

# **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENFOCANDO A BRINCADEIRA E AS SITUAÇÕES DE ENSINO NÃO DIRECIONADO**

(2007)

**Hérica Aparecida Souza Salomão**

Mestre em Educação Especial- PPGEES – Universidade Federal de São Carlos  
Acadêmica do Curso de Pedagogia das Faculdades Integradas de Cacoal – UNESC/RO

**Marilaine Martini**

Docente do Departamento de Psicologia da Universidade Federal de São Carlos e do PPGEES/ CECH  
Acadêmica do Curso de Pedagogia das Faculdades Integradas de Cacoal – UNESC/RO

Orientadora:

**Ana Paula Martinez Jordão**

Professora de Psicologia da UNESC. Mestre Educação Especial pela UESCAR

**Email:**

[anapama@hotmail.com](mailto:anapama@hotmail.com)

---

## **RESUMO**

O eixo principal deste artigo fundamenta-se em trazer à luz algumas considerações acerca da brincadeira e do desenho da criança até os seis anos de idade. A partir Winnicott e outros teóricos, buscou-se direcionar que o brincar e o desenhar são uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia do ser em desenvolvimento. A maneira como uma criança brinca ou desenha, reflete sua forma de pensar e sentir. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas.

**Palavras-chave:** Brincadeiras, Escolha livre, Psicomotricidade, Educação Infantil

## INTRODUÇÃO

O enfoque na avaliação lúdica é um dos muitos caminhos que nos possibilita ver como a criança inicia seu processo de adaptação à realidade através de uma conquista física, funcional aprendendo a lidar de forma cada vez mais coordenada, flexível e intencional com seu corpo, situando-o e organizando-o num contexto espaço-temporal que lhe é reconhecível, que começa a fazer sentido para sua memória pessoal. E, como é justamente essa organização significativa da ação sensório-motora que lhe dá condições de, pouco a pouco, ir mudando sua forma de interagir com o meio, no caminho de uma abstração reflexiva crescente.

A aula tem o lúdico como um dos métodos para a aprendizagem, é uma aula que está voltada aos interesses do aluno sem perder seu objetivo, jogos e brincadeiras, segundo Oliveira (1985, p. 74), é “(...) um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização, sendo, portanto reconhecidos como uma das atividades mais significativa – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social.”

Conforme Martinez (2007) uma lacuna na literatura são de estudos visando identificar preferências por materiais e atividades escolares e a relatividade destas preferências entre crianças do ensino regular e creches em situações de escolha livre, já que os estudos sobre escolha livre são realizados com indivíduos com necessidades educativas especiais, com o objetivo específico de identificar reforçadores para serem empregados em programas de ensino (eg. Roane, Vollmer, Ringdahl & Marcus, 1998; Ivanic & Bailey, 1996; Amari, Grace, & Fisher, 1995; Volmer, Marcus, & LeBlanc, 1994, Pace, Ivanic, Edwards, Iwata, & Page, 1985; Rotari, Fox, & Switzky, 1979).

Quanto mais se amplia a realidade externa da criança mais ela tem necessidade de uma organização interna ágil e coerente, a fim de arquivar suas experiências e utiliza-las de modo adequado no momento presente. A recíproca é necessariamente verdadeira. Quanto mais se amplia à realidade interna de uma criança, mais ela precisa ampliar e organizar sua realidade externa, pois é como se as estruturas mentais tivessem fome; ao serem criadas elas passam a solicitar ação ao sujeito para se alimentarem, se manterem vivas e atuantes.

Conhece-se muito pouco de comportamentos de crianças em situação de escolha livre e brincadeiras, muito embora, estas situações sejam muito frequentes no cotidiano das escolas infantis, 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 materias preferidos. (Oliveira, 1990, Fonseca, 2003, Pontes, 2003; Machado, 2003; Abramovics e Kramer, 1995; Silveira e Abramovics, 2002; Martinez

e Gil, 2002).

O percurso individual da criança pode ser significativamente enriquecido pela ação educativa intencional; porém, a criação artística é um ato exclusivo da criança. É no fazer artístico e no contato com os objetos de arte que parte significativa do conhecimento em artes visuais acontece. No decorrer desse processo, o prazer e o domínio do próprio fazer artístico, da simbolização e da leitura de imagens.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p.110 )

As atividades em artes plásticas que envolvem os mais diferentes tipos de matérias indicam às crianças as possibilidades de transformação, de re-utilização e de construção de novos elementos, formas texturas etc. A relação que a criança pequena estabelece com os diferentes materiais se dá, no início, por meio da exploração sensorial e da sua utilização em diversas brincadeiras. Representações bidimensionais e construção de objetos tridimensionais nascem do contato com novos materiais, no fluir da imaginação e no contato com as obras de arte.

Neste âmbito educacional na pré-escola, o papel do agente educativo e do professor no ensino fundamental são fundamentais para definir a escolha e o uso dos materiais escolares, e para planejar os arranjos no ambiente de sala de aula e as atividades que serão realizadas ( Gadella, 2003, Pontes, 2003, Rocha e Lula, 2003; Wiggers, 2003). O educador precisa ser sensível às contingências em sala de aula para que possa criar as condições de ensino e saber consequentemente-a positivamente visando fortalecer comportamentos compatíveis com as situações de ensino. Conforme Martinez apud Gil (1990,1992). Ressalta que exatamente por ter estas condições em mãos, espera-se do mesmo, sensibilidade e permeabilidade àquilo que faz o aluno, tanto nas situações estruturadas de ensino, como nas situações de atividades livres. Considerando as preferências do aluno por materiais e atividades escolares, como base de suas decisões e ações, o educador poderá ampliar a esfera de influência do aluno naquilo que se faz em sala de aula.

Para verificar a preferência do aluno por materiais escolares e pelas atividades, é importante disponibilizar os mais diversos produtos escolares em situações de escolha livre, como aquelas situações que ocorrem nas creches, em que os agentes educativos disponibilizam

brinquedos para as crianças brincarem livremente (Santos, 1996; Martinez,1990). Nestas condições se faz necessário observar o que ocorre com os comportamentos das crianças, o que elas escolhem quando podem decidir a sua atividade. Será que as escolhas são as mesmas quando a atividade em sala de aula é estruturada pelo professor ? Essas perguntas são algumas lacunas do conhecimento que necessitam ser investigadas.

Desta forma, o educador tem um papel essencial já que a ele cabe auxiliar o aluno; no entanto, o educador deve atentar para o tipo de auxílio que fornece. Ao defender a importância do educador no ensino Skinner (1972, p. 136), afirma que o mesmo "Deve induzir o aluno a agir, mas deve ser cuidadoso em como fazê-lo" porque "Faze-lo agir em uma dada ocasião pode interferir na probabilidade que aja da mesma maneira no futuro "o autor coloca o educador frente à necessidade de, ele próprio, ficar sob controle do que se faz na sala de aula.

Uma pesquisa desenvolvida por (Martinez e Gil, 2002) teve como um de seus objetivos identificar o que a disponibilidade de material gera em termos de comportamento nas crianças em situações de escolha livre e verificar se há um padrão de escolha por tipos de material escolar de acordo com a faixa etária das crianças.

Para construir, a criança utiliza-se das características associativas dos objetos, seu uso simbólico, e das possibilidades reais das matérias, a fim de, gradativamente, relaciona-las em função de diferentes argumentos.

“O brinquedo entendido como objeto, suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança, seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização.” (SANTOS, 1997, p. 23)

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogos” e “brincar”. E neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimento, isto oportuniza a aprendizagem do indivíduo. A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira muito eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e principalmente a forma de interagirmos. O ato de brincar estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado, tudo isto está relacionado com aparecimento gradativos dos processos da linguagem que ao reorganizarem a vivência emocional e eleva a criança a um nível de processos psíquicos.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita à aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física.

Na perspectiva de Vygotsky, a criança, inserida no social é produto de um contexto cultural. Isto facilita a exploração da imaginação, a memória e o registro e de suas experiências.

Vigostsky (1989, p. 109), afirma que: é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento de mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, a fala, o pensamento e o sentimento.

Freire (1997) no livro *Professora sim, Tia não* reafirma a importância das componentes afetivas e intuitivas na construção do conhecimento “... é necessário que evitemos outros medos que o cientificismo nos inoculou. O medo, por exemplo, de nossos sentimentos, de nossas emoções, de nossos desejos, o medo de que ponham a perder nossa cientificidade. O que eu sei, sei com o meu corpo inteiro: com minha mente crítica, mas também com os meus sentimentos, com minhas intuições, com minhas emoções. O que eu não posso é parar satisfeito ao nível dos sentimentos, das emoções, das intuições. Devo submeter os objetos de minhas intuições a um tratamento sério, rigoroso, mas nunca desprezá-los”.

Neste âmbito educacional na educação infantil, o papel do agente educativo e do professor no ensino fundamental são fundamentais para definir a escolha e o uso dos materiais escolares, e para planejar os arranjos no ambiente de sala de aula e as atividades que serão realizadas (Gadella, 2003, Pontes, 2003, Rocha e Lula, 2003; Wiggers, 2003). O educador precisa ser sensível as contingências em sala de aula para que possa criar as condições de ensino e saber consequencia-la positivamente visando fortalecer comportamentos compatíveis com as situações de ensino. Gil (1990,1992). Ressalta que exatamente por ter estas condições em mãos, espera-se do mesmo, sensibilidade e permeabilidade àquilo que faz o aluno, tanto nas situações estruturadas de ensino, como nas situações de atividades livres. Considerando as preferências do aluno por materiais e atividades escolares, como base de suas decisões e ações, o educador poderá ampliar a esfera de influência do aluno naquilo que se faz em sala de aula.

Para verificar a preferência do aluno por materiais escolares e pelas atividades, é importante disponibilizar os mais diversos produtos escolares em situações de escolha livre, como aquelas situações que ocorrem nas creches, em que os agentes educativos disponibilizam brinquedos para as crianças brincarem livremente (Santos, 1996; Martinez,1990). Nestas condições se faz necessário observar o que ocorre com os comportamentos das crianças, o que elas escolhem quando podem decidir a sua atividade. Será que as escolhas são as mesmas quando a atividade em sala de aula é estruturada pelo professor ? Essas perguntas são algumas lacunas do conhecimento que necessitam ser investigadas

Desta forma, o educador tem um papel essencial já que a ele cabe auxiliar o aluno; no entanto, o educador deve atentar para o tipo de auxílio que fornece. Ao defender a importância do educador no ensino Skinner (1972, p. 136), afirma que o mesmo "Deve induzir o aluno a agir, mas deve ser cuidadoso em como fazê-lo" porque "Faze-lo agir em uma dada ocasião pode interferir na probabilidade que aja da mesma maneira no futuro "o autor coloca o educador frente à necessidade de, ele próprio, ficar sob controle do que se faz na sala de aula.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem

O professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida e profissional, maiores serão as possibilidades dele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

Sobre esse assunto, Nóvoa (1991), afirma que *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.

O corpo lúdico integra as dimensões da materialidade, ossos, músculos, hormônios, fezes, sangue... e da imaterialidade – emoções, criatividade, loucura, ludicidade. Na visão de Kishimoto (1999, p33):

*“Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver forma de convivência social e permitir o prazer de brincar”. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, na situação imaginária. ”*

Algumas das importâncias do lúdico no ensino aprendizagem: facilita 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.

O lúdico passa a ser uma concepção diferenciada a respeito do termo educação, onde educando desenvolve o interesse pelas atividades, relacionadas a crescimento intelectual e o

desenvolvimento leva a construção da autonomia do ser humano. Toda a atividade lúdica pode ser aplicada em diversas faixas etárias, mas pode sofrer interferência em seu procedimento de aplicação, na metodologia de organização e no ministrar de suas estratégias, de acordo com as necessidades específicas das faixas etárias.

O lúdico nas diversas faixas etária. A-) De 2 a 3 anos:possuem necessidades de manipular materiais variados, precisam desenvolver seus músculos e sua imaginação, precisam estimular a sua criatividade, necessitam conviver com outras crianças.Sua observação seja ativada e que o conhecimento de objetos que a cercam seja despertado;Gostam de brincar mais sozinhos, e seu principal interesse é descobrir seu próprio corpo. B-).De (4 a 6 anos) gostam de ser elogiadas e têm tendência a emoções extremas, adoram novidades (lugares, pessoas e objetos). Ficam pouco tempo realizando uma atividade, exigem troca constante e rápida de ações, precisam de regras e limitadas, que desafiem sua imaginação, apegam – se a familiares;Adoram mostrar o que sabem fazer, nesta fase estão descobrindo o prazer de brincar junto com outras crianças.C) De 7 a 9 anos tem grande precisão de movimento, sendo uma etapa totalmente viável para o incentivo às atividades desportivas e àquelas que demandam esforço físico, necessitam de motivação para o convívio social, precisam de motivação no desenvolvimento do seu intelecto, com ações que possam proporcionar reflexões e descobertas;Requerem reforço nas atividades sobre as diferencias entre grande e pequeno, direita e esquerda, claro e escuro ou outros elementos, essas atividades devem ser reforçadas nas atividades lúdicas..D-)De 10 a 12 anosTem grande interesse e necessidade de atividades ao ar livre, jogos de equipes, necessitam de autonomia e oportunidades de aceitação dentro de um grupo, precisam de atividades específicas para meninos ou meninas, devido à diferença de interesse e ao ritmo de amadurecimento, possui grande interesse em jogos atividades de grupo, músicas do momento e ações de humor;Precisam trabalhar a sensibilidade e o ciúme com o uso de técnicas e dinâmicas individuais e em grupo. E) De 13 anos em diante possuem interesse por assuntos culturais e religiosos, buscando assim seus ideais;Tendem a aperfeiçoar suas habilidades motoras enfatizando as atividades esportivas;Os meninos necessitam de atividade de maior intensidade, com ações que exigem força, resistência, velocidade e coragem;As meninas se interessam mais por atividades esportivas de menor esforço e de maior habilidade;

Necessitam de atividades que trabalhem os grandes grupos musculares, os movimentos gerais e a flexibilidade.

Segundo Brenelli (1996), a utilização do lúdico no aprendizado da criança muito antiga, vem dos gregos e romanos e, de acordo com os novos ideais de ensino, o jogo deve ser utilizado para facilitar as tarefas escolares.

Importante para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade, e o imprevisível.

O que agrada a criança é a dificuldade e o desafio a ser vencida, criança aprende o que é uma tarefa, a organizar-se. O jogo como exercício preparatório desenvolve nas crianças suas percepções, sua inteligência, suas experimentações e seus instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade (Piaget, 1967).

Os jogos educativos com fins pedagógicos revelam a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimento e habilidades.

O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Um jogo educativo computadorizado é um ambiente de aprendizagem que une as características dos jogos com as de software.

O uso da informática na educação através de softwares educativos é uma das áreas da informática na educação que ganhou mais terreno nos últimos anos, devido principalmente a que é possível a criação de ambientes de ensino aprendizagem individualizados, ou seja, adaptado às características de cada aluno, somando às vantagens que os jogos trazem consigo: entusiasmo, concentração, motivação, entre outros e possui influência como elemento motivador no processo de ensino aprendizagem.

Existem certos elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos e que podem ser resumidas assim: capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão, seguidos por um estado de alegria e distensão). Envolvimento emocional; atmosfera de espontaneidade e criatividade; limitação de tempo: o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim; isto é, tem um caráter dinâmico; possibilidade de repetição; limitação de espaço: o espaço reservado seja qual for a forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico; existência de regras: cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que “vale” ou não dentro do mundo imaginário do jogo. O que auxilia no processo de integração social das crianças; estimulação da imaginação e auto-afirmação e autonomia.

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado. Piaget elaborou uma “classificação genética baseada na evolução das estruturas”. Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras. fase pré-operatório (dos 2 aos 5 ou 6 anos: as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com as outras crianças jogos de faz-de-conta fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta fase é dos jogos de regras como futebol, damas, etc.



Assim Piaget classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental: jogos de exercício sensório-motor – estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc; jogos simbólicos – a função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, “ consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos” ou seja tem como função assimilar a realidade; jogos de regras – são classificados em jogos sensórios – motor como: futebol, xadrez. Os jogos de regras é a existência e um conjunto de leis imposta pelo grupo, e seu descumprimento é normalmente penalizado e a uma forte competição entre os indivíduos. E isto contribui para a aprendizagem do individuo.

O jogo é uma atividade lúdica que tem valor educacional. A utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador, a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; integra varias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

O lúdico leva – nos a concepções diferenciadas a respeito do termo educação, resultados efetivos e, às vezes, imediatos com educadores e educando e em sua atuação escola.

Um ambiente onde prevalece a ludicidade, a beleza, o bom humor, proporciona a criança um clima harmônico onde à confiança e as tentativas de acerto se intensifiquem.

Educar não se limita o repassar informações, mas ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

A entrada da criança no mundo do faz de conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pelas quais as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil.

Uma das formas de aproximar a criança do livro e posteriormente do gosto pela leitura, é por meio do contar histórias infantis, desde os primeiros anos de vida escolar (Martinez, 1990). Segundo Maria Angélica Dupas (1999), há diferenças significativas entre crianças com e sem estímulo de leitura. Crianças que não estão em ambientes que criam condições para a leitura, só narram fatos do quotidiano, possuem repertório pobre, reproduzindo apenas histórias mais conhecidas, empregam frases segmentadas e baixo nível de criação de histórias, enquanto que crianças estimuladas a ler acrescentam fatos novos às narrativas, apresentam repertório variado de histórias e poesias mais conhecidas, texto oral estruturado, sendo que as histórias tem início meio e fim, e produção de histórias com conteúdos gramaticais mais complexos e temas criativos .

*“As pontes que construíram entre as histórias das gerações deles e a minha foram tão sólidas e úteis, que depois pude utilizá-las para cruzar novamente o rio do tempo , em direção às*

*margens onde estavam meus filhos ou meus netos.* “ Machado, 2003, p 38” A autora ressalta também que nesse processo de contar e ouvir histórias, o contato com os elementos fundamentais da lógica narrativa também se aprende, influenciando na trajetória literária da criança no futuro.

A história é a forma comum, simples e direta, adotada a todos os povos em diversas etapas da civilização, para mostrar por meio de seus mitos e heróis, como encaram o amor, a vida, a morte e repassando sua cultura, (Fernanda & Gutierrez, 2002, Fonseca, 2003, Pontes, 2003, Rocha e Lula, 2003). Não importa qual seja a história - acontecimentos do dia-a-dia, lembranças familiares, tradições, histórias bíblicas, fábulas ou contos de fadas tradicionais, o ouvir histórias gera o desenvolvimento de diversos repertórios que estão sendo estudados por pesquisadores da área de educação infantil.

Quando escuta um conto, além de sentir o adulto como parte da sua realidade e perceber que eles são capazes de sentir e de pensar como ela, a criança tende a se introduzir no enredo, como ela própria ou como um dos personagens. Usando a imaginação "interpreta" mentalmente o que ouve. (Araujo, Santos, Gonçalves e Jesus, 2003; Silveira e Abramovics, 2002; Martinez e Gil, 2002, Revista Cláudia,1996),

De acordo com o autores (Silveira & Machado, 2003; Fonseca, 2003; e Pontes, 2003 e Malba Tahan,1957) a importância da história infantil se deve a vários fatores decorrentes do contar e ouvir histórias e cantigas de roda e de ninar. O primeiro fator é o educativo, e o autor ressalta que todos nós guardamos na memória as histórias que ouvimos e cada uma delas pode servir como uma lição, uma advertência. O outro fator é o instrutivo; Monteiro Lobato mostra que até aritmética, com seus cálculos e suas frações, podem ser ensinadas e apresentadas sobre a forma de história, Júlio Verne apresenta informações importantes no âmbito da geografia e Viriato Correia fez de história do Brasil uma verdadeira narração. Um outro fator é que a história infantil enriquece o vocabulário facilitando a expressão de articulação, estimula a inteligência e desenvolve o comportamento de pensar infantil, lidando com uma linguagem que é sua e que pode fantasiar e recriar a partir do enredo.

Diversos autores citados por Martinez 2006 (Zilberman,1982; Goés 1984, Dupas, 1999, Martucci, 1999, Fonseca, 2003, Silveira e Abramowics, 2003, Pontes, 2003) enfatizam, ainda, que a história infantil dá condições para a aquisição de conhecimentos gerais, ampliando a experiência da criança.. Possibilita também a socialização, estimulando a interação entre a criança, o grupo que vive e todo o seu ambiente, e permite o estabelecimento de associações e generalizações, por analogia, entre o que houve e o que conhece no seu dia a dia. Cria, também, uma oportunidade para que a professora possa conhecer o repertório dos alunos e suas diferenças individuais, o que é evidenciado por meio dos comportamentos dos alunos apresentados como consequência das narrativas. Os autores ressaltam ainda que dá condições para a aprendizagem de atitudes sociais e morais, por meio da imitação de modelos adequados de situações, estimulando comportamentos que são aceitáveis socialmente. Desenvolve e cultiva a sensibilidade e a imaginação, condição essencial para o desenvolvimento da criança e cria

condições para o desenvolvimento do ato de memorizar e prestar atenção, ensinando a criança a comparar, a lembrar preparando-se para a vida. Por fim, os autores apontam que ouvir estória desenvolve o interesse pela leitura na criança.

O lúdico não está apenas presente no ato de brincar, mas também no ato de ler, no apropriar-se da leitura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades de expressão lúdica - criativas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em um mecanismo de potenciação de aprendizagem. Atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades, principalmente em escolas onde não existe um espaço lúdico, como por exemplo, uma brinquedoteca.

Na leitura, o leitor tem dois papéis: o papel individual e o papel coletivo. Primeiro de interagir com o seu personagem e ao mesmo tempo interagir com o grupo.

“Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo”. (Amarilha, 1997).

Para a autora a ludicidade dependem diretamente da compreensão do texto ambas podem ser ensinados. 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. (Amarilha, 1997)

A sala de leitura pode se tornar um ambiente lúdico, através dos livros a criança passa a usar sua imaginação e passa a criar e vivenciar diferentes situações. As atividades lúdicas permitem que o indivíduo vivencie sua inteireza e sua autonomia em um tempo - espaço próprio, particular.

São lúdicas as atividades que propiciem a vivencia plena do aqui - agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento.

Crianças necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em conjunto, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo de aprender, e aprender brincando.

Como afirmar Tânia Fortuna: *Brincar na sala de aula é uma aposta*. Nesse brincar esta o convívio com os outros e as regras estabelecidas, onde o individuo aprende a viver em qualquer situação tanto nas imaginarias quanto nas reais. Vivenciando momentos consigo e com o outro.

O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz, com que ela desenvolva a sua imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio de interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

A diferenciação de papéis se faz presente, sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc. imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro.

No faz- de- conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento e evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias.

Brincar funciona como um cenário no quais as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la.

Quando escuta um conto, além de sentir o adulto como parte da sua realidade e perceber que eles são capazes de sentir e de pensar como ela, a criança tende a se introduzir no enredo, como ela própria ou como um dos personagens. Usando a imaginação "interpreta" mentalmente o que ouve. (Araujo, Santos, Gonçalves e Jesus,2003; Silveira e Abramovics, 2002; Martinez e Gil, 2002,2003, 2004Revista Cláudia,1996),

Ao brincar de faz- de- conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser uma personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar “faz- de- conta” que é outro. Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que já conhecem,utilizando a ativação de memória, atualizam seus conhecimentos prévios, aplicando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação nova. Brincar constitui-se dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira.Também se tornam autoras de seus papeis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto,podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

Quando utilizam à linguagem do faz- de- conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenharem vários papem sociais ou personagens. Na brincadeira, vivencia concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das

construções humanas. Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social. Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc. as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça.

Será apresentado o conhecimento do psicanalista Winnicott, psicopedagogo que se propõe a avaliar a criança de zero a seis anos.

Para esse autor, o brincar é universal, facilita o crescimento e, portanto, a saúde, conduz a relacionamentos grupais, é uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros, tem um lugar e um tempo muito especiais, não sendo algo só “de dentro”, subjetivo, interno, ou só “de fora”, objetivo, externo, mas se constituindo justamente num espaço potencial entre o mundo interno e o externo que justamente vão se formando na medida em que o brincar se desenvolve de forma criativa e original.

Conforme o autor no início da vida, o bebê e o objeto são um só, fundidos uns nos outros. O bebê vê sua mãe de forma subjetiva e esta busca concretizar aquilo que ele procura. E é, nessa hora, a mãe, ou parte dela, fica numa constante oscilação entre ser o que o bebê espera e ser ela própria. Quando a mãe consegue alterar e complementar de forma equilibrada estes papéis, o bebê começa a experimentar uma sensação boa, ao mesmo tempo de confiança, na mãe e de controle saudável do meio, lidando pouco com pequenas e suportáveis frustrações. O importante no brincar não é tanto com o que a criança, brinca o conteúdo, mas sim como ela se envolve, lidando de forma cada vez mais criativa e interativa com seu mundo interno e externo. O brinquedo se aproxima do sonho, reestrutura conteúdos inconscientes, adquirindo formas oníricas de lidar com a realidade interna sem perder o contato com a realidade externa.

O corpo está muito presente em toda situação lúdica. Situações de grande desenvolvimento podem se associar à excitação de zonas exógenas. Quando a excitação é muito grande, ela compromete o brincar, pois pode fazer com que a criança se sinta ameaçada e insegura frente a situações que não consegue controlar de forma ativa. Esse comportamento aparece quer sob a forma de uma desorganização motora e/ou verbal, que pode ser acompanhada ou não de agressividade frente aos objetos; quer através de um fechamento em si mesmo, inibindo a atividade; quer através de um comportamento repetitivo e estereotipado, que não ousa se arriscar ou se soltar; ou ainda, de uma grande compulsiva preocupação com a ordem e a limpeza dos objetos, por projetar neles a desordem e o “sujo” que sente em si. As situações de ameaça, de pressão que dá a criança a possibilidade de se reorganizar e de vir a controlá-las de forma ativa

A ansiedade é parte inerente a todo processo de crescimento. Dentro de um processo saudável de desenvolvimento, a criança vai perdendo sua onipotência inicial e se assumindo

como autora da sua própria história. O brincar tem um papel insubstituível no processo vital de encontro consigo mesmo e com o outro.

Ainda conforme Winnicott e Martinez (2000,2001,2005,2006) brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano de imaginação isto implica que aquele que brinca tenha domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência de diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outras coisas daquilo que aparenta ser. Ao brincar as crianças recriam e representam aos acontecimentos que lhe deram origem, sabendo que estão brincando. O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferido e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumindo, utilizando-se de objetos substitutos. A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características de papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.

Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir o interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

O trabalho com as Artes Visuais na educação infantil requer profunda atenção no que se refere ao respeito das peculiaridades e esquemas de conhecimento próprios a cada faixa etária e nível de desenvolvimento. Isso significa que o pensamento, a sensibilidade, a imaginação, a percepção, a intuição e a cognição da criança devem ser trabalhados de forma integrada, visando a favorecer o desenvolvimento das capacidades criativas das crianças.

A crença de que existem crianças que têm mais facilidade do outras para a aprendizagem em Artes Visuais exprime apenas um dos lados de uma grande e controvertida discussão. A

educação em Artes Visuais não visa a formar artistas, mas sim crianças sensíveis ao mundo e conhecedoras da linguagem da arte.

No processo de aprendizagem em Artes Visuais a criança traça um percurso de criação e construção individual que envolve escolhas, experiências pessoais, aprendizagens, relação com a natureza, motivação interna e/ou externa. Operar no mundo dos símbolos é perceber e interpretar elementos que se refere a alguma coisa que esta fora dos próprios objetivos. Os símbolos reapresentam o mundo a partir das relações que a criança estabelece consigo mesma, com as outras pessoas, com imaginação e com a cultura.

A repetida exploração e experimentação do movimento ampliam o conhecimento de si próprias, do mundo e das ações gráficas. Muito antes de saber representar graficamente o mundo visual, a criança já o reconhece e identifica nele qualidades e funções. Mais tarde, quando controla o gesto e passa a coordená-lo com o olhar, começa a registrar formas gráficas e plásticas mais elaboradas. O desenvolvimento progressivo do desenho implica mudanças significativas que, no início, dizem respeito à passagem dos rabiscos iniciais da garatuja para construções cada vez mais ordenadas, fazendo surgir os primeiros símbolos. Na garatuja, a criança tem como hipótese que o desenho é simplesmente uma ação sobre uma superfície, e ela sente prazer em constatar os efeitos visuais que essa ação produziu. A percepção que os gestos, gradativamente, produzem marcas e representações mais organizadas permite a criança o reconhecimento de seus registros.

No decorrer do tempo, as garatujas, que refletiam sobre tudo o prolongamento de movimentos ritmos de ir e vir transforma-se em formas definidas que apresentam maior ordenação, e podem estar se referindo, a objetos naturais, objetos imaginários ou mesmo a outros desenhos.

Enquanto desenham, ou criam objetos também brincam de “faz-de-conta” e verbalizam narrativas que exprimem suas capacidades imaginativas, ampliando sua forma de sentir e pensar sobre o mundo no qual estão inseridos. Através de desenhos, a criança cria e recria individualmente formas expressivas, integrando percepção, imaginação, reflexão e sensibilidade, que podem então passar a ser apropriadas pelas leituras simbólicas de outras crianças e adultos.

## CONCLUSÃO

Podemos dizer que o lúdico é um grande laboratório que merece atenção dos pais e dos educadores, pois, é através dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Através das brincadeiras é que ocorre a descoberta de si mesmo e do outro.

Cabe, então, a nós educadores e pais criarmos mecanismos para que os nossos filhos e alunos contribuam para a construção de um mundo, mais equilibrado e mais saudável.

Sabemos que através da brincadeira as crianças desenvolvem algumas capacidades tais como: afetivo, cognitivo e emocional.

Não há mais dúvidas de que é no ato de brincar que a criança se apropria da realidade atribuindo-lhes significado. O educador escolar deverá saber escolher brincadeiras adequadas para que a aprendizagem da criança ocorra de maneira agradável e compreensível.

Cada história é um aprendizado diferente e induz o ouvinte a encarar seus erros, a lidar com a traição, o amor e pode ajudá-lo a transpor momentos difíceis. É também uma forma de aprendizado da língua, da cultura, inserindo a criança gradualmente na realidade da escrita, da leitura e do livro. Aprender através de jogos e contação de histórias, com certeza é uma das melhores maneiras da criança construir o seu conhecimento, (Fonseca, 2003, Ostello, Oliveira e Messina, 2003).

Considerando-se as necessidades físicas e psicológicas de crianças e jovens, é necessário que trabalhem com o intelecto, com o corpo e com o social. As atividades lúdicas têm por objetivo ajudar a criança a entrar em contato com o mundo o imaginário e ao mesmo tempo real, e desenvolver suas habilidades de criar e relacionar esses conhecimentos, pois só assim elas serão capazes de desenvolver uma linguagem e aprender a dominar todo tipo de informação.

As atividades lúdicas funcionam como exercícios necessários e úteis a vida. E as brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender. E que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.



## REFERÊNCIAS

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

ABRAMOWICS, A. & WAJSHOP , G. (1996). Creches-atividades para crianças de zero a seis anos. São Paulo. Moderna

AMARI, A, GRACE, N.C. & FISHER, W.W. (1995). Achieving and maintaining compliance with the ketogenic diet. Journal of Applied Behavior Analysis, 28, 341-342.

ALMEIDA (1995). Jogos de papéis: um estudo sobre o jogo de faz de conta na criança com deficiência mental Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós Graduação em Educação Especial da UFSCAR

**BRASIL.** Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/,. Secretária de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 1: Introdução; volume 2: Formação pessoal e social; volume 3: Conhecimento de mundo.

CERISARA, ANA BEATRIZ (2002). Em Debate a Formação do Professor do Ensino Infantil. Mesa Redonda. MEN/NEEDOA6/UFSC. In; *Anais do II Encontro Nacional das Unidades Universitárias Federais de Educação Infantil.* (NDI) Núcleo de Desenvolvimento Infantil e Núcleo de Estudos de Educação de 0 a 6 anos, da Universidade de Santa Catarina. Florianópolis, p. 38-45.

FONSECA, MARIA LÚCIA SANTOS (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)

KRAMER, S (1995). *A política do pré- escolar no brasil; a arte do disfarce.* SÃO Paulo. Cortez.

\_\_\_\_\_ *Com a pré- escola nas mãos. Uma alternativa curricular para a escola infantil.* São Paulo. Ática.

GIL, M.S.C.A (1990). Interação professor-aluno:um exercício de controles recíprocos. Tese de Doutorado Apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo.

\_\_\_\_\_ (1992) Interação professor –aluno; um processo e seus produtos.Valinhos. Anais do I congresso de Psicologia Escolar.122-124.

GADELLA, VÂNIA (2003). Relato de Experiência; Meu Pé de Feijão na UAC. UFSCAr. In; *III Encontro Nacional das Unidades Universitárias de Educação Infantil*. UAC, Secretaria de assuntos Comunitários da Universidade Federal de São Carlos,(No prelo).

HÚBNER, MARIA.M., DIAS, FÁTIMA C. (2000). Relações entre comportamento Verbal e não verbal ;Efeitos de modelagem de comportamento Verbal sobre leitura na escolha da atividade de ler. Anais do IV Congresso da ABPMC.

RAUPP, MARILENE DANDOLINI.(2002).*A Educação Infantil nas Universidades Federais; questões, dilemas e perspectivas*, Dissertação de Mestrado- Centro de Ciências da Educação da Universidade de Santa Catarina. Florianópolis

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

MACHADO, ANA MARIA (2002). Construindo Pontes entre Gerações.Palestra. In Congresso do Jubileu do International board on books for Yong People. Basel,setembro.(no prelo).

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 e Gil, Stella A. (2002) Contar Estória Infantil, *Revista Viver Psicologia*.p23. Ed. Segmento

Ana Paula Martinez (2003) CONHECENDO O PROCESSO DE ESCOLHA MATERIAL ESCOLAR EM SITUAÇÕES DE ENSINO NÃO ESTRUTURADO. *Revista do*

*Departamento de Pedagogia da UNESCO. ISSN União das Escolas Superiores de Cacoal. UNESCO. –RO.*

Ana Paula Martinez (2003) CONHECENDO O PROCESSO DE ESCOLHA EM SITUAÇÕES DE ESCOLHA LIVRE.. *Revista Online da UNESCO. ISSN. União das Escolas Superiores de Cacoal. UNESCO, RO. [www.unescnet.br/revista](http://www.unescnet.br/revista). 02/11/2003.*

Martinez, Ana Paula e Gil, Stella A. (2004) Revista de Pedagogia.da UNESCO, [www.unescnet.br](http://www.unescnet.br), 14/4/2004.

Martinez, Ana Paula. Intervenção em Contar (2005). Estória Infantil: Uma relação Com os Comportamentos de Escolha de Material Escolar e Atividades em Sala de Aula. **Revista Literarius**. Cacoal/RO. Ano II, Numero 02- Jan/Dez.. p 11-26. ISSN 1678-1759.

Martinez, Ana Paula (2006). O Papel da Educação Especial nas Creches: da prevenção à estimulação com atividades de livre escolha. **Práxis: Linguagem & Educação**, Cacoal/RO,2006. Anual p.23 -34. ISSN 1678-0388.

Ana Paula Martinez & Maria Stella Coutinho de Alcântara Gil ((2005) ATIVIDADES DE ESCOLHA LIVRE : UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA EM SALA DE AULA INFANTIL. **Psicopedagogia Online: Educação e Saúde Mental**. ISSN 1808-6225 <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=719>. Publicado em 06/09/2005 15:43:00

EXPERIÊNCIA EM CONTAR E OUVIR ESTÓRIA ; UM RELAÇÃO COM OS COMPORTAMENTOS DE ESCOLHA DE MATERIAL ESCOLAR E ATIVIDADES. **Psicopedagogia Online: Educação e Saúde Mental**. ISSN 1808-6225. Publicado em 13/09/2005 às 18:17 <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=723>

Ostello, Esmeralda L; Oliveira Heloisa R; Messina, Virgínia da S. (2003). Deixando marcas. Registro uma forma de resgate do cotidiano da educação infantil. UFSC NDI (Núcleo de Desenvolvimento Infantil) *III Encontro Nacional das Unidades Universitárias de Educação Infantil*. UAC, Secretaria de assuntos Comunitários da Universidade Federal de São Carlos.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **A Brincadeira e o Desenho da Criança de Zero a Seis Anos.** Uma Avaliação Psicopedagógica. Revista Criança. MEC/Secretária de Educação Fundamental, novembro, 1998.

OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física.** São Paulo: Brasiliense, 1985.

PONTES, GILVÂNIA 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).

OLIVEIRA, Z.M.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.

SANTOS, J. A (1996) Avaliação do interesse de leitura em alunos de 2 e 4 séries. Dissertação de mestrado, apresentada ao Programa de Pós Graduação em Educação Especial da UFSCar.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SILVEIRA, DÉBORA DE B.; ABRAMOWICS, ANETE (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.

SOARES, IVONE A S.; VARELLA, MARCIA P. F.; CARVALHO, MARIA I, V, (2002). *Associação dos Usuários da Creche da UFMG.* In; *Anais do II Encontro Nacional das Unidades Universitárias Federais de Educação Infantil.* (NDI) Núcleo de Desenvolvimento Infantil e Núcleo de Estudos de Educação de 0 a 6 anos, da Universidade de Santa Catarina. Florianópolis.p173-185.

KISHIMOTO, Tisuko Mochida. **Jogos, a criança e a educação.** Petrópolis: RJ, 1999.

KISHIMOTO, Tisuko Mochida. **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação:** (org.); - 7.  
ed.- São Paulo:Cortez.2003.

WIGGERS, VERENA (2003). Recriando o cotidiano da Educação infantil para a garantia dos critérios de qualidade.UFSC (Núcleo de Desenvolvimento Infantil). Em; Painel apresentado no *III Encontro Nacional das Unidades Universitárias de Educação Infantil*. UAC, Secretaria de assuntos Comunitários da Universidade Federal de São Carlos

LOPES, Vanessa Gomes, **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.