades lúdicas, alguns como: canto da leitura, em que a criança pode visualizar figuras ou ouvir histórias, manuseando os livros sem a seriedade se estivesse em uma biblioteca; teatrinho, onde há fantoches para criarem e representarem uma determinada história; mesa de atividades, podendo reunir-se com os demais colegas para jogar, montar um quebra-cabeça ou outra atividade em grupo; acervo, onde estão guardados os jogos e quebra-cabeças, que ficam à disposição das crianças e poderão retirar um por vez para brincar, enfim, a criança tem a oportunidade de escolher com o que deseja brincar. É interessante também, que se tenha uma espécie de sala de espera para os pais que levam os filhos para brincar, pois se os pais circularem pelo ambiente, poderá tirar a liberdade dos filhos enquanto brincam (Cunha, 2007).

Negrine (2013) ressalta que dependendo da brinquedoteca, pode ter finalidades diferentes, pois existe aquela que somente realiza o empréstimo de brinquedos, como as ToyLibraries; existem aquelas que atendem crianças da primeira infância; e até mesmo aquela que atendem adultos ou pessoas da terceira idade, mas o importante é que os espaços dos jogos, sejam estruturados de acordo com o público que recebe, ou seja, de acordo com as pessoas de determinada faixa etária.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

Este é um espaço prazeroso, alegre, colorido, que convida a criança a brincar, valorizando assim as brincadeiras, independente do lugar em que a brinquedoteca se encontra, seja em um hospital, Universidade, escola (SANTOS, 2013).

Cunha (2013, p.72) afirma que os brinquedistas, profissionais que atuam na brinquedoteca, possuem a responsabilidade “pelo atendimento às crianças, avaliação de jogos, arrumação de brinquedos e supervisão das brincadeiras”.

Nesse sentido, Rau (2011) lembra que o brinquedista não deve fazer a intervenção direta nas brincadeiras, ao dizer que:

O seu trabalho consiste em organizar os espaços e brinquedos constantemente, fazer parte da brincadeira quando for convidado e logo que perceber que a criança satisfaz o desejo de brincar com o adulto, este pode se retirar da brincadeira. A brinquedoteca nesse sentido, é um espaço do brincar espontâneo, e nele a criança, o jovem ou o adulto escolhe com o que, como, com quem e por quanto tempo brincar (RAU, 2011, p. 213).

Em relação à seleção de brinquedos para compor o acervo, cabe ressaltar nas palavras de Cunha (2007), que se deve ter cuidado, pois não são todos os brinquedos que são indicados, como por exemplo, os que são muito frágeis, que quebram com facilidade ou aqueles que são muito pequenos. Na escolha dos brinquedos, deve-se observar se o objeto não oferece nenhum perigo, como pontas ou arestas, com as quais a criança pode vir a ferir, e ainda se possui peças extremamente pequenas que podem se soltar e ser engolidas.

A brinquedoteca deve ter espaço físico adequado e uma grande variedade de brinquedos, para que a criança faça a sua escolha, lembrando que na brinquedoteca, a criança escolhe a atividade ou brinquedo que deseja, já que nesse espaço ela é livre para brincar (Souza; Damasceno, 2012).

LÚDICO E APRENDIZAGEM INFANTIL

O ensino é uma importante ferramenta na construção da aprendizagem. É através da exploração que a criança expande seus pensamentos e aprendizados, adjunto à observação e investigação do mundo. Quanto mais a criança explora as coisas do mundo, mais ela é capaz de relacionar fatos e ideias, tirar conclusões, ou seja, mais ela é capaz de pensar e compreender. A criança processa o conhecimento através da exploração concreta do elemento. Ou seja, a criança absolve qualquer tipo de informação, contribuindo assim para uma maior carga de experiências e conhecimentos para seu desenvolvimento cognitivo.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

Aprendizagem é toda atividade cujo resultado é a formação de novos conhecimentos, habilidades, hábitos naquele que a executa, ou a aquisição de novas qualidades nos conhecimentos, habilidades, hábitos que já possuem. O vínculo interno que existe entre a atividade e os novos conhecimentos e habilidades residem no fato de que, durante o processo da atividade, as ações com os objetos e fenômenos formam as representações e conceitos desses objetos e fenômenos (GALPERIN, 2001[d], p.85).

É por meio de uma série de fatores (emocionais, sociais, neurológicos) que a aprendizagem se constitui, o que acaba gerando mudanças comportamentais nos indivíduos. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. Para Vygotsky (1984, p.103) “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetal e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.” Portanto, para que ocorra aprendizagem é preciso que uma série de fatores se interliguem. E através da junção de vários meios (familiares, sociais, escolares) que a criança desenvolve também a aprendizagem.

A aquisição da aprendizagem como foi dita, deriva-se de várias esferas, dentre elas, social, cognitivo, biológico e afetivo. Assim, a família sendo a primeira organização social à qual a criança participa, exerce um fator importante na elaboração dos princípios e valores que vão acompanhá-los pela sua trajetória de vida.

[...] para a psicanálise, a família é tida como as condições mínimas, necessárias que garantem o advento de uma subjetividade. Condição essa que se refere ao Outro. Outro no sentido de outro real imediato, dos cuidados, Outro no sentido da linguagem, da cultura, que definirá para esse sujeito por advir o lugar que ele ocupará (MENDONÇA, 2009, p.23).

A estrutura psíquica do indivíduo pode ser moldada devido aos fatores aos quais está inserido, e as relações parentais devem ser vivenciadas de forma dinâmica e funcional, para que a aprendizagem e o desenvolvimento normal não seja comprometido. Ao nascer, a criança é totalmente dependente dos pais, e a medida que vai se desenvolvendo, essa necessidade de cuidados vai sendo diminuída, e a dependência se tornando desnecessária. Os pais precisam respeitar as necessidades e capacidades de seus filhos, para que estes possam desenvolver sua autonomia, mas ao mesmo tempo compartilhar todas as etapas de desenvolvimentos de uma forma íntegra e afetiva. Contribuindo assim, significativamente na obtenção de conhecimentos e construção de uma identidade.

[...] a família ainda é o lugar privilegiado para a promoção da educação infantil. Embora a escola, os clubes, os companheiros e a televisão exerçam grande influencia na formação da criança, os valores morais e os padrões de conduta são adquiridos essencialmente através do convívio familiar (GOMIDE, 2009, p. 9).

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

Legitimando a importância da cultura na infância, destaca-se a escola como um local onde são conduzidas uma série de conhecimentos que influenciam o desenvolvimento da aprendizagem. A escola é caracterizada como uma instituição organizada, com intuito da promoção do desenvolvimento do saber e do ensino, além de proporcionar estabelecimento de vínculos afetivos e sociais. Onde os métodos utilizados são variados de acordo com a idade do aluno. Portanto, a escola, família e sociedade são responsáveis não só pela transmissão de conhecimentos, valores, cultura, mas também pela formação da personalidade social dos indivíduos.

A construção do conhecimento na sala de aula é um processo social e compartilhado. A interação se dá em um contexto socialmente pautado, no qual o sujeito participa de práticas culturalmente organizadas com ferramentas e conteúdos culturais. As perspectivas socioculturais enfatizam a interdependência entre os processos individuais e os sociais na construção do conhecimento. Sua interpretação dos processos de aprendizagem fundamenta-se na ideia de que as atividades humanas estão posicionadas em contextos culturais e são mediadas pela linguagem e por outros sistemas simbólicos (COLL, et al 2004, p. 105)

Os conteúdos escolares, adquiridos pela aquisição de conhecimentos e construção de valores são constituídas também pela imagem adquirida do sujeito no grupo social e familiar ao qual faz parte. Portanto, o meio ao qual o indivíduo está inserido trata-se uma grande referência, podendo assim, interferir na construção pedagógica já que a elaboração do saber trata-se de uma construção conjunta, interativa e não individualmente. Ao se envolver nas atividades escolares, a família influencia o aprendizado das crianças, transmitindo ao filho/aluno uma maior segurança na aprendizagem. Porém, a escola torna-se imprescindível na construção de experiências do sujeito, constituindo exemplo de valores e atitudes positivas relacionadas ao aprendizado. Além da transmissão de conhecimentos, a escola também é uma via de socialização, no qual a criança convive com outras crianças, com seus professores, sendo um espaço de trocas, ou seja, promove conhecimentos e interações sociais, além de expandir o cognitivo.

Esse binômio, família e escola formam a base necessária para que haja desenvolvimento integral da criança. Porém, esses pilares são construídos por intermédio da solidificação dessa parceria com a soma de esforços de ambas as partes.

Um dos objetivos do trabalho lúdico é o de auxiliar a criança a obter melhor desempenho na aprendizagem através da utilização de uma metodologia espontânea, divertida e recreativa, o lúdico age também como forma de comunicação das crianças, tornando a aprendizagem de acordo como seu modo de vê o mundo, respeitando suas características e raciocínios próprios.

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, p.41).

A obtenção de um melhor desempenho da aprendizagem, pode ser obtida por meio da ludicidade. Dentre os inúmeros benefícios uma educação lúdica, pode-se enfatizar algumas: a melhoria da capacidade cognitiva da criança, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de se relacionar com seus grupos de iguais. Pode-se dizer que um dos fatores além do genético para se obter o desenvolvimento psicossocial equilibrado do ser humano, considera-se o brincar fundamental.

O brincar permite à criança um espaço para a resolução de problemas que as rodeiam, conduz a relacionamentos grupais, facilita o crescimento, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros. O brincar é mais que um divertimento. Santos (1999) relata que brincando a criança ordena o mundo à sua volta assimilando experiências e informações, e ainda mais, incorporando comportamentos e valores. É através do brinquedo e do jogo que a criança consegue reproduzir e recriar o meio a sua volta.

Com a era da tecnologia, os brinquedos e os jogos eletrônicos vêm acompanhados de um manual, onde descreve todas as maneiras de brincar, para tal, diminui o processo de imaginação, fantasia e aumenta a comodidade das crianças, reduzindo o afloramento da criatividade. Não é desmerecendo os avanços tecnológicos, pois estes apresentam suma importância na vida do homem, mas o que entra em questão é o fato que esses instrumentos sejam utilizados de maneira inteligente, sem que crie uma dependência. As crianças acabam por se trancarem acomodadas, pois os brinquedos dispensam a imaginação, e como consequência o resultado são crianças com mentes cada vez mais preguiçosas.

É importante salientar que o biológico e o social não se dissipam, e dentre as atividades lúdicas proporcionam também o desenvolvimento da coordenação motora, resistência física e habilidades. Ao brincar, as crianças evocam a importância também dos hábitos favoráveis à saúde física. Elas precisam utilizar o corpo, braços e pernas para descerem e subirem nas árvores, assim, fortalecendo a musculatura no processo de crescimento dos ossos.

Na vivência de troca dos afetos e estabelecimento de vínculos por meio das brincadeiras, a criança interage com seu ambiente e com outras crianças, facilitando inclusive o desenvolvimento da aprendizagem, da leitura e da escrita em seu devido tempo. Pode-se assim dizer, que o lúdico enquadra-se numa abordagem multidisciplinar, intercalando-se numa relação cognitiva, biológica, social e recreativa. Paiva (2009) explica à respeito da infância, que este período está

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

diminuindo cada vez mais, e ao mesmo tempo que a sociedade roga pelos direitos da criança, em brincar, viver conforme seus direitos, entra uma contradição quando os adultos não fazem a passagem ao ato para tal idealização. A criança quando privada de brincar, dificilmente produzirá vínculos significados com o outro e com o meio ao qual está inserida. A criança necessita de experimentação acerca de conhecimentos, sendo esta a melhor forma de incorporação dos mesmos.

A linguagem, segundo Vygotsky (1984), tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sistematiza suas experiências e a ainda colabora na organização dos processos em andamento. Muitas situações vividas no cotidiano das crianças são reproduzidas na brincadeira, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta são reelaboradas. O jogo é crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois é o processo de criar situações imaginárias, leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isso acontece porque novos relacionamentos são criados no jogo entre significados e objetos e ações.

A introdução do lúdico na vida escolar do educando torna-se uma forma eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto. Promover uma alfabetização significativa a prática educacional é a proposta do lúdico. Através das atividades lúdicas na escola, de acordo Luckesi (2000, p.21) pode-se “auxiliar o educando a ir para o centro de si mesmo, para a sua confiança interna e externa; não é, também, difícil, coisa tão especial estimulá-lo à ação, como também ao pensar”.

O jogo apresenta sempre duas funções no processo de ensino-aprendizagem. A primeira é lúdica, onde a criança encontra o prazer e a satisfação no jogar, e a segunda é educativa, onde através do jogo a criança é educada para a convivência social, já que o mundo à qual faz parte possui leis e regras as quais precisam ser conhecidas e internalizadas. A criança estando em um constante processo de desenvolvimento, ela brinca, porque a brincadeira propõe subsídios a se desenvolver .

É importante ressaltar, que a motivação do educador escolar para proporcionar a atividade lúdica é fundamental para que o aluno possa despertar o interesse para criar, desenvolver, participar, buscando a construção do conhecimento. O desenvolvimento lúdico nas práticas pedagógicas na escola, não deve ser visto apenas como descontração, mas sim, como meio para o desenvolvimento do aprimoramento do raciocínio lógico, cognitivo e social de maneira espontânea e prazerosa para a criança. Os adultos enquanto educadores devem ter cautela no que expõem para as crianças, pois uma das ferramentas da aprendizagem infantil é a repetição.

A criança quando não brinca, acarreta uma série de perturbações, dentre as quais, não se socializa com o outro, torna-se agressiva, impossibilitando novos conhecimentos e alcance de objetivos. A ausência do lúdico na infância, permeia o aparecimento de alguns fatores, como inabilidade social, comprometimento nas estruturas psíquicas e/ou psicológicas na infância.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

A educação por meio do lúdico possibilita um favorável crescimento da criança, investindo numa elaboração íntegra do conhecimento infantil. Enquanto joga e brinca, podem ser recriados conceitos cotidianos, compreendendo, encenando, reelaborando a realidade, contribuindo assim para uma maneira melhor de se relacionar com o outro e desenvolvendo sua identidade e autonomia.

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme visto, o lúdico é de total relevância para o desenvolvimento infantil, e assim o professor poderá utilizar esse recurso pedagógico, pois como consta em Documentos como o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), por meio desse recurso o professor poderá observar o desenvolvimento da criança, visto que elas se expressam por meio de tais atividades desenvolvidas.

As brincadeiras educativas, realizadas pelo projeto para as crianças dos CMEIS de Paranavaí, despertaram muito interesse das crianças e professores, que gostaram da metodologia lúdica que faz com que as crianças aprendam de uma forma mais prazerosa, e de acordo com a sua grande importância, deveriam ser mais valorizadas na Educação Infantil, e eliminar-se o mito que a sociedade em geral tem, de que as brincadeiras são somente para “passar o tempo” e nada mais que isso, pois se engana quem pensa dessa forma, porque são muito mais que isso, é um momento em que a criança tem a possibilidade de desenvolver a imaginação, autonomia, respeito a regras, respeito ao outro, entre vários outros aspectos, além de se divertirem-se enquanto estão desenvolvendo – se.

As brinquedotecas são um importante espaço para que as crianças desenvolvam as atividades lúdicas, nos diferentes ambientes em que se encontram seja na Escola, no Hospital, em Comunidades. É um espaço que favorece a brincadeira, além de ser muito prazeroso para a criança.

Portanto, por meio da pesquisa de caráter bibliográfico, é possível afirmar que o lúdico se faz muito importante na vida da criança, sendo assim todas devem e tem o direito de brincar, garantido por lei, e se realizadas essas atividades na infância, oferecerá contribuições para a vida adulta.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

REFERÊNCIAS

- KISHIMOTO, TizukaMorchida. Jogos Infantis: **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1999.
- ARIÈS, Philippe. A Descoberta da Infância. In: História **social da criança e da família**. 2 ed. São Paulo: LTC, 2006.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA**. Ministério da Saúde, Ministério da Criança/ Projeto Minha Gente. Brasília: Ministério da Criança/ Projeto Minha Gente, 1990. 110 p.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. vol. b Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. vol. a Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles.**Brinquedo e cultura**. Adaptação Gisela Wayskop. Coleção questões de nossa época, v. 43, São Paulo: Cortez, 1995.
- CELY, Elena Bautista. Brinquedoteca: Espaço lúdico de educação e lazer. In: **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 15 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 4 ed. São Paulo: Aquariana, 2007.
- FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
- HYPOLITTO, Dinéia. Brinquedoteca. ano V, n. 24, 2001 p. 33-35. Disponível em: em: http://www.usjt.br/proex/arquivos/produtos_academicos/33_24.pdf. Acesso em: maio, 2014.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 1996.
- NEGRINE, Airton. Brinquedoteca: Teoria e prática. Dilemas da formação do brinquedista. In: **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 15 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- OLIVEIRA, Diná Teresa Ramos de. Brinquedos e brincadeiras populares no programa esporte e lazer da cidade. In: **Brincar, jogar, viver – Programa Esporte e Lazer da Cidade**. Vol. I. nº 01. [s.l]. [s.n]. 2007.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. **O símbolo e o brinquedo – a representação da vida**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1992.
- GOMIDE, Paula Inez Cunha. **Pais presentes, pais ausentes: regras e limites**. 9. Ed. – Petropolis, RJ: Vozes, 2009.

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

LUCKESI, Cipriano Carlos.(org) **Educação e Ludicidade**. Salvador UFBA/FACED, 2000.

MENDONÇA, Lilian Sodré. **A importância dos pais na constituição da subjetividade da criança: 1º infância**. Itabuna-Ba: IMES/FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências, 2009.

MARROCOS, Sônia Maria Santos. **Aspectos da dificuldades de aprendizagem**. Itabuna-Ba: IMES/FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências, 2008.

NÚÑEZ, Isauro **Beltrán.Vygotsky, Leontiev e Galperin: formação de conceitos e princípios didáticos**. Brasília: Liber Livro, 2009.

PIAGET, Jean. A classificação dos jogos e sua evolução a partir do aparecimento da linguagem. In: **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação infantil e ludicidade**. Teresina: Edufpi, 2009.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2 ed. Curitiba: Ibpx, 2011.

RIBEIRO, Paula Simon. Jogos e brinquedos tradicionais. In: **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 15 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

ROCHA, Maria Sílvia Pinto de Moura Librandida. **Não brinco mais:a (des) construção do brincar no cotidiano educacional**. Ijuí: Unijuí, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires. Brinquedoteca de Universidade. In: **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 15 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O lúdico na formação do educador**.9 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011

SOUZA, Guida Scarlath Bonfim; DAMASCENO, Daiane Pereira. A importância da brinquedoteca na aprendizagem infantil. In. FIPED. 4. 2012. Paranaíba. Anais. Paranaíba: Campina Grande: Realiza editora, 2012. p. 1-14. Disponível em: <<http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/cd9cd989c245d74868db9dcf6379c1e9_1577.pdf>>. Acesso em 13 jul. 2014.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WINNICOTT, Donalds Woods. Por que as crianças brincam? In: **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.