

DISCUTINDO A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E ATIVIDADES EM SALA DE AULA

(2007)

Josiane Patrícia Tessaro
Pedagoga formada pela UNESC

Orientadora:
Ana Paula Martinez Jordão
Professora de Psicologia da UNESC. Mestre Educação Especial pela UESCAR

Email:
eutessaro@yahoo.com.br

RESUMO

O artigo pretende ressaltar o significado do lúdico, a sua importância no desenvolvimento do ensino-aprendizagem das crianças, bem como a diversidade das brincadeiras que o professor pode utilizar para auxiliar no desenvolvimento das habilidades motoras da criança.

Palavras-chave: Lúdico, educação infantil, jogos, ensino-aprendizagem, brincadeira

Brinquedos e brincadeiras aparecem com significações opostas e contraditórias: a brincadeira é vista ora como ação livre, ora como atividade supervisionada pelo adulto. O brinquedo expressa qualquer objeto que serve de suporte para brincadeira livre ou fica atrelado ao ensino de conteúdos escolares. A contraposição entre a liberdade e a orientação das brincadeiras, entre a ação lúdica concebida com fim em si mesma, ou com fins para aquisição de conteúdos específicos, mostra a divergência de significações. (Santos, 2004)

Vários autores têm caracterizado a brincadeira como a atividade ou ação própria da criança, voluntária, espontânea, delimitada no tempo e no espaço, prazerosa, constituída por reforçadores positivos intrínsecos, com um fim em si mesma e tendo uma relação íntima com a criança (Bomtempo, 1987; Brougère, 1997; De Rose e Gil, 1998; Kishimoto, 1997; Piaget, 1978; Santos, 1998; Wajskop, 1995)

A partir destas informações, é importante ressaltar que o brincar faz parte da infância, porém, em várias ocasiões, os adultos (pais ou professores) propõem determinadas atividades para as crianças que parecem não cumprir os critérios acima discutidos, mas que são chamadas de “brincadeiras” pelos próprios adultos. Atenção! Se a atividade é imposta ou se parece desagradável para a criança, tudo indica que não se trata de uma brincadeira, mas de qualquer outra atividade. Retomando o que foi discutido no início do artigo, uma mesma atividade pode ser considerada uma brincadeira para uma criança, mas não para outra, o que torna o trabalho do educador ainda mais complexo.

Conforme Robles (2007) que discute o que é brincadeira? Definir a brincadeira não é tarefa fácil. De acordo com Kishimoto (1997), uma criança atirando com um arco e flecha pode ser uma brincadeira ou pode ser uma criança que está se preparando para a arte da caça (como pode ocorrer num contexto indígena). Como diferenciar?

Toda atividade com brinquedos pode trazer aprendizagem a criança, mesmo que ela seja realizada independente do acompanhamento de um adulto, sozinha a criança pode descobrir e inventar novas maneiras de brincar com determinado brinquedo, apesar de que desta maneira a criança poderá levar mais tempo para se relacionar nas brincadeiras de grupos, ou que ela seja realizada de forma direcionada, intencional pelo adulto que vai lhe conduzir para adquirir determinadas habilidades. Mas a melhor maneira de a criança aprender a brincar é respeitando seu próprio ritmo, ajudá-la e encorajá-la, se necessário.

No processo da educação infantil o papel do professor é essencialmente importante, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. (Martinez, 2002, 2003, 2006)

Nos últimos anos, com a ampla divulgação das idéias e práticas construtivistas, esse recurso pedagógico vem ganhando espaço crescente nas escolas, mas a quantidade não garante a qualidade. (Cunha, 2001, p.13)

O bom uso de jogos em aula requer que tenhamos uma noção clara do que queremos explorar ali e de como fazê-lo. É importante direcionar para quem, onde e para qual realidade vamos aplicar os jogos. O ato de brincar proporciona a construção do conhecimento de forma natural e agradável; é um grande agente de socialização; cria e desenvolve a autonomia. (Cunha, 2001, p.14)

Conforme o autor Kishimoto, (1999) “a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquearem resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto”.

É nesse sentido que devemos observar com mais atenção o que nós educadores pretendemos ensinar aos nossos alunos, que tipo de cidadãos pretendemos formar, por que é através de jogos e brincadeiras que cada um se desenvolve e vai formar a sua identidade.

É preciso que os profissionais de educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido na área da educação infantil e da cultura em geral, para repensarem sua prática, se reconstruírem enquanto cidadãos e atuarem enquanto sujeitos da produção de conhecimento. E para que possam mais do que "implantar" currículos ou "aplicar" propostas à realidade da creche/pré-escola em que atuam efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação. (Kramer apud MEC/SEF/COEDI, 1996, p.19)

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem à necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Segundo Robles (2007) diferentes abordagens pedagógicas baseadas no brincar bem como os estudos de psicologia infantil direcionados ao lúdico, permitiram a constituição da criança como um ser brincante (Wajskop, 1995) e a brincadeira deveria ser utilizada como uma atividade essencial e significativa para a educação infantil.

Ainda segundo a autora foi necessário um longo período até se chegar nestas conclusões e a brincadeira ser levada como algo "sério". Hoje, esta importância e seriedade em relação ao tema podem ser expressas através do advento das brinquedotecas, dos congressos cujo tema central é a brincadeira infantil, do crescente número de artigos e trabalhos científicos com base no estudo das brincadeiras etc. Na educação, não podemos deixar de nos referir ao Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) que ressalta a importância da brincadeira quando afirma que educar significa "propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas". (p.23)

Para Vygotsky (1998), o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo.

Ainda segundo Vygotsky (1998) a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem à regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

Segundo Lourenço (2004) o brincar é caminho natural do desenvolvimento humano, é competente nos seus efeitos e oferece a quem dele faz uso, a construção de uma base sólida para toda a vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento cognitivo e emocional de forma natural e harmônica.

O brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer. (Cunha, 2001, p.24)

Conforme Cunha (2001, p.28) brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aqueles usados em jogos cooperativos. Eles são de vital importância ao desenvolvimento e à educação da criança em crescimento, por estimular sua imaginação, sua capacidade de raciocínio e sua auto-estima. São parceiros silenciosos que desafiam a criança, possibilitando descobertas e estimulando a auto-expressão.

A criança deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que não seja da maneira que esperávamos. Não podemos interromper o pensamento da criança ou atrapalhar a simbolização que está realizando. Devemos nos limitar a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor nossa forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação. A participação do adulto deve ser em ouvir, motivá-la a falar, pensar e inventar. O brinquedo entendido como objeto, suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança, seu nível de desenvolvimento indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização. (Kishimoto, 1997, p. 23)

Brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo. Jogando com amigos, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando aprender regras e conseguir uma participação satisfatória nas brincadeiras. No jogo, ela aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações e elevar o nível de motivação. Nas dramatizações, a criança vive personagens diferentes, ampliando sua compreensão sobre os diferentes papéis e relacionamentos humanos. (Cunha, 2001, p.14)

Ainda conforme Cunha o ato de brincar em si, geralmente exige um brinquedo, que pode ser um objeto tangível ou intangível. A criança brinca com brinquedos gradualmente cada vez mais sofisticados, à medida em que a criança cresce.

Segundo Oliveira (2002, p.160) “ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligadas”.

Quando a criança interage com os objetos e com outras pessoas, constrói relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive. Aos poucos, a escola, a família em conjunto, devem favorecer o ato de liberdade para a criança, uma sociabilização que se dará gradativamente, através das relações que ela irá estabelecer com seus colegas, professores e outras pessoas.

Mas, para que isso aconteça, a criança não deve ser impedida, nem oprimida em seus sentimentos e desejos. Suas diferenças e experiências individuais devem, principalmente na escola, ter um espaço relevante sendo respeitadas entre a criança, o adulto e outras crianças. Brincando em grupo as crianças envolvem-se em uma situação imaginária onde cada um poderá exercer papéis diversos aos de sua realidade, além de que, estarão submetidas a regras de comportamento e atitude.

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar com a realidade”. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento. (Kishimoto, 2003, p. 46, 47)

As atividades lúdicas possuem objetivos pedagógicos específicos, para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do aluno, em qualquer fase. Mas na educação infantil elas são, necessárias para que a criança possa aprender brincando, desenvolvendo sua coordenação motora em todos os aspectos, tornando a aula mais prazerosa, já que o aluno precisa começar a ter noção de tempo, espaço, aprender a dividir, trabalhar em grupo e individualmente.

As atividades lúdicas possibilitam ao aluno ainda, vivenciar diferentes sentimentos como alegria, ciúme, inveja e experiências de trabalhar em equipe, possibilitam a interação, a competição e o estímulo à astúcia. Os jogos proporcionam também a interdisciplinaridade, e o entrosamento não só entre os alunos, mas todo o corpo docente que de alguma forma se envolve para a realização dos eventos. (Martinez, 2005, 2006)

Conforme Robles (2007), a brincadeira pode e deve ser privilegiada no contexto educacional (não apenas na Educação Infantil, mas no Ensino Fundamental também). A escola, atenta aos inúmeros benefícios que a brincadeira traz, bem como nas possibilidades que elas criam de se trabalhar diferentes conteúdos em forma lúdica, deve “lutar” sempre pra que tais atividades sejam privilegiadas e bem aceitas pelas crianças e pelos adultos responsáveis.

Robles ressalta ainda lembrar que não são necessários espaços muito estruturados ou objetos complexos para que ocorra uma brincadeira. Espaços simples, com objetos fáceis de serem encontrados e manipulados podem se transformar em grandes aliados do educador.

Pense um instante: o que as brincadeiras como esconde-esconde, pega-pega, passa-anel, bingo, boliche, morto - vivo; queimada, pular corda, corre cutia favorecem? Várias habilidades e conhecimentos, não é mesmo? Todas elas propiciam cooperação, estabelecimento e cumprimento de regras, aprendizagem de se colocar no lugar do outro etc.

É necessário mostrar ao professor que através do seu papel pode-se garantir o enriquecimento da brincadeira como atividade social da infância. Levando em consideração que a brincadeira deva ocupar o espaço central na educação, e que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo material e estabelecendo as brincadeiras.

Para (Martinez, 2005, 2007) não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não se quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional, vai depender de sua criatividade.

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis, (...) pois assim quem brinca elabora de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, 1998, p.29)

Algumas importâncias do lúdico no ensino-aprendizagem são: facilitar a aprendizagem ajuda no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento, propicia uma aprendizagem espontânea e natural, estimula a crítica e a criatividade.

Para Amarilha o lúdico não está apenas no ato de brincar, também faz parte da leitura, no apropriar-se da leitura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. A ludicidade depende diretamente da compreensão do texto, sendo que ambas podem ser ensinadas. As figuras do livro como brinquedo, contribuem na formação de um futuro leitor afirma que o objeto, sons, movimentos, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo.

Todos devem estar abertos à absorção do lúdico, para reconhecer a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança. É aconselhável e importante que todas as salas de aulas tivessem um cantinho com brinquedos e materiais para brincadeiras.

As crianças podem também aprender a produzir seus brinquedos. O que ocorre geralmente nas escolas é que o trabalho de construir brinquedos com sucatas fica restrito às aulas de arte, enquanto professores poderiam desenvolver também este trabalho nas áreas de teatro, música, ciências etc., integrando aos conhecimentos que são ministrados. A sucata é um recurso, se mostra como um lixo real e depois de transformada em algo passamos a dar origem a objetos construtivos e expressivos.

Haja vista que ainda existe o mito em que muitas pessoas acreditam que os jogos e brincadeiras, o lúdico de maneira geral, devem ser realizados apenas nas aulas de educação física, deixando de lado todo encanto e magia do ato de aprender brincando.

Ao tratar do tema “jogos em sala de aula”, deve-se levar em consideração muitos aspectos, a idade dos alunos, seus gostos e preferências, o material disponibilizado, a metodologia de ensino adotada pelo professor e muitas outras características que irão influenciar nos resultados das atividades desenvolvidas.

Conforme Martinez (2005, 2006, 2007) conhece-se muito pouco de comportamentos de crianças em situação de escolha livre, muito embora, estas situações sejam muito freqüentes no cotidiano das creches, uma vez que as educadoras disponibilizam brinquedos e sucatas e deixam as crianças brincarem livremente nas situações não estruturadas. Neste contexto, ressalta-se a importância do adulto na pré-escola e no ensino fundamental como o responsável pela escolha dos materiais escolares e atividades que serão desenvolvidas em sala de aula e como o responsável em gerar condições para que a criança possa escolher as atividades e materiais preferidos. Citado por Martinez (Oliveira, 1990, Fonseca, 2003, Pontes, 2003; Machado, 2003; Abramovics e Kramer, 1991; Silveira e Abramovics, 2002; Martinez e Gil, 2002)

Realizou-se uma pesquisa de campo com nove professoras de escolas estaduais do município de Cacoal, na oportunidade foram aplicados 30 questionários com oito questões abertas. Apenas nove professores devolveram o questionário respondido.

A referida pesquisa objetivou possibilitar o esclarecimento a respeito importância dos jogos em sala de aula através de pesquisas realizadas em materiais didáticos disponíveis, vindo a contribuir para a melhoria das atividades lúdicas aplicadas pelos professores em sala de aula.

Muitas crianças hoje convivem além dos limites com videogames, televisão e computador, deixando de lado o prazer de criar brinquedos com caixinhas, latas e madeirinhas, nem mesmo com jogos de montar, quebra-cabeça, encaixe e muitos outros.

Na pressa do dia-a-dia, os pais e professores tentam simplificar suas rotinas e tarefas, oferecem brinquedos prontos e que não requerem montagem, para não fazerem sujeira ou bagunça. Algumas são tratadas como adultos em miniatura onde o que é mais importante é estudar, aprender, adquirir conhecimentos, desenvolver habilidades, estimular as inteligências, visando aos objetivos alheios aos seus interesses. A brincadeira não é um passatempo, ela ajuda no desenvolvimento, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo.

Verificou-se nas verbalizações dos professores que os mesmos conhecem as regras de aplicação dos jogos que usam em sala de aula, mas desconhecem os conhecimentos da área de psicomotricidade e desenvolvimento que são necessários para a escolha adequada do material.

Muitas vezes os aplicam sem fazer um prévio planejamento, onde deveria estar analisando e levando em consideração a idade dos alunos, pois este é o principal aspecto que deve ser observado antes de aplicar os jogos, pois cada jogo tem uma função que vai desenvolver em cada idade da criança um conhecimento específico.

Tabela 1 - Descrição da opinião dos participantes sobre a utilização dos jogos em sala de aula.

<i>Descrição dos participantes</i>	<i>1. Qual a sua opinião sobre os jogos em sala de aula?</i>
Professora A.	Acho muito importante para desenvolver a aprendizagem.
Professora B.	São constritivos, educativos e ajudam a desenvolver o raciocínio.
Professora C.	São recursos que ajudam muito na assimilação e compreensão dos conteúdos.
Professora D.	Os jogos são estímulos para o interesse do aluno, além de aumentar a criatividade.
Professora E.	São ótimos recursos nas atividades pedagógicas.
Professora F.	Ajudam no rendimento escolar e desperta o interesse e a curiosidade e isso faz com que eles aprendam.
Professora G.	Os jogos vão estimular o aluno, desenvolver a coordenação motora, o raciocínio lógico, espaço, tempo, ajuda também a socialização do grupo.
Professora H.	Importante para a integração social da criança e seu desenvolvimento cognitivo.
Professora I.	São importantes para que o aluno desenvolva suas habilidades motoras, sensoriais e para ajudar o entrosamento entre o grupo.
Professora J.	Os jogos estimulam e desenvolvem o raciocínio lógico do aluno.

Verifica-se nas verbalizações apresentadas na Tabela 1 que praticamente todas as professoras descrevem os jogos como cruciais para o desenvolvimento da criança e importantes para estimular o raciocínio.

Tabela 2 - Descrição da opinião dos participantes sobre a utilização dos jogos em sala de aula.

<i>Descrição dos participantes</i>	<i>2. Você costuma utilizar jogos? E os resultados têm sido satisfatório?</i>
Professora A.	Freqüentemente. Bem satisfatórios.
Professora B.	Sim. Muito bons.
Professora C.	Sempre. Bem positivos.
Professora D.	Sempre. É muito satisfatório, porque a criança vai relaxar, aprender, se interessar e ter mais vontade e disposição.
Professora E.	Sim. Os alunos sentem-se mais interessados.
Professora F.	Utilizo. Desde que aderi esta prática notei um melhor desempenho escolar.
Professora G.	Sim. É muito satisfatório porque a criança brincando vai aprender.
Professora H.	Sim. Os resultados são ótimos.
Professora I.	Sim. As atividades lúdicas estimulam e contribuem para o desenvolvimento da criança.
Professora J.	Sim. Pois desperta o espírito de competição, e os leva a pensar.

Verifica-se nas verbalizações apresentadas na Tabela 2 que há um consenso entre as professoras sobre o emprego dos jogos como um instrumento funcional para o desenvolvimento da criança, a professora F verbalizou que verificou melhora no desempenho dos alunos, a professora J ressaltou as condições para a competição em sala de aula.

Tabela 3 - Descrição da opinião dos participantes sobre a utilização dos jogos em sala de aula.

Descrição dos participantes	3. Quais os jogos e brincadeiras que você trabalha com seus alunos?
Professora A.	Quebra-cabeça, dominó, alfabeto móvel.
Professora B.	Trilha, dama, dado, jogo da memória.
Professora C.	Sempre que há necessidade uso jogo da memória, quebra-cabeça.
Professora D.	Faço competições, uso dominó, folha de sulfite, bola, joguinhos.
Professora E.	Bingo pedagógico, jogo da velha, trilha, produção de texto coletivo.
Professora F.	Dama, jogo da memória, quebra-cabeça e pintura.
Professora G.	Quebra-cabeça, bola, roda, brinquedos pedagógicos, dominó.
Professora H.	Tabuada de palavras, bingo de matemática, dominó, quebra-cabeças.
Professora I.	Stop, jogo da velha, amarelinha, jogo dos erros, dominó com sinônimos e antônimos.
Professora J.	Dominó, stop, dama, forca, futebol, vôlei.

Observa-se na tabela 3 que as professoras utilizam os jogos em sala sem fazer um planejamento, por serem atividades simples, que dispensam materiais diferenciados.

Tabela 4 - Descrição da opinião dos participantes sobre a utilização dos jogos em sala de aula.

Descrição dos participantes	4. Em quais disciplinas você utiliza os jogos?
Professora A.	Em matemática.
Professora B.	Interdisciplinar.
Professora C.	Sempre que há necessidade, em todas as disciplinas.
Professora D.	Dependendo da atividade do dia utilizo jogos em todas as disciplinas.
Professora E.	Língua portuguesa e redação.
Professora F.	Em todas, mas especialmente em matemática, porque eles têm mais dificuldades.
Professora G.	Em todas.
Professora H.	Os jogos são interdisciplinares, desde que atenda a faixa etária e a necessidade do aluno.
Professora I.	Em todos os momentos, a educação infantil precisa ser estimulada, e ter um dia-a-dia sem rotina.
Professora J.	Interdisciplinar.

Na tabela 4 pode-se notar que as professoras utilizam na sua maioria os jogos em atividades interdisciplinares ou na matemática.

A contribuição deste trabalho demonstrou os resultados diante das pesquisas realizadas em materiais didáticos confrontados com o conhecimento adquirido ao longo do curso, nos permite observar a grande diferença que faz ao aprendizado do aluno ter o lúdico como seu parceiro em sala de aula, e pode-se notar também que os professores sabem da importância do lúdico no desenvolvimento do ensino-aprendizagem do aluno, mas as brincadeiras ainda são feitas de maneira improvisada, sem planejamento, então na maioria das vezes ineficazes.

Verifica-se que a brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromisso, planejamento ou seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer.

Conhece-se também melhor o que realmente é um brinquedo e a sua função, ou seja, um brinquedo é um objeto ou uma atividade lúdica, voltada única e especialmente para o lazer. Na pedagogia, um brinquedo é qualquer objeto que a criança possa usar no ato de brincar. Não se pode deixar de lembrar que toda atividade pedagógica deve ser estimulada e sempre receber o apoio dos pais, colegas e professores, para que se alcance o objetivo esperado.

O aluno tem a necessidade de receber todo o apoio significativo que venha a melhorar seu desempenho escolar e também a desenvolver suas habilidades e conhecimentos. O trabalho com material de jogos em sala de aula deverá ser empregado para levantar dados para perceber a qualidade e o grau de conhecimento do aluno, dando oportunidade para que o aluno possa escolher ele mesmo o seu caminho.

Cabe a escola trabalhar da melhor forma qual com os alunos e levar em consideração as diferenças de cada um e trabalhar o respeito entre si e isso tudo pode ser percebido e desenvolvido com a ajuda de jogos, brincadeiras e dinâmicas na própria sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOWICS, A; KRAMER, S. (1991) **O rei esta nú; um debate sobre a pré-escola.** Em; Caderno Cedes, n 9, Campinas. SP. Papirus, p 27-35

BOMTEMPO, E. **Aprendizagem e brinquedo.** In: G.P.Witter e J.F.B. Lomônaco (orgs). Psicologia da Aprendizagem. São Paulo: EPU, 1987.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental, **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Vol.1 Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez Editora, 1997.

CUNHA. N. H. S., **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.

DE ROSE, J. C. C.; GIL, M. S. C. A. **Toward a functional analysis of playing and its educational significance.** IV International Congress on Behaviorism and the Sciences of Behavior. Sevilha, Espanha, 1998.

FONSECA, M. L. S. (2003) **Adaptação Escolar; Como viver este momento.** UEI, UFCG. In; III Encontro Nacional das Unidades Universitárias de Educação Infantil. UAC, Secretaria de assuntos Comunitários da Universidade Federal de São Carlos,(No prelo).

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação.** 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO. T. M., **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KRAMER. S., **Currículo de Educação Infantil e a Formação dos Profissionais de Creche e Pré-escola: questões teóricas e polêmicas.** In: MEC/SEF/COEDI. Por uma política de formação do profissional de Educação Infantil. Brasília-DF. 1994^a.

LOTMAN. I., **A estrutura do texto artístico.** Ed. Estampa. Lisboa, 1978.

MACHADO. A. M., (2003). **Livros Infantis como Pontes entre Gerações.** Em Revista Leitura. Governo do Estado de São Paulo. Brasil. 21(4), abr.p.36-47.

MALUF, Â. C. M., **Brincar prazer e aprendizado**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MARTINEZ, A. P.; GIL, M. S. C. A. **O Contar estória infantil**. Viver Psicologia, V. 1, 2003.

MARTINEZ, A. P. **O papel da educação especial nas creches: Da prevenção á estimulação com atividades de escolha livre**. Revista Portuguesa de Psicologia, V. 210507, 2006.

MARTINEZ, A. P. **Intervenção em Contar estória Infantil: uma relação com os comportamentos de escolha de material escolar**. Revista Portuguesa de Psicologia, V. 121, 2007.

OLIVEIRA, Z. R. (1990). **Jogo de linguagem; pontos para uma reflexão a respeito do valor da interação social no desenvolvimento infantil**. Paper apresentado na mesa redonda, do II Congresso Brasileiro de Brinquedo na Educação. FEUSP, julho.

OLIVEIRA, Z. R., **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PIAGET, J., **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PONTES, G. M. D. (2003) **Vivências teatrais na escola infantil**. NEI (Núcleo de Educação Infantil), UFRN. In; III Encontro Nacional das Unidades Universitárias de Educação Infantil. UAC, Secretaria de assuntos Comunitários da Universidade Federal de São Carlos, (No prelo).

SANTOS, S. M. P., **O lúdico em diferentes contextos**. 9. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca. O lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

SILVEIRA, D. B.; ABRAMOWICS, A. (2002). **A Apequenação das Crianças de Zero a Seis Anos: Um Estudo Sobre A Produção De Uma Prática Pedagógica**. In; Formação de Professores, Práticas Pedagógicas e Escola. Organizado por Maria da Graça Nicoletti MizuKami, Aline Maria de Medeiros Rodrigues Reali. São Carlos. EDUFSCar, p 51-71.

VYGOTSKY, L., **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, G. **O Brincar na Educação Infantil**. Cadernos de Pesquisa, 92, 62-69, 1995.

MARTINEZ, H, C, P. (2001) **Relato de uma experiência de reativação de uma biblioteca escolar na periferia**. Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos.

Disponível em: <http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0334.pdf> - Acesso em 21 de maio de 2007 18hs 53 min.

MARTINEZ, Ana Paula. (2002). **Preferência por tipos diferentes de matérias escolares e atividades em situação de escolha livre entre crianças do maternal a primeira série do ensino fundamental**. Tese de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Educação Especial. UFSCAR. São Carlos. SP.

MARTINEZ, Ana Paula. (2005) **Experiência em contar e ouvir estória: uma relação com os comportamentos de escolha de material escolar e atividades**. Psicóloga, Mestre em Educação Especial - Programa de Pós Graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos e atualmente Aluna Especial do doutorado PPGE/UFSCar.

Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=723> - Acesso em 21 de maio de 2007 18 hs 46 min.

MARTINEZ, Ana Paula.; GIL, Maria Stella Coutinho de Alcântara. (2005) **Atividades de escolha livre: Uma proposta pedagógica em sala de aula infantil**. Ana Paula Martinez: Psicóloga, Mestre em Educação Especial - Programa de Pós Graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos e atualmente Aluna Especial do doutorado PPGE/UFSCar. Maria Stella Coutinho de Alcântara Gil: Livre Docência em Educação. Docente do Departamento de Psicologia da Universidade Federal de São Carlos e do Programa de Pós Graduação em Educação Especial/UFSCar. 18:47 hs

Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=719> - Acesso em 21 de maio de 2007 18 hs 47 min.

LOURENÇO. Rosemeire Alves, **O lúdico na educação**. Professora com formação em letras português - USC - Universidade do Sagrado Coração de Bauru - SP; Especializando em gestão educação escolar - fecap/integrale. Coordenadora da Educação Infantil do Colégio Fênix de Bauru - SP.

Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniaio/opiniaio.asp?entrID=246> -
Acesso em 21 de maio de 2007 18 hs 50 min.

ROBLES. Heloisa Stoppa Menezes, **A brincadeira na educação infantil: conceito, perspectiva histórica e possibilidades que ela oferece.** Graduação em psicologia e mestrado em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Professora no Centro Universitário Central Paulista (UNICEP-São Carlos) e Centro de Formação Profissional (CEFOP-Ribeirão Preto) e atua como psicóloga em consultório particular no atendimento de crianças e adultos.

Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=943> - Acesso em 21 de maio de 2007 18 hs 44 min.