

**INSTITUTO FEDERAL GOIANO
CAMPUS MORRINHOS**

EUGÊNIA BARBOSA DA SILVA

**LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO
E DE APRENDIZAGEM**

MORRINHOS
2019

EUGÊNIA BARBOSA DA SILVA

**LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO
E DE APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado em Pedagogia, no Instituto Federal Goiano – Campus Morrinhos.

Área de concentração: Educação

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sangelita Miranda Franco Mariano

MORRINHOS
2019



Formulário de Solicitação de Ficha Catalográfica

Autor(a) (nome completo do discente): Eugênia Barbosa da Silva		
Título do trabalho: LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL		
Subtítulo (se houver): POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO DE APRENDIZAGEM		
Local: Morrinhos	Data (ano da defesa): 12/12/2019	Nº de folhas: 50
Tipo de ilustrações: <input type="checkbox"/> figuras <input type="checkbox"/> gráficos <input type="checkbox"/> formulários <input type="checkbox"/> transparências <input type="checkbox"/> tabelas <input type="checkbox"/> fotografias <input type="checkbox"/> mapas <input type="checkbox"/> plantas <input type="checkbox"/> quadros <input type="checkbox"/> outros (especificar):		
Ilustrações coloridas? <input type="checkbox"/> SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO		
Centro/Departamento:		
Curso: Pedagogia		
Nível acadêmico: <input checked="" type="checkbox"/> graduação <input type="checkbox"/> especialização <input type="checkbox"/> mestrado <input type="checkbox"/> doutorado <input type="checkbox"/> pós-doutorado		
Área de concentração (especificar em qual área do seu curso está relacionado o seu tema): Lúdico na educação infantil.		
Anexo (material que acompanha a obra, porém externo à obra): <input type="checkbox"/> CD-ROM <input type="checkbox"/> DVD <input type="checkbox"/> folder <input type="checkbox"/> foto <input type="checkbox"/> outro (especificar):		
Orientador(a) (titulação e nome completo): Doutor(a) Sangelita Miranda Franco Mariano		
Coorientador(a) (titulação e nome completo): (selecionar)		
Instituto/Campus: Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano Campus Morrinhos		
Palavras-chaves (de 3 a 5 que não constem no título): Lúdico Aprendizagem Aprendizagem Desenvolvimento		
E-mail: eugenia_mendes@hotmail.com	Telefone: (64) 9 9253-4213	

ATENÇÃO: Enviar este formulário preenchido juntamente com o resumo e o sumário para o e-mail biblioteca.mhos@ifgoiano.edu.br

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese | <input type="checkbox"/> Artigo Científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC - Graduação | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor:

Matrícula:

Título do Trabalho:

Restrições de Acesso ao Documento

Documento confidencial: Não Sim, justifique: _____

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 10/06/2020

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Morinhos, _____, 01 / 06 / 2020
Local Data

Eugênia Barbosa da Silva

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:

Angelita M. Franco Mariano

Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS MORRINHOS
Curso de Pedagogia
Coordenação de Trabalho de Curso

**ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CURSO
- TC**

No dia 12 de dezembro de 2019, às 10:00h horas, nas dependências do Instituto Federal Goiano, Campus Morrinhos, ocorreu a banca de defesa do trabalho de curso (TC) intitulado: Lúdico na educação infantil: instrumento de desenvolvimento e de aprendizagem, da aluna Eugênia Barbosa da Silva, sob a orientação da professora: Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano do Curso Superior de Pedagogia. A banca de avaliação foi composta pelos professores: Profa. Esp. Layla Aparecida Rodrigues Felisberto e Prof^o. Esp. Renato Silva Vasconcelos.

A média obtida foi : 9,0 (nove pontos)

)

sendo considerado o(a) aluno(a)

() aprovado sem ressalvas.

(x) aprovado com
ressalvas.

() não foi
aprovado.

() não compareceu

Morrinhos, 12 de dezembro de 2019.

Profa. Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano

Profa. Esp. Layla Aparecida Rodrigues Felisberto

Prof^o. Esp. Renato Silva Vasconcelos.

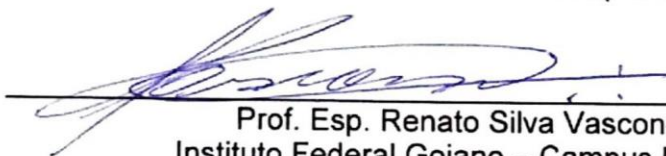
**LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO
E DE APRENDIZAGEM**

Morrinhos, 12 de dezembro de 2019.

Banca Examinadora:



Prof.^a Ma. Layla Aparecida Rodrigues Felisberto
Instituto Federal Goiano – Campus Morrinhos



Prof. Esp. Renato Silva Vasconcelos
Instituto Federal Goiano – Campus Morrinhos



Prof.^a Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano
Instituto Federal Goiano – Campus Morrinhos

Aos meus pais, familiares e marido, que foram grandes incentivadores e que sempre acreditou e me apoiou.

Dedicatória

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, pois sem ele nada conseguiria.

Aos meus pais Messias e Maria Lourdes, que sempre me ajudou nos momentos mais difíceis da minha caminhada deste curso.

Ao meu marido Marcelo, que teve paciência e me apoiou nos momentos de stress, a você dedico essa vitória, meu grande amigo e companheiro.

A minha professora orientadora Doutora Sangelita Miranda Franco Mariano, a quem tenho uma enorme gratidão, que foi muito mais que uma orientadora, uma pessoa amiga que sempre me ajudou e incentivou.

E todas as colegas da primeira turma do curso de pedagogia do Instituto federal goiano.

A todos os professores que doaram seus conhecimentos durante o curso.

“A educação é um processo social, é desenvolvimento. Não é a preparação para a vida, é a própria vida.”

(John Dewey)

LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO E DE APRENDIZAGEM

RESUMO

Esse estudo está relacionado aos aspectos lúdicos como instrumento de mediação no processo formativo das crianças na educação infantil. O referido tema nos impele a refletir sobre diversos cenários em que o brincar se materializa, de acordo com o tempo e com os educadores e pesquisadores que contribuíram para a construção e discussão do conceito, sua influência e sua relação com o ser humano e a aprendizagem, essas concepções partem tanto das posições assumidas pelos autores em suas produções literárias, quanto das pesquisas desenvolvidas. Assim sendo, este trabalho se justifica à medida em que se acredita na aprendizagem da criança por meio do lúdico e que elas aprendem com exemplos reais do seu cotidiano e, mais ainda, com materiais e objetos que conhece, permitindo que o professor perceba que esse instrumento pode ajudar o seu trabalho no desenvolvimento das suas aulas. Como objetivo geral buscou-se investigar em que medida o lúdico se relaciona ao desenvolvimento infantil e aprendizagem. A metodologia escolhida para a realização desse trabalho de curso foi a pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, em que foram utilizados artigos e outras publicações de autores renomados. Conclui-se que o lúdico é um elemento fundamental no processo ensino aprendizagem do cotidiano da criança, pois com ele a criança interage muito mais construindo assim seu próprio conhecimento e que por meio dos jogos ela produz diferentes conexões mentais as quais proporcionam-lhe um desenvolvimento amplo em seus aspectos cognitivos, sociais e emocionais, criando autonomia e responsabilidade.

Palavras-Chave: Lúdico. Aprendizagem. Ensino. Desenvolvimento.

PLAYFUL IN CHILD EDUCATION: development and learning tool

ABSTRACT

This study is related to the playful aspects as an instrument of mediation in the formative process of children in early childhood education. This theme impels us to reflect on various scenarios in which play materializes, according to time and with the educators and researchers who contributed to the construction and discussion of the concept, its influence and its relationship with the human being and learning. , these conceptions start as much from the positions taken by the authors in their literary productions, as from the developed research. Thus, this work is justified as it is believed in the learning of the child through the playful and that they learn from real examples of their daily life and, even more, with materials and objects that know, allowing the teacher to realize that this This instrument can help your work in developing your classes. The general objective was to investigate the extent to which playfulness relates to child development and learning. The methodology chosen for this course work was the qualitative approach bibliographical research, in which articles and other publications by renowned authors were used. It is concluded that playfulness is a fundamental element in the teaching and learning process of the child's daily life, because with him the child interacts much more thus building his own knowledge and that through games he produces different mental connections which provide him a development broad in its cognitive, social and emotional aspects, creating autonomy and responsibility.

Keywords: Playful. Learning. Teaching. Development.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 O LÚDICO E EDUCAÇÃO INFANTIL: ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS	14
2.1 A educação infantil no Brasil e seus principais demarcadores	14
2.2 A perspectiva histórico-conceitual do lúdico	19
2.3 A cultura lúdica: a música como possibilidade de desenvolvimento infantil	24
3 O LÚDICO E SUA INTERFACE COM O DESENVOLVIMENTO INFANTIL E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	27
3.1 O lúdico como possibilidade de desenvolvimento psicomotor, afetivo, social e cultural	27
3.2 O lúdico e sua relação com as orientações pedagógicas para a educação infantil.....	36
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
REFERÊNCIAS	46

1 INTRODUÇÃO

Nesse trabalho busco discutir a temática referente ao lúdico na educação infantil e sua importância no ambiente escolar, principalmente com relação ao trabalho desenvolvido com as crianças e seus principais impactos no desenvolvimento dos alunos, bem como refletir acerca do modo como os professores estão materializando essa prática por meio dos brinquedos, jogos, música e as brincadeiras na sala de aula.

O que me despertou o gosto e o desejo por investigar sobre esse tema foram as aulas vivenciadas na graduação, nas quais percebi o quanto o lúdico no processo de ensino e aprendizagem da criança, bem como um propulsor em seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, dentre outros. A brincadeira oferece à criança um momento de descontração na qual ela exerce autonomia, a qual é fundamental na hora do brincar, pois nesse momento a criança aprende e se desenvolve com outro, criando inventando e reinventando suas próprias regras.

Percebemos isso de forma clara ao nos depararmos com a afirmação de Kishimoto (2011, p. 16).

A brincadeira é uma atividade social que tem como característica intrínseca a exploração. Quando é manifestada a essência do brincar, ou seja, quando o brincar realmente acontece, ocorre uma ocasião educativa única para a criança, pois fazendo o uso da autonomia que lhe foi concedida, torna-se sujeito da ação, criando regras propostas e desafios próprios.

Outro fator que impeliu à escolha do tema para a construção desse trabalho foi o período no qual realizei estágio supervisionado nas séries iniciais do ensino fundamental, bem como na educação infantil, momento no qual percebi que os professores, em sua maioria, não introduzem os jogos, brinquedos, músicas e as brincadeiras como forma educativa, mais sim como “passa tempo”, para que as crianças não “deem trabalho”.

Minha primeira experiência no estágio curricular supervisionado foi em uma sala do berçário, na qual levei brinquedos para as crianças, desenvolver o tato e a audição. Foi muito bom, perceber a interação delas com os brinquedos. Ressalto que a professora regente da sala ficou impressionada com resultados, até então a mesma não programava aulas com brinquedos para as crianças.

Antes mesmo de propor as aulas, conversei com a monitora e a professora para saber o que elas achavam dos brinquedos, músicas e brincadeiras para ajudar as crianças a se desenvolver. As referidas educadoras disseram que não viam os brinquedos com essa finalidade, mas como algo sem fins educativos simplesmente como uma distração. Toda a minha experiência de estágio me ajudou a perceber o quanto a criança precisa dos brinquedos e brincadeiras para auxiliar em seu desenvolvimento.

De acordo com os conhecimentos adquiridos sobre o tema e também das vivências no âmbito escolar, alguns questionamentos se constituíram importantes no percurso da pesquisa: Quais são as possibilidades do lúdico no desenvolvimento das práticas pedagógicas na educação infantil a partir do aporte teórico, documentos oficiais e legislação?

Como objetivo geral intencionou-se investigar a importância do lúdico nas ações desenvolvidas na educação infantil. Como desdobramento deste, temos como objetivos específicos: identificar as implicações da cultura lúdica no desenvolvimento e aprendizagem infantil; investigar em que medida os documentos oficiais abarcam o lúdico na educação infantil.

No que se refere à metodologia foi escolhida a abordagem qualitativa, pois se trata de uma pesquisa bibliográfica sobre o lúdico na educação infantil. De acordo com Minayo (2001):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2001, p. 06).

A pesquisa qualitativa oferece suporte ao pesquisador autonomia na análise dos dados, ou seja, trabalha com o universo de significados na qual está relacionado com o ser humano em sua totalidade. A primeira etapa dessa pesquisa relaciona-se à leitura dos textos escritos por autores da área, tais como: como Vigotski (1998), Kishimoto (2007; 2011), Piaget (2000), entre outros autores. Em seguida, foram analisados também documentos destinados a regulamentar e nortear as práticas pedagógicas na educação infantil, quais sejam: Lei de Diretrizes e Bases (1996), Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), Diretrizes

Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010), Base Nacional Comum Curricular (2017). Para tanto, buscamos elementos para a compreensão da relação entre o lúdico e as aprendizagens infantis.

O presente estudo utilizou como metodologia a pesquisa bibliográfica à luz da abordagem qualitativa. Para realizar o escopo da pesquisa utilizou-se de documentos indexados em bases de dados como Scielo, revistas e jornais eletrônicos, além de monografias dissertações e teses. Fez-se um estudo minucioso utilizando como motor de busca as palavras-chave: lúdico; desenvolvimento; Educação Infantil; brincadeiras; jogos. Assim, foram encontrados inúmeros resultados, feita novas buscas, chegou-se ao total de 64 escritos.

Estabelecendo os critérios de busca acima citados, ainda foram definidos os períodos de publicação das obras a serem consultadas. Dessa forma, e com base nas palavras-chave, foram encontradas obras de 1987 até 2018, perfazendo, assim, a escolha dos períodos. Quanto aos idiomas, as pesquisas foram feitas somente em obras escritas em português.

No encaminhamento desse trabalho buscamos explanar acerca do espaço escolar, ou seja, o ambiente da educação infantil e sua organização, como fator preponderante no desenvolvimento de interações no momento em que a brincadeira acontece, pois o profissional da educação (professor) não pode apenas observar, mas também participar integralmente da dinâmica proposta.

O professor tem que ter a ciência que, ao proporcionar os jogos e as brincadeiras, é necessário ter um objetivo, porque não pode ser uma atividade aleatória ou meramente um “passatempo”, mas uma maneira de incentivar o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança.

Certo é, que, cada criança, possui referencial diferente em seus lares, à partir disso, o professor deve propor atividades que atenda cada criança em sua individualidade e grau de dificuldade, deixando claro quando houver problemas tais como dislexia, discalculia, déficit de atenção, autismo e etc. Portanto, esse trabalho de conclusão, discorre sobre os jogos, brinquedos e as brincadeiras na educação infantil, bem como sua importância no âmbito escolar.

Quanto ao desenvolvimento por meio do brinquedo Vigotski (2007, p. 124) explicita que:

Sob o ponto de vista do desenvolvimento, a criação de uma situação imaginária pode ser considerada como um meio para desenvolver o pensamento abstrato. O desenvolvimento correspondente de regras conduz a ações, com base nas quais se torna possível a divisão entre trabalho e brincar, divisão esta encontrada na idade escolar com um fato fundamental.

Segundo Kishimoto (2007) ao pensarmos em lúdico devemos sempre considerar as culturas, crenças e os costumes. Sabemos o quanto é importante inserir o lúdico na hora de ensinar, pois com diferentes ferramentas de atenção, se consegue atender as crianças de acordo com sua perspectiva de inteligência, diminuindo assim o nível de dificuldade delas e aumentando outras possibilidades de aprendizagens.

Brougere (2004) afirma que é por meio das brincadeiras que se dá a aprendizagem social. A brincadeira não é algo que nasce com a criança, isso é aprendido, logo, tudo que a criança aprende não pode ser algo solto e desconexo de sua realidade. Na fase da infância, as crianças brincam, mas também ocupam vários papéis significativos, dando assim, asas ao imaginário, de maneira que constroem novos meios de aprendizagens.

Nesse sentido, este estudo está dividido em seções, sendo que a primeira apresentará o problema, os objetivos propostos para o estudo, a metodologia escolhida e a estrutura e organização desse trabalho.

Na segunda seção discutiremos os aspectos conceituais e teóricos acerca dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Na terceira seção abordaremos os jogos, músicas e as brincadeiras e sua interface com o desenvolvimento infantil, perpassando pelo lúdico como possibilidade de desenvolvimento e o lúdico na visão de Piaget (1990; 1996) e Vigotski (2007). Na quarta seção dissertaremos sobre a inserção do lúdico no cotidiano da Educação Infantil e os pressupostos normativos para a prática lúdica na pré-escola.

E, por fim as considerações finais, em que serão apresentados os principais achados e considerações acerca das atividades lúdicas na educação infantil, haja vista que os jogos, músicas e as brincadeiras podem desenvolver as potencialidades do aluno e facilitar a sua interação com os colegas de sala.

2 O LÚDICO E EDUCAÇÃO INFANTIL: ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS

Nessa seção trataremos dos aspectos relacionados ao contexto da educação infantil no Brasil, bem como dos elementos históricos conceituais sobre o lúdico. Abordaremos a origem e os principais responsáveis pela inserção do lúdico no Brasil. Os jogos, músicas e as brincadeiras são de suma importância no âmbito educacional, pois auxiliam nas relações sociais, no campo afetivo e cognitivo das crianças, promovendo situações de aprendizagem. Nesse sentido, a ação do professor é fundamental, uma vez que a atitude desse profissional durante as atividades tem papel relevante para consolidar a aprendizagem a partir das experiências.

2.1 A educação infantil no Brasil e seus principais demarcadores

A atenção à primeira infância, no âmbito do sistema de educação formal, é relativamente recente no Brasil, uma vez que historicamente estava ligada quase exclusivamente à área de assistência social. Entretanto, segundo Kuhlmann Jr (2015, p. 77) “há uma diversidade de opiniões sobre as causas que motivaram a constituição das instituições pré-escolares”.

De acordo com Romanelli (1986) o Brasil foi colonizado por uma potência ibérica, Portugal, cujo contexto de metrópole, articulado a um catolicismo contrareformista, determinou um modo autoritário de se relacionar com as populações nativas e com outras pessoas que chegaram aqui. Assim, os índios foram considerados bárbaros e os africanos, trazidos à força, tornaram-se escravos, em propriedade do outro.

Para esses contingentes humanos, a educação escolar não foi objeto de reflexão especial. Para eles, segundo essa concepção, bastava a doutrina ou a catequese. Dessa forma, leitura e escrita eram consideradas dispensáveis para aqueles que não eram vistos como pessoas, mas como força de trabalho. Essas populações deveriam ser apenas ouvintes, ou seja, ouvindo docilmente as palavras dos outros (ROMANELLI, 1986).

Essa situação era muito diferente daquela dos países nos quais a Reforma Protestante¹ foi objeto de lutas, em que a leitura e a escrita eram essenciais para conhecer as Escrituras, o que resultou na abertura das escolas. Aqui, por outro lado, o elemento forte era a oralidade.

A Independência do Brasil, em 1822, trouxe a expectativa de mudanças. De fato, a Constituição de 1824 incluía a educação primária, gratuita para todos os cidadãos (artigo 179), no título de “Disposições Gerais e Garantias dos Direitos Cíveis e Políticos dos Cidadãos Brasileiros”. Portanto, a educação primária foi considerada um direito civil e político da nova nação. No entanto, a cidadania incluía apenas os nascidos livres, naturalizados e libertos. Com isso, o acesso à educação primária pública foi proibido para escravos e índios (ROMANELLI, 1986, p. 57).

À época da Independência, devido à exclusão sócio-étnica, 40% dos habitantes não tinham acesso à educação nem eram considerados cidadãos. Se acrescentar a isso as mulheres, que a concepção organicista da época limitava à cidadania passiva, o universo de cidadãos, não cidadãos ou imperfeitos crescia consideravelmente. É importante notar que, na época, o direito de voto era exclusivo do sexo masculino e era regido pelo sufrágio do censo (CURY, 2008).

O contexto do subordinado sistema brasileiro de educação escolar fez um sistema sociopolítico oligárquico e elitista que os grupos dominantes costumavam ter o poder de dar instrução e educação para seus filhos em internatos ou em casa.

A República, proclamada em 1889, foi novamente uma época de expectativas promissoras. Adotando um regime descentralizado, teria como forma o regime federativo, no qual se estabelecia a dualidade União/Estados. Em 1891 a Constituição manteve uma condição federalista educacional quase nos mesmos termos do Ato Adicional e também deixou a cargo da autonomia dos estados a obrigatoriedade do ensino fundamental (Brasil, 1996).

Os estados teriam autonomia para financiar com recursos próprios aquele estágio da educação escolar; legalmente, eles poderiam criar instituições de ensino secundário e superior dentro de seus espaços territoriais. O único ponto em que a União interveio era sobre a questão da secularidade do ensino (CURY, 2008).

¹ A Reforma Protestante foi um movimento intelectual religioso iniciado no século XIV que provocou profundas transformações no mundo europeu.

Dessa forma, com o golpe de 1937 e sua Constituição, o Estado passou oficialmente a ter um papel subsidiário em relação à educação e ao papel proeminente da educação familiar e privada, declarando gratuita e obrigatória a educação primária. Como se pode perceber no artigo da Constituição Federal transcrito abaixo:

Art. 125 - A educação integral da criança é o primeiro dever e direito natural dos pais. O estado não será alheio a esse dever, colaborando de maneira principal, para facilitar a sua implementação ou complementar as deficiências e lacunas no ensino privado. (BOBBIO, 1993, p. 72).

No ano de 1967 a educação era principalmente filantrópica com mães sendo voluntárias, após o Departamento Nacional da Criança em parceria com a UNICEF criarem o Plano de Assistência ao Pré-escolar evidenciaram conceitos técnicos e de educação formal. As novas leis trabalhistas trouxeram a realidade de berçários para mães trabalharem, mas nem todas as empresas aderiram e muitas terceirizaram a função, já que, não havia muita fiscalização por parte do Estado (OLIVEIRA, 2007).

A nova legislação sobre o ensino Lei Diretrizes e Bases 5692 publicada em 1971 dispõe sobre a regularização do ensino para menores de sete anos, já que, havia um aumento de mulheres de classe média no mercado de trabalho. Iniciou-se neste mesmo ano uma discussão sobre as crianças pobres serem privadas de cultura e por isso tinham o “fracasso escolar”, então foi criada a educação compensatória para que eles fossem estimulados a alfabetização e essa crescente originou nas mães o desejo de ter uma boa base intelectual gerando o chamado padrão educacional (OLIVEIRA, 2007).

Nos anos de 1974-75 foram criados o Serviço de Educação Pré-escolar e a Coordenadoria de Ensino pré-escolar visando à qualidade do ensino. E em 77 foi criado o Projeto Casulo, criado pelo LBA (Legião Brasileira de Assistência), em vários municípios, que orientava monitoras com segundo grau para trabalharem a cerca do tema desnutrição por quatro a oito horas com cerca de 300 mil crianças (OLIVEIRA, 2007).

1985 foi marcado pela criação do Mobral (Movimento Brasileiro de Alfabetização) uma iniciativa do Governo Federal para competir com a LBA pelo mesmo público infantil, coordenando o programas para formação de habilidades, hábitos e atitudes supervisionadas por monitoras para amenizar as desigualdades e

suprir as necessidades básicas e não era voltada para a promoção de aprendizagem (OLIVEIRA, 2007).

A luta pela redemocratização no país encontrou nos professores a força que se uniu a muitos outros sujeitos coletivos, como movimentos sociais, por exemplo. Essa luta levou à Assembleia Constituinte de 1987-1988, que teve uma participação, sem precedentes, da sociedade civil. No fundo, além da garantia de direitos civis e políticos, o grande desejo a ser alcançado eram os direitos sociais.

A Constituição da República de 1988 reconheceu o direito à educação como o primeiro dos direitos sociais, bem como um direito do cidadão e dever do Estado (FERREIRA, 2010). Por essa razão, estabeleceu princípios, diretrizes, regras, recursos vinculados e planos para assegurá-lo. Nesse momento de ruptura com essas estruturas arcaicas, a Constituição impôs novos contornos organizacionais, com vistas a uma educação democrática e própria da cidadania. O atual sistema educacional brasileiro baseia-se na Constituição de 1988, que destaca a educação como um direito universal que deve ser promovido e protegido pelo governo.

Embora a Educação Infantil tenha sido instituída como parte da educação básica pela Lei Diretrizes Bases da Educação 9394/96 (1996), ainda há muito que se fazer e se antes ela era meramente assistencialista sem cunho educacional, com a Emenda Constitucional n. 59/2009 ela tornou-se obrigatória dos 4 aos 17 anos.

A promulgação da LDB 9.394 de (1996) bem como as sucessivas alterações na lei, tiveram significativas repercussões na Educação Infantil. Porém, não é possível afirmar que essas repercussões resultaram em avanços plenos e efetivação dessa etapa educativa como direito subjetivo (CAMPOS, 2017).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) Lei nº 9.394/1996, traz em seu contexto os direitos da criança e a finalidade do oferecimento do ensino desde o berçário até a pré-escola em instituições apropriadas à Educação Infantil.

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 anos em seus aspectos físicos psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

Foi gerado um grande debate em torno do financiamento da educação sendo necessário gerar iniciativas de apoio aos municípios, visando a correção progressiva das disparidades no acesso e na qualidade da educação, incluindo a Educação Infantil. O resultado desse processo foi a constituição do Fundo Nacional de

Desenvolvimento da Educação – FNDE (2007). Programa de destituição de recursos federais e estaduais para construção reforma e aquisição de equipamentos e móveis para creches e escolas públicas municipais é muito recente no país. Instituído em 2007.

A exigência de formação mínima para a atuação em Educação Infantil, proposta na Lei Diretrizes Bases da Educação (1996), colidiu com a realidade no momento de sua promulgação, na qual grande parte dos profissionais que atuam com crianças pequenas, principalmente no segmento de creche, nem sequer tinha o ensino médio. Para superar essa realidade, que ainda existe em algumas partes do país, foram criados materiais, resoluções e programas presenciais ou a distância para a capacitação de milhares de profissionais leigos que trabalham na Educação Infantil.

A história da atenção à primeira infância no Brasil ocorre por meio de um movimento que inclui avanços e retrocessos. A extensão territorial, as desigualdades regionais e a variedade sociocultural e ambiental refletem diferenças significativas que constituem desigualdades no exercício do direito à Educação Infantil. O acesso a locais públicos é diferenciado em relação a faixa etária, a etnia, a raça, a classe social e a articulação territorial. Esse quadro expressa formas desiguais de distribuição dos benefícios das políticas sociais e evidencia a reprodução, na Educação Infantil, dos efeitos da baixa intensidade da democracia no país, ainda frágil e restrita, com a perpetuação de violações de várias ordens.

Tendo em vista os eixos estruturantes das práticas pedagógicas e as competências gerais da Educação Básica propostas pela Base Nacional Comum Curricular, seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento asseguram, na Educação Infantil, as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural (BRASIL, 2017).

A Base Nacional Comum Curricular (2017) traz novas perspectivas para a educação básica/infantil, na qual a criança possui o direito de ser experenciar novos desafios em ambientes que proporcionem conflitos de aprendizagem, a instigando a

solucionar estes conflitos e adquirir novos conhecimentos com o meio, com as pessoas a sua volta e consigo própria.

2.2 A perspectiva histórico-conceitual do lúdico

É difícil datar exatamente a origem dos jogos e das brincadeiras, mas as poucas referências arqueológicas que chegaram até os dias de hoje revelam que sua história é intrínseca à da própria humanidade, ou seja, se pelo fato de os jogos e as brincadeiras ainda continuarem a ser assunto de debate pedagógico é que eles foram e são verdadeiros reflexos da realidade de cada época e de cada civilização.

Evidências arqueológicas indicam que os primeiros brinquedos surgiram na Mesopotâmia há mais de 5 mil anos. Nessa época, as crianças babilônicas usavam tábuas para os jogos de tabuleiro, que eram nada além de ossos de ovelhas ou animais ruminantes (GEHLEN, 2019).

Há também evidências da existência de pequenas miniaturas de casas, braços e mãos no Egito Antigo, talvez previsto para familiarizar as crianças com suas tarefas futuras. Enquanto na terra dos faraós, as crianças carentes brincavam com bolas feitas de canas, os pequenos aristocratas, deleitavam-se com bonecas feitas à imagem de Cleópatra.

Segundo Almeida (2009) a palavra lúdico tem origem em *ludus*, expressão latina, e tem o sinônimo de jogos e brincadeiras, o que leva aos verbos de ação: jogar, brincar e divertir. Ora, se tudo o que a criança faz é como se fosse um aprendizado, então, conseqüentemente, chega-se ao denominador de que o lúdico pode vir a ser um instrumento de aprendizagem. A introdução do lúdico na vida escolar do aluno é uma maneira muito eficaz de penetrar no universo infantil para repassar conhecimentos e toda a interação do universo adulto.

De acordo com Santos (1997, p. 23) “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”.

Pois bem, se uma criança desenvolve seu lado criativo e o potencializa no ambiente escolar com certeza essa criança terá construído mecanismos de aprendizagem e correspondido com os anseios do professor. Mas ele deve estar

atendo para não transformar o lúdico em simples instrumento de aprendizagem sem a devida conotação para o aluno.

De acordo com Mahoney e Almeida (2005) o lúdico aparece desde tempos antigos em diferentes culturas. Em línguas semíticas com o significado de rir ou se divertir. No antigo anglo-saxão, o termo lúdico está relacionado ao salto, movimento e com o sacrifício ou a oferta de alguns ritos. No grego havia a distinção entre *payia*, para se referir a muitas expressões espontâneas do lúdico, como lutas, tumultos e piadas e; *agón*, que fez alusão ao desafio que ocorre nos jogos de competição e de luta e em que havia algumas normas pré-estabelecidas. Em latim, encontra-se o termo *iocus/iocare*, com o significado de piada, frivolidade, passatempo, recreação e; o termo *ludus*, referido tanto ao jogo infantil quanto à recreação e competição. O ato de jogar, *lusi-lusum*, também inclui um gosto pela alegria e diversão.

De acordo com Grillo et al. (2016, p. 09), Maria Montessori foi uma das primeiras pedagogas a utilizar jogos básicos e atividades lúdicas para desenvolver a discriminação perceptiva e tátil da criança. Para ela, o jogo é “uma atividade livre, ordenada de tal maneira que leva a um objetivo definido”.

Segundo Kishimoto e Santos (2016, p. 23), o surgimento do lúdico ainda é uma incerteza, o que sabe é que, no Brasil, a história do lúdico, como o vemos hoje, iniciou-se com a vinda dos colonizadores e de outros povos, como os negros africanos, por exemplo. Esta mistura de raças e de culturas foi-se alastrando conforme as terras, selvagens até então, iam sendo desbravadas. Dessa forma, os índios, primeiros habitantes, viram sua cultura e tradições, inclusive na forma lúdica com a qual interagiam com os filhos, serem modificadas pouco a pouco.

Assim como as brincadeiras, os jogos passaram a ter uma conotação diferente com a chegada de outros povos por aqui, o que era realizado entre os índios como forma de interação e passatempo, passou a ter regras e marcações. Com isto, o jogo foi elevado ao patamar de atividade competitiva.

A ludicidade desenvolve a criatividade na criança, bem como a capacidade de criar, inventar, construir e desconstruir, regras do jogo e aprendizagens de novos conhecimentos, e também estimula a interação social com quem está ao seu redor. Entretanto, antes de analisar sobre o que falam os teóricos a respeito do lúdico é necessário que se aprofunde no termo.

Ximenes (2001, p. 49) relata que o Dicionário da Língua Portuguesa, traz a seguinte definição: “Lúdico *lú. di.co adj.* Relativo a, ou que tem caráter de jogos ou

divertimentos”. Entende-se que o termo tanto pode vir como brincadeira quanto jogo. O sentido do lúdico não altera a sua forma de provocar prazer e diversão.

Para Almeida (2009, p. 1):

O lúdico tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo, passando à necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente.

Entende-se que nos dias de hoje, o mundo se encontra no século da ludicidade, isto se justifica pela busca do ser humano por diversão, entretenimento e lazer e o lúdico na escola traduz a diversão, o prazer, os jogos, músicas e as brincadeiras para diversificar e tornar prazerosa a aprendizagem.

Passos (2013, p. 43) se refere ao lúdico como adjetivo de jogo:

Termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.

Segundo Passos (2013) o termo lúdico se assemelha ao que indica o dicionário, como um adjetivo para “jogo”. Ele refere-se a tudo o que é apropriado ou relacionado ao jogo, à diversão, ou seja, um jogo de tabuleiro, um passeio com amigos a um parque de diversões, todas as atividades recreativas que tornam a vida mais prazerosa. Assim, deduz-se que o professor, ao utilizar o lúdico em sala de aula, está provocando nas crianças o sentido de prazer em aprender brincando.

Para Santos (2011, p. 24) o lúdico:

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não-estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração.

Percebe-se, no entanto, a importância não está somente no significado da palavra em seu sentido original, mas também no resultado da aprendizagem trazida por intermédio do jogo. Saliencia-se que o professor, a escola e a família, devem buscar garantir à criança o direito fundamental da educação para o seu desenvolvimento cognitivo. Partindo desse pressuposto, percebe-se quão importante a atividade lúdica é, pois desenvolve principalmente a interação entre as crianças.

Portanto, é necessária quando proposta a brincadeira, que se tenha uma intencionalidade educativa fundamentada nos pressupostos para a educação infantil. Ao brincar de forma planejada, a criança se envolve com o meio no qual está inserida, aprendendo e ensinado simultaneamente quem está ao seu redor.

Gasparini (2003, p. 53) aponta, “O brincar tem uma forma estética e são, em grande parte, as emoções estéticas que influenciam o seu curso”. “Brincadeira” também é uma atitude, uma disposição que libera o pensar e o sentir promovendo a abertura da mente; tais disposições são essenciais para a criatividade e a experiência estética das crianças menores, que são ritmicamente brincalhonas.

Ornelas (2002) também contribui para a discussão a respeito do lúdico quando se refere-se à junção da brincadeira, brinquedo e jogo. Para o autor o brincar é lúdico, e este ato pode vir ou não associado ao jogo ou à brincadeira. Entretanto, o objeto que corresponde ao lúdico pode ser, ou não, o brinquedo.

Segundo Murcia (2005) as teorias clássicas sobre o brincar infantil são desenvolvidas entre a segunda metade do século XIX e o primeiro terço do século XX. Em seguida, sete dos mais conhecidos estão expostos. A Teoria da Energia Excedente de Herbert Spencer² (1820-1903) foi elaborada com base no fato de que, devido a melhorias sociais, o indivíduo acumula grande quantidade de energia que antes era dedicada à sobrevivência. Essa grande quantidade de energia excedente deve ser liberada em atividades sem um objetivo imediato para evitar tensões ao organismo, sendo o jogo, juntamente com atividades artísticas e estéticas, uma das ferramentas que o corpo humano tem para restaurar o equilíbrio interno. O jogo permite que a criança reduza a energia acumulada que é consumida durante as necessidades biológicas básicas. O jogo consiste em uma prática de habilidades necessárias para a vida adulta.

² Foi um naturalista inglês, filósofo, sociólogo, psicólogo e antropólogo.

A teoria de Spencer baseia-se na ideia de que a infância é um estágio de desenvolvimento em que a criança não precisa fazer nenhum trabalho para sobreviver, uma vez que suas necessidades são satisfeitas pela intervenção de seus cuidadores, e elimina o excedente de energia por meio do jogo, ocupando nesta atividade os grandes espaços de tempo que são deixados livres. Para Spencer, o processo pedagógico deve imitar o curso da evolução social, para que a mente da criança passe “naturalmente” pelos diferentes estágios de evolução das sociedades humanas (MURCIA, 2005).

Embora a teoria apresentada acima tenha fundamento, nem sempre é cumprida, pois o jogo serve não apenas para liberar o excedente de energia, mas também para recuperar, descansar e libertar-se das tensões psíquicas vivenciadas no cotidiano, depois de se ter consumido um excesso de energia em atividades sérias e úteis. Ou seja, o jogo também tem um efeito recuperativo e de libertação.

A teoria do Relaxamento de Richard S. Lazarus³ (1922-2002) o jogo aparece como uma atividade compensadora do esforço e da exaustão que geram nas crianças outras atividades mais sérias ou úteis. A teoria do relaxamento, do repouso, do relaxamento ou da recuperação, proposta por Lazarus (1922-2002), aponta que o jogo aparece como uma atividade que compensa o esforço, a exaustão que outras atividades mais sérias ou úteis geram na criança. O jogo é visto como uma atividade que serve para descansar, relaxar e restaurar a energia consumida nessas outras atividades mais sérias (MURCIA, 2005).

Na concepção de Mota-Cardoso et al. (2000), essa teoria, embora possa ser apropriada para o jogo dos adultos, ao analisar os jogos infantis percebe-se que eles apresentam muitas lacunas, uma vez que o jogo é uma das atividades as quais as crianças gastam muito do seu tempo e de sua energia

A Teoria do Pré-exercício de Karl Groos⁴ (1861-1946) afirma que o jogo não é apenas exercício, mas pré-exercício, pois contribui para o desenvolvimento de funções cuja maturidade é alcançada no final da infância (MURCIA, 2005).

A teoria de Groos destaca o papel relevante desempenhado pelo jogo no desenvolvimento das capacidades e habilidades que permitirão à criança desenvolver-se autonomamente na vida adulta. Esse autor concebe o jogo como um

³ Foi um psicólogo americano e professor do Departamento de Psicologia da Universidade da Califórnia, em Berkeley.

⁴ Foi um filósofo e psicólogo alemão.

exercício de preparação em que a criança sempre joga de um modo que configura a atividade futura do adulto, sendo o jogo uma espécie de pré-exercício das funções mentais e dos instintos desenvolva (NASCIMENTO et al., 2009).

Uma das críticas a essa teoria é que, apesar do fato de as observações deste autor estabelecerem um marco qualitativo na pesquisa sobre o jogo, a ideia de uma natureza exclusivamente biológica já foi superada na atualidade pelo excesso de estudos que mostram a necessidade de interação social precoce e positiva para o jogo se desenvolva (NASCIMENTO et al., 2009).

Na Teoria da Recapitulação de Granville Stanley Hall (1846-1924), a brincadeira é uma característica antagônica relativa à evolução filogenética da espécie e, sob esse ponto de vista, reproduz as formas de vida das raças humanas mais primitivas. Para este autor, o jogo é uma característica do comportamento ontogenético que inclui o funcionamento da evolução filogenética das espécies (MURCIA, 2005).

No entanto, outra escola de pensamento desenvolvida pelo psicanalista, Sigmund Freud⁵ (1859-1939), torna o jogo como uma atividade simbólica que permite que a criança desista da satisfação instintiva e cumpra com a função de elaboração. A função essencial do jogo para *Teoria Psicanalítica* acontece reduzindo as tensões internas decorrentes da impossibilidade de realizar os desejos e é baseado em uma transação permanente entre o imaginário e o real.

Outra contribuição fundamental foi feita por Jean William Fritz Piaget⁶ (1896-1980), psicólogo experimental, filósofo e biólogo suíço, que via na condição de jogo a expressão e desenvolvimento da criança. O desenvolvimento representa uma teoria que explica as mudanças que ocorrem nos seres humanos desde o nascimento até a adolescência.

2. 3 A cultura lúdica: a música como possibilidade de desenvolvimento infantil

Alguns elementos parecem ter um impacto muito particular na cultura lúdica. É sobre a cultura distribuída pela mídia com a qual as crianças estão em contato: televisão e jogos. A televisão como o brinquedo transmite o conteúdo hoje e, às vezes,

⁵ Foi um neurologista austríaco de origem judaica, pai da psicanálise e uma das maiores figuras intelectuais do século XX.

⁶ Foi um epistemólogo, psicólogo e biólogo suíço, considerado o pai da epistemologia.

os esquemas que contribuem para a modificação de uma cultura lúdica mais internacional (BROUGÈRE, 1998, p. 7). De certa forma, esses novos modelos de transmissão substituíram as antigas formas orais, nas quais, dentro de uma determinada idade, são propostos modelos de atividades recreativas ou objetos recreativos a serem construídos.

Brougère (1998, p. 8) afirma ainda que

De fato, existem jogos nos quais a criança tem significados, esquemas ou estruturas que constrói no âmbito das interações sociais que lhe dão acesso. Ele co-produz sua cultura lúdica que diversifica de acordo com o indivíduo, gênero, idade e ambiente social. De fato, de acordo com essas categorias, experiências e interações serão diferentes.

Entende-se que meninas e meninos não realizam as mesmas experiências e interações, ou seja, a experiência acumulada de jogo, o uso dos mesmos brinquedos será diferente, já que, há uma construção histórico-social acerca do considerado “de menina e de menino” e isto impacta diretamente na relação que eles expõem com as experiências.

Brougère (1998) nos faz um alerta: No entanto, devemos desconfiar das palavras que usamos e tomarmos cuidado para não generalizarmos a cultura lúdica. Assim como a linguagem, com suas regras e palavras, existe mais como apenas virtualidade, essa cultura é um potencial disponível, que a criança pode atualizar de acordo com as ocasiões em relação a situações, objetos, pares. A singularidade de cada momento convida a extrair essa ou aquela parte da cultura lúdica.

Quando nos referimos à cultura lúdica pensamos somente em jogos de competição e brincadeiras infantis com bonecas, carrinhos, “Pega-Pega”, entre outras brincadeiras, entretanto o lúdico relacionado ao indivíduo se inicia desde muito cedo por meio da música. A música associada ao lúdico oferece muitas situações de aprendizagem que podem ser adaptadas às diferentes idades que compõem a educação Infantil. Um exemplo disso pode ser visto em bebês, cujo primeiro contato com a música ligada ao lúdico se dá no momento em os adultos falam com eles, canta, fazem cócegas ou sacode-os carinhosamente, a comunicação afetiva, o movimento, as sensações influenciam a identificação de uma determinada música que começa a ser reconhecida e a necessidade de se expressar.

Segundo Bueno (2011, p. 178) “[...], a música deve ser transmitida com alegria, vibração, por meio de uma metodologia lúdica e dinâmica, própria do mundo da criança”. Existe uma grande diversidade nesta área musical tanto em brinquedos,

brincadeiras e outros, algumas atividades ficam tão famosas no meio das crianças se tornando favoritas, que prevalecem no ambiente escolar, tornando-se tradição de gerações. “O cotidiano da Educação Infantil é repleto de atividades musicais, algumas tão conhecidas que já fazem parte do repertório usual das escolas” afirma Maffioletti *apud* Craydy (2001, p. 123).

O movimento corporal das crianças é uma característica que se destaca, com os movimentos ela se comunica, sua intencionalidade é a de transmitir alguma mensagem de forma divertida, e o movimento corporal é muito provavelmente a primeira forma de conhecer, sentir e estar no mundo (TAVARES; CIT, 2008).

Bebês e crianças pequenas em todas as culturas humanas movem-se e fazem música de várias formas rítmicas e comunicativas (PARIZZI, 2006). O ritmo é um componente básico de linguagens não apenas verbais, mas também gestuais e musicais. Um senso de ritmo pode ser entendido como inato e biológico com origens evolutivas que priorizam a comunicação, a cooperação e a unidade de grupos (RAMOS; ROSA, 2012). A partir dessa perspectiva, a música apoia grupos que se formam e permanecem juntos.

Essa partilha precoce de subjetividades da dança é expressa na capacidade de antecipar e sincronizar ritmicamente com outros importantes desenvolvimentos. O desenvolvimento de tal sincronicidade requer que as crianças observem e imitem repetidamente os gestos de seus educadores.

A partir disto pode-se inferir que a musicalidade comunicativa rítmica inicial sustenta o desenvolvimento em humanos de formas artísticas e esteticamente criativas de pensar e ser. Poesia, dança, teatro e música, envolvem comunicação e representação simbólica mediada por movimento, som e ritmo do corpo.

Ritmo, gesto, som e tom combinados - o básico da música - podem criar roteiros que são narrativas musicais. Em vez de palavras, o ritmo expresso no gesto, no som e no tom transmite as sensações emocionais do enredo. Narrativas, musicais e/ou verbais, são social e culturalmente construídas e sua construção e interpretação é um modo primordial de fazer sentido e significado (LAMEIRA et al., 2012).

Outras brincadeiras utilizadas por meio da música podem ser: Ciranda Cirandinha, O Cravo Brigou com a Rosa, o jogo de Trava-línguas, Desafio, no conceito da brincadeira Desafio valoriza-se o Repente, é uma arte brasileira baseada no improviso cantado, alternado por dois cantores, daí o nome repente, atividade cultural da Região Nordeste, entre outras brincadeiras.

A tradição cultural da criança deve ser valorizada, pois é neste universo que ela habita e se socializa, desta forma ela perpetuará a dará continuidade ao que lhe foi passado pelas gerações anteriores a ela (SILVA apud, JORDÃO, 2012, p.146).

O debate sobre os benefícios e vantagens da educação cultural e, em particular, da educação musical continuou por décadas. A pesquisa na década de 1990 provou o desenvolvimento positivo das competências em um grupo de crianças em uma escola primária, que foi exposto à educação musical regular. Um grupo de crianças na mesma escola sem treinamento musical especial não apresentou os mesmos resultados em competências sociais (FERNANDES, 2012).

Portanto, a pesquisa sobre os efeitos do desenvolvimento estético ou artístico, sempre aponte para a consideração das condições individuais, dos resultados positivos em relação ao desenvolvimento perceptivo, social, motivacional, emocional e até mesmo cognitivo. Cada povo têm raízes culturais imbuídas nas músicas, desta forma, as crianças têm o dever de darem continuidade a elas para que não se percam no futuro, e isso poderá ser realizado por meio das cantigas de roda, da maneira de como brincam, sempre respeitando as variações culturais.

Segundo Silva apud, Jordão (2012, p.148) “É incrível também o número de variantes: uma mesma cantiga pode ser encontrada em diversos lugares com variações rítmicas, melódicas, textuais ou na forma de brincar, traçando as particularidades de cada lugar”.

A música vem para dar suporte a educação e, além disso, ela tem uma finalidade, a de desenvolver vários aspectos cognitivos nas crianças, como a fala por exemplo. Ao ouvir uma música, a criança tentará acompanhá-la da forma de como a ouviu e entendeu.

Relacionado ao exposto, é importante o uso da música no cotidiano das crianças por sua natureza lúdica, como estimulante da motivação e como Lameira (2012) afirma em seu trabalho, devemos reconhecer a ajuda da educação musical na aquisição das habilidades básicas das crianças dessas idades, atuando, também, como um meio de linguagem, permitindo a expressão de emoções.

3 O LÚDICO E SUA INTERFACE COM O DESENVOLVIMENTO INFANTIL E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nessa seção trataremos dos aspectos relacionados ao lúdico como possibilidade de desenvolvimento psicomotor, afetivo, social e cultural. Discorreremos sobre o lúdico como instrumento de interação social, assim como na interface do compartilhar e relacionar, essa interface expõe o potencial dos participantes, afeta suas emoções e testa suas habilidades e limites.

A partir dessa perspectiva abordaremos o lúdico em um viés pedagógico e legal, ou seja, inserido nos pressupostos normativos que regem e direcionam as ações pedagógicas. Assim, destacaremos Piaget (1990) como um dos defensores do lúdico como instrumento de desenvolvimento. Além de relacionarmos o lúdico como veículo de transformação social e cognitivo. Ressaltamos que Piaget foi escolhido por conta da teoria da assimilação e acomodação na qual discorre que o processo de aprendizagem acontece entre o sujeito e o objeto

3.1 O lúdico como possibilidade de desenvolvimento psicomotor, afetivo, social e cultural

Os jogos e as brincadeiras refletem e produzem mudanças qualitativas e quantitativas nas diferentes variáveis do funcionamento geral da criança, dentre as quais podemos citar o grau de desenvolvimento moral e social, capacidade intelectual, adaptabilidade, linguagem, resposta emocionais e comportamentais, formas de lidar e resolver problemas e maneiras de perceber e interpretar o mundo ao redor.

O desenvolvimento psicológico da criança é o resultado das trocas que ela estabelece em ambientes organizados e modificados por adultos de acordo com suas interpretações e expectativas em relação ao comportamento, desenvolvimento e educação daquela criança em particular, em contextos sócio-históricos específicos (MUELLER, 2013). A interação com o outro foi observada por Vigotski (1998) e Leontiev (1988) em um estudo comparado e foi considerada constitutiva do sujeito e dos jogos, particularmente quando se joga protagonizado, uma forma que o pré-escolar encontra para atingir níveis mais elevados de desenvolvimento (BRANDOLISE, 2018).

O jogo cria o desafio de uma redefinição do papel do adulto nessas situações. Entendendo a criança como um ser ativo, o adulto deixa de ser o único mediador do aprendizado e desenvolvimento da criança. Além de interagir e dar assistência direta às crianças, elas devem organizar continuamente o ambiente de uma forma que lhes

ofereça as condições para se movimentarem no espaço, fazendo uso extensivo dele para estabelecer interações com seus pares e se engajar em jogos.

No entanto, o ambiente ou meio não podem ser vistos como estáticos ou definitivos, pois se constituem na interação com o sujeito ou com o grupo de sujeitos, com certas capacidades, interesses e objetivos. Os aspectos do ambiente físico-social que são importantes para algumas crianças de certa idade constroem certas habilidades ou conjuntos de significados, ao mesmo tempo em que são modificados por elas, dão origem em outro momento a outros aspectos como novas fontes privilegiadas de promoção em seu desenvolvimento (OLIVEIRA; ROSSETTI-FERREIRA, 1993).

Por meio da atividade recreativa, a criança afirma sua personalidade, desenvolve sua imaginação e enriquece seus vínculos e manifestações sociais. O estudo e a observação das brincadeiras das crianças constituem um meio valioso de conhecer a psicologia da criança e sua evolução.

Além disso, o jogo é uma atividade que envolve ação e participação ativa. Segundo Johnson et al. (1999) *apud* Silva (2004), existem três maneiras de considerar a relação entre oportunidades de brincar e desenvolvimento infantil:

O comportamento de brincar de uma criança pode servir como uma “janela” ou “espelho” de seu desenvolvimento, revelando seu status evolutivo em várias áreas. O jogo pode reforçar as novas aquisições evolutivas. O jogo serve como contexto e meio para a expressão e consolidação de conquistas evolutivas. O jogo pode servir como instrumento de mudança evolutiva: pode gerar transformações qualitativas no funcionamento do organismo e organização estrutural. O jogo pode resultar em desenvolvimento (SILVA, 2004, p. 09).

O jogo é o principal veículo para o desenvolvimento da imaginação e inteligência, linguagem, habilidades sociais, habilidades perceptivas e motoras em bebês e crianças pequenas. O desenvolvimento ocorre de modo intencional quando as crianças têm permissão para explorar ambientes ricos.

Os jogos são atividades lúdicas, recreativas que são praticadas em qualquer idade. As crianças brincam nos primeiros anos de vida para se divertir, buscar afeto e praticar a solidariedade; e, ao mesmo tempo, jogando elas desenvolvem sua fantasia, sua imaginação e sua criatividade e aprendem a viver. Mas seus jogos ainda não possuem normas específicas e surgem espontaneamente, naturalmente, sem aprendizado prévio. Mais tarde, elas começarão a praticar o jogo regulamentado, isto

é, dotado de uma série de regras que determinam não apenas as condições que devem ser dadas antes do início do jogo, mas também regulam o desenvolvimento e o término dos mesmos.

Por intermédio dos jogos, as crianças aprendem aspectos do contexto cultural em que vivem, incorporando-se progressivamente à realidade do mundo que os mais velhos construíram, também no meio da brincadeira e do jogo. Nesse complicado processo, as atividades lúdicas tornar-se-ão menos autônomas e egoístas, participando cada vez mais do jogo adulto da vida, isto é, da própria vida entendida como um jogo; mas um jogo muito mais sério, mais autêntico e real, na maioria das vezes não tão feliz ou divertido ou agradável (BROUGERE, 1998).

A educação baseada no lúdico, em especial dentro da etapa da Educação Infantil promove o conhecimento a partir da motivação da criança a explorar o universo que esteja incluída aprendendo a interagir da melhor forma possível com as pessoas com qual convivem e se relacionam. Essa educação lúdica se dá a partir do brincar que ocorre em especial dentro da sala de aula motivando a vivência prática de conteúdos que trabalhem a inteligência e estimulando a aprendizagem da criança, estimulando ela a realizar atividades e ações que despertem a curiosidade e instiguem a criatividade estimulando as crianças a tomarem gosto pelas aulas dentro da Educação Infantil.

Na visão de Campos (2019) as atividades lúdicas baseadas no jogo, auxiliam no desenvolver de diversas habilidades inerentes a ele. Assim, ele facilita a adaptação da criança no período inicial levando-a conquistar a socialização dentro do ambiente escolar. Assim, é necessário que dentro do planejamento de atividades do professor sejam incluídos os jogos e brincadeiras para que os alunos construam sua criticidade e se imponham na sociedade com um posicionamento confiante e condizente com o meio em que vivem buscando demonstrar que por meio dos jogos a criança aprende com significação os conteúdos e a sua própria construção moral.

Assim, é bom lembrar sempre que o lúdico é, por si só, uma terapia. Nas brincadeiras, a criança ou o adulto podem criar e usar toda a personalidade, e o indivíduo só descobre sua pessoa quando o criador é mostrado. O lúdico representa uma ferramenta didática essencial na educação formal, pois circunscreve uma série de atividades prazerosas, de curta duração, agradáveis e reguladas que admitem o fortalecimento de valores como respeito, tolerância, responsabilidade e solidariedade.

De acordo com os estudos feitos por Piaget (1990) sobre o comportamento da criança, ele classifica quatro fatores responsáveis pela psicogênese do intelecto infantil; sendo o fator biológico, particularmente o crescimento orgânico e a maturação do sistema nervoso; o exercício e a experiência física, adquiridos na ação empreendida sobre objetos; as interações e transmissões sociais, que se dão, basicamente, por meio da linguagem e da educação; e o fator equilíbrio das ações.

No entanto a equilibração das ações é a base que possui um papel importantíssimo na teoria de Piaget(1990), e também explica todos os outros fatores. O desenvolvimento individual consiste nos resultados das atividades múltiplas em seus aspectos de exercício e da experiência e ação. Que levará a coordenação dessas ações a pressupor um sistema de auto-regulação ou de equilibração que dependerá das circunstâncias e das potencialidades epigenéticas, ou seja, quando a assimilação e acomodação estão em harmonia o sujeito está em equilíbrio.

Se as estruturas intelectuais não forem suficientes para operar uma nova situação ocorrem contradições em seu conhecimento atual, levando ao desequilíbrio, provocando um movimento espiral que conduz de forma natural a novas adaptações, conduzindo a um estado superior e mais complexo de equilíbrio.

É claramente reconhecido por diferentes autores de diferentes linhas teóricas a importância que o lúdico tem no desenvolvimento da criança, como Piaget(1990) e Vigotski (1988). Do ponto de vista funcional, estrutural e afetivo, ele é imposto como uma possível atividade de desenvolvimento, tanto que sua ausência deve ser geralmente tomada como um sinal patológico. Espera-se que as crianças brinquem e que por meio das brincadeiras se torne possível elaborar conflitos, compensações, realização de desejos em uma atividade plena que expressa o prazer pelo domínio de alguma função, socialização e troca.

Uma perspectiva ativa, na qual o jogo e os brinquedos são considerados materiais úteis para o desenvolvimento psicomotor, motor sensorial, cognitivo, lógico e de linguagem em crianças, abriria imediatamente o caminho de Piaget (1990) para a elaboração de uma teoria estrutural do jogo, a partir dos estudos sobre a dinâmica interna das funções mentais da criança.

Piaget (1990) incluiu os mecanismos lúdicos nos estilos e modos de pensar durante a infância. Para Piaget (1990), o jogo é caracterizado pela assimilação dos elementos da realidade sem ter que aceitar as limitações de sua adaptação. Essa teoria piagetiana é expressa em “A formação do símbolo na criança” (1973). Em que

há uma explicação geral do jogo e a classificação e análise correspondente de cada um dos tipos estruturais de jogo: se de exercício, simbólico ou regras.

Assim, veremos a partir da perspectiva piagetiana a evolução dos jogos na criança e, ao mesmo tempo, como esta evolução está relacionada aos princípios do desenvolvimento das estruturas cognitivas. Piaget (1990) classifica e explica a evolução dos jogos a partir do período sensório-motor enfocando as características estruturais dos mesmos e descartando a classificação pelo conteúdo, a função e a origem.

Segundo Piaget (1990, p. 151):

Para classificar jogos sem cometer *a priori* com uma teoria explicativa, ou dito de outra forma, que a classificação serve a explicação em vez de pressupor é necessário apenas para analisar as estruturas, como tal, como as testemunhas cada jogo: grau de complexidade mental de cada um, de jogo sensório-motor fundamental para o jogo social superior.

Partindo dessa base, o autor elaborou três grandes categorias que lhe permitiram dar a sua explicação e interpretação do jogo de acordo com a estrutura do pensamento da criança, a saber:

O jogo de exercício sensório-motor - Este primeiro estágio é caracterizado pelo fato de prolongar a execução de alguma ação por prazer funcional puro. Começa o Subestágio 2 (1-4 meses) do período sensório-motor e aparece com uma pequena diferença na assimilação adaptativa, ou seja, o bebê repete a ação pelo prazer do exercício funcional e do prazer ligado ao domínio (ver por ver, virar-se para trás, manipular por manipular, emitir sons) (PIAGET, 1990, p. 151).

Embora nem todas as reações circulares deste estágio tenham uma natureza lúdica, a maioria é prolongada quando o prazer funcional prevalece ou, em outros termos, a mais pura assimilação. O brincar aprendendo é inerente à criança, o fato de ela brincar desenvolve sua percepção e o imaginário e isso se traduz na escola, ou seja, se lhe for permitido ela usa a brincadeira como instrumento de sua própria aprendizagem enquanto que o adulto usa do trabalho para aprender e produzir.

Segundo Freire (1987):

O adulto produz e aprende trabalhando, a criança brincando. O trabalho e o aprendizado da criança acontecem brincando. É através disto que a criança vai tomando contato com o mundo das regras. Todo o jogo tem suas regras que devem ser entendidas, incorporadas e respeitadas pela criança. (FREIRE, 1987, p. 74).

Com isso, o autor quer dizer que os adultos conduzem de maneira direta e real sua aprendizagem vida a fora, já a criança precisa desse brincar aprendendo para encontrar-se e socializar-se com o mundo externo. Assim, Vigotski (1988) *apud* Rego (1995, p. 82) pondera o ato de brincar como a “possibilidade de resolução entre a necessidade de ação da criança e de sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas ações”.

Para Vigotski (1988) a criança, ao brincar, eleva-se ao seu mundo imaginário, e é neste mundo que ela se constrói e simula situações de aprendizagem que a colocarão frente ao mundo real e com situações e problemas reais. Além disso, as crianças ao brincarem utilizam um conjunto de ferramentas mentais: classificação, planejamento, previsão ou antecipação, formulação de inferência e hipótese, entre outras. Essas ferramentas trabalham juntas e combinadas e formam a base do funcionamento cognitivo dos seres humanos.

Segundo Leontiev (1988, p. 121)

A criança quer, ela mesma, guiar o carro; ela quer remar o barco sozinho, mas não pode agir assim, e não pode principalmente porque ainda não dominou e não pode dominar as operações exigidas pelas condições objetivas reais da ação dada.

Assim, pode-se afirmar que o jogo é um instrumento de aprendizado, da e para a vida. Ele pode ser usado não apenas para estimular a criatividade, mas como uma maneira de transformar emoções negativas. É um veículo importante que as crianças aprendam a assimilar novos conceitos, habilidades e experiências.

Segundo Vigotski (1998) *apud* Rego (1995, p. 114) “A criança deve conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) para entender os diferentes modos de comportamento humano, os papéis que desempenham, como se relacionam e os hábitos culturais”.

Levando-se em conta as afirmações de Vigotski (1998), deduz-se que a aprendizagem, o jogo e as relações de amizade são grandemente influenciados pelas expectativas do brincar e como brincar. Nesse sentido, as crianças estão relacionadas às características, qualidades e maneiras de agir ligadas aos papéis diferenciados que experimentarão com as brincadeiras.

Para Vigotski (2007) a criança não deve ser considerada como um ser alheio ao mundo em que vive, o brinquedo a instrui a partir do momento em que ela, não fugindo do seu mundo real, traz para seu mundo infantil as atividades lúdicas que lhe causam prazer.

Vigotski (2007) trata ainda do desenvolvimento proximal da criança, quanto mais a criança se aproxima do brinquedo mais ela aprende, quanto maior for o contato maior será a apreensão. O autor deixa claro que relacionar brinquedo e prazer é arriscado, pois há coisas muito mais prazerosas para a criança em fase de aprendizagem do que o brinquedo propriamente dito.

A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD) é, provavelmente, a categoria mais retomada da abordagem histórica cultural e uma de suas peças angulares. É definida como a distância entre o nível real de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver um problema de forma independente, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado via resolução de um problema sob a orientação do adulto ou em colaboração com outro parceiro mais capaz (CHAIKLIN, 2011).

Esse conceito também indica que o que a criança pode fazer hoje com a ajuda de outra criança ou professor, amanhã pode fazê-lo sozinha. Ao estudar o ZDP de uma criança, ela não enfatiza o que ainda não possui, mas como, com a ajuda de outras pessoas, seu desenvolvimento pessoal cresce. Para Vigotski (2007), a referida área define funções que ainda não amadureceram, mas estão em processo de maturação.

Na definição de ZDP, emerge um ponto essencial de sua teoria: a gênese dos processos psíquicos superiores por intermédio do relacionamento com o outro. Essa relação é um dos axiomas mais importantes da obra de Vigotski (2007), que se manifesta na lei genética do desenvolvimento, que postula que todo processo psíquico aparece duas vezes: primeiro nas relações interpessoais e depois como domínio intrapessoal. Nesse sentido, esse autor expressou que, por trás de todas as funções superiores, de suas relações, estão, geneticamente, as relações sociais e as relações entre pessoas.

Assim, segundo a concepção vigotskiana, o desenvolvimento não é um processo estático, mas é visto de maneira prospectiva, ou seja, além do modelo atual, em suas possibilidades de médio e longo prazo. Esse recurso implica a ideia de potencialidade de importância essencial para pensar em educação.

Para essa teoria, existe uma relação entre aprendizado e desenvolvimento. Os processos de aprendizagem acionam os processos de desenvolvimento, marcando uma diferenciação com outras abordagens teóricas, em que o desenvolvimento precede a aprendizagem. Esta proposta atribui importância à intervenção do professor

como mediador entre a cultura e o indivíduo. O mero contato com os objetos do conhecimento não garante a aprendizagem.

Ao referir-se a tal assunto Vigotski (2007):

Definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer a criança é incorreto por duas razões. Primeiro, muitas atividades dão a criança experiências de prazer mais intensas do que o brinquedo, por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, por exemplo, predominantemente, no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer a criança se ela considerar o resultado interessante. (VIGOTSKI, 2007, p. 107)

Entende-se que nem todas as crianças gostam dos mesmos jogos ou das mesmas brincadeiras, os professores tendem a estimular as crianças a brincarem com jogos competitivos, mas elas ainda não aprenderam o sentido de ganhar ou perder, como explicita Vigotski (2007), ou seja, ao contrário do prazer elas sentirão desprazer quando o resultado não lhes agradar.

Sobre o desenvolvimento estar relacionado ao brinquedo Vigotski (2007, p. 121) diz que “o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento”.

Ao brincar a criança começa no plano imaginário e sempre acaba transferindo esse imaginário para uma situação real. Uma situação vivenciada por ela em determinado momento a inspirará a transferir tais acontecimentos para seu imaginário, claro que no imaginário essa situação estará, a princípio, isenta de regras e na medida em que as ações lúdicas se intensificam as regras surgem não como imposição, mas como meio de interação. É no brinquedo que a criança projeta sua realidade e deixa sua imaginação fluir, assim ela cria oportunidades de desenvolver o cognitivo liberando as emoções.

A atividade da criança durante o jogo ocorre fora da percepção direta, em uma situação imaginária. A essência do brinquedo reside fundamentalmente nessa situação imaginária, que altera todo o comportamento da criança, forçando-a a se definir em suas ações e a passar por uma situação exclusivamente imaginária (VIGOTSKI, 2007).

O autor enfatiza que o fundamental no jogo é a natureza social dos papéis representados pela criança, que contribuem para o desenvolvimento de funções psicológicas superiores. A teoria histórico-cultural de Vygotsky (2007) e a

subsequente pesquisa transcultural também superaram a ideia piagetiana de que o desenvolvimento da criança deve ser entendido como uma descoberta pessoal e enfatizam a interação entre a criança e o adulto, ou entre uma criança e a outra criança, como fato essencial para o desenvolvimento infantil. Nessa interação, a linguagem é o principal instrumento de transmissão cultural e educacional, mas obviamente existem outros meios que facilitam a interação criança-adulto.

Vigotski (2007) afirma que a atividade criativa em todos os atos humanos são capazes de criar algo novo. No comportamento, dois impulsos estão sempre presentes: um reprodutivo, vinculado à memória, outro que combina e cria. É a plasticidade do sistema nervoso, que, preservando os traços da vida, os recria e se adapta às mudanças. A atividade criativa é o que faz do homem um ser projetado no futuro, o que contribui para criar e transformar seu presente. Vygotsky (2007) resiste em localizar a imaginação desapegada da realidade.

Enfim, em uma análise global dos inúmeros estudos sobre o brincar, os pesquisadores, aqui analisados, encontraram evidências de que o jogo contribui para avanços na verbalização, linguagem, vocabulário compreensão, atenção, imaginação, concentração, controle do impulso, a curiosidade, estratégias de resolução de problemas, empatia, cooperação e participação do grupo.

3.2 O lúdico e sua relação com as orientações pedagógicas para a educação infantil

A criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que se desenvolve nas interações, relações e práticas cotidianas a ela disponibilizadas e por ela estabelecidas com adultos e crianças de diferentes idades nos grupos e contextos culturais nos quais se insere. Nessas condições ela faz amizades, brinca com água ou terra, faz-de-conta, deseja, aprende, observa, conversa, experimenta, questiona, constrói sentidos sobre o mundo e suas identidades pessoal e coletiva, produzindo cultura (BRASIL, 2013, p. 86).

A criança, como sujeito de direito, se desenvolve nas práticas cotidianas nas quais são ofertadas a ela, assim constrói relações sociais e culturais com a sociedade que está inserida. Apresenta seu próprio ritmo e maneira de se inserir nos relacionamentos, expressando emoções e curiosidade compondo um modo próprio de se portar nas diversas situações vivenciadas por ela, buscando a compreensão do mundo que a cerca e de si mesma, ressignificando e modificando seus conceitos em cada interação com pessoas e objetos.

A brincadeira faz parte do cotidiano e da linguagem das crianças e ela ocorre, no plano da imaginação fazendo com que a criança aprenda a distinguir o que é real do que é imaginário. Isso implica na criança saber fazer a diferenciação entre a realidade e a imaginação, levando em consideração o que a criança entende por realidade, desta forma a criança adquire novos saberes.

A 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 da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da 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 (BRASIL, 1998, p. 27).

De acordo com Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI), vol.3 (1998). “Os momentos de jogo e de brincadeira devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural”.

No entanto o jogo e a brincadeira devem estar nas atividades propostas nas aulas para que se relacione e desenvolva com o mundo social e natural.

Segundo Teixeira (1995) os jogos podem ser usados em toda a aula, tanto nas estratégias iniciais, quanto nas estratégias de desenvolvimento ou fechamento. A versatilidade das práticas lúdicas permite que sua implementação seja flexível, variada e autêntica. Nem é necessário que todas as atividades sejam introduzidas sob a categoria de lúdico explicitamente. Ou seja, dado que é possível que alguns alunos

percebam as atividades lúdicas como um “desperdício de tempo”, o professor pode simplesmente propor situações que envolvam o lúdico, mas sem apresentá-las (verbalizá-las) como tal.

O psicólogo suíço e pedagogo, Édouard Claperède⁷ (1873-1940), que dedicou grande parte de sua vida ao estudo da educação, disse que a escola tem que se adequar para mobilizar a atividade da criança. Deve incentivar a maior parte da sua atividade. Seria essencial que a escola fosse para a criança um meio termo no qual ela pudesse frequentar com entusiasmo.

Para Piaget (2000) as fases evolucionais do lúdico na escola insurgem gradualmente à medida que a criança passa da infância para a pré-escola. No início, as crianças estão mais voltadas para os objetos reais que eles usam quando jogam. Mais tarde, centram-se nos objetos como interação social e começam a desenvolver jogos mais complexos, com várias funções e usos simbólicos.

Segundo Piaget (1990), o lúdico na sala de aula é conquistado a partir das atividades trabalhadas pelo professor. Elas são capazes de trabalhar a personalidade das crianças bem como os seus valores como a moral, ética, perseverança, dentre outros relativos à formação do ser nas esferas psicológicas, sociais e morais.

Sendo assim, o lúdico trabalhado em sala de aula proporciona à criança conhecer e vivenciar situações individuais e em grupo. Desta forma, ela passa a protagonizar tanto a sua história social quanto a sua construção identitária.

Além disso, por meio de atividades lúdicas em sala de aula, promove-se o aumento da autoconfiança nos alunos e a participação ativa e crítica é fomentada em situações contextualizadas que orientam para a construção do conhecimento de forma significativa. É vital que o professor conceba o lúdico com a nova porta que transcende o universo cheio de magias e encantos e, conseqüentemente, entenda que toda a prática cotidiana envolvendo o lúdico na Educação Infantil facilita a construção da e pela criança por meio do brincar.

A educação tem a ver com a estruturação da personalidade da criança, de sua flexibilidade, maleabilidade, mutabilidade e capacidade de autotransformação. É precisamente a partir da interação com as pessoas que a criança se atualiza e aumenta sua capacidade de expressão, de individualidade e de experiências

⁷ Foi um neurologista, pedagogo e psicólogo infantil.

significativas que lhe permite uma ação responsável consigo mesma, com os outros e com o mundo (SOARES, 2011).

Deste ponto de vista a formação inicial permite um espaço ideal por meio do qual a criança exterioriza a sua riqueza espiritual, física, social e emocional. Com base na dinâmica criativa de sua personalidade. Neste sentido, o professor tem a responsabilidade de enriquecer a sua prática de ensino em estratégias inovadoras e criativas. Daí a importância de promover a livre expressão das crianças através de jogos, esquetes, canções, poemas e atividades especialmente lúdicas.

Ao brincar a criança conhece a si própria e aos outros, reconhece seus limites e respeita os limites do outro, aprende que para tudo tem regras, inclusive no simples ato de brincar, e essas foram feitas para serem respeitadas. Estabelece comportamentos relacionados aos hábitos e a cultura. Internaliza, mesmo que superficialmente, os conceitos de ética e moral. Prevê-se que a brincadeira como forma de aprendizagem pode desenvolver o espírito criador, aguçar a curiosidade e trabalhar a imaginação permitindo que a criança se envolva e busque soluções para seus questionamentos e inquietações.

Segundo Winnicott (1995) a educação infantil como a primeira fase da escolaridade, é voltada para a população entre 0 e 5 anos ou até que se entra na primeira série do ensino fundamental. Neste sentido, concebe-se à criança o direito individual, a partir de uma perspectiva de gênero, ser social, membro de uma família e de uma comunidade, possuindo características pessoais, indivíduo social, cultural e linguístico e de aprendizagem em um processo construtivo e relacional com o seu ambiente.

Segundo esta abordagem as crianças em desenvolvimento, estão constantemente expostas às influências das situações que ocorrem na sua realidade social, não só no seu ambiente doméstico, mas também em outros contextos que podem ou não ser diretamente relacionados a elas.

Nesse sentido, Vigotski (1998) ressalta a importância do uso do brinquedo na vida da criança, a partir da ação dada na esfera cognitiva a criança estabelece a conquista de novos saberes relacionados ao desenvolvimento sistematizado do processo educativo. O brinquedo é demasiadamente importante na educação da criança pequena. Ele é capaz de promover seu equilíbrio psicológico com a realidade que vivencia dentro do mundo a partir das brincadeiras e jogos. O professor de inserir

em sua prática pedagógica o uso de brinquedos, pois ele promove a socialização, imaginação, o senso crítico, a interação, ao mesmo tempo em que aprende.

Embora a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394/1996 (1996), não aborde, extrinsecamente, o brincar, subentende-se que a criança é um sujeito histórico, ou seja, as crianças de hoje não podem e nem devem ser comparadas com as crianças de 20 anos atrás. Porque as crianças de hoje estão dentro de um outro tempo histórico e elas vão se apropriando dessas culturas. Portanto, elas sujeitos históricos e de direitos, dessa forma elas constroem sua identidade brincando, interagindo e se relacionando com adultos e com outras crianças e agem conforme a sua vivência.

Dessa forma, a Educação Infantil tem uma responsabilidade muito grande com a construção da identidade da criança, portanto, ela tem que oferecer-lhe situações lúdicas para que a sua imaginação e fantasia sejam desenvolvidas, assim, a escola deve oportunizar à criança a plena construção dos sentidos que ela tem sobre a natureza. Quando se fala sobre construção dos sentidos é a construção de um olhar dela própria para determinada situação e a Educação Infantil está completamente implicada com os pontos fundamentais na perspectiva do desenvolvimento humano.

O brincar se torna cada vez mais importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras que vão surgindo gradativamente na vida da criança são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade.

Um dos documentos que trata sobre a importância do brincar é o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (RCNEI), ele constitui um conjunto de regras e orientações e tem por objetivo, de acordo com o próprio documento: Brasil (1998, p. 13) “Contribuir com a implantação ou implementação de práticas educativas de qualidade que possam promover é ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras”.

É importante salientar, contudo, de acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998) que:

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (BRASIL, 1998, p. 28).

Destaca-se esta afirmação contida nos referenciais, para ressaltar que as atividades lúdicas, as brincadeiras e as demais formas pelas quais as crianças aprendem e se expressam, dentro de seu contexto próprio – a infância – não se constituem em vivências apenas espontâneas, mas em momentos e situações em que os professores interagem e mediam o processo.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998):

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica. (BRASIL, 1998, p.28).

O Referencial Curricular Nacional Educação Infantil voltado para educação infantil, nos mostra como é importante as brincadeiras de faz-de-conta para aprendizagem da criança e também os jogos de construção, pois propiciam ao aluno um conhecimento mais amplo por meio dos jogos e brincadeiras. Desta forma, pode-se levar em consideração o aumento significativo de profissionais dispostos a mudar a dinâmica de aprendizagem, entende-se que, de fato, o uso do instrumento lúdico é notoriamente um avanço na área da educação, levando em conta que algumas crianças têm inteligência visual, outras auditivas, outras tácticas e outras de forma mecânica tradicional de simplesmente copiar (capacidade imitativa).

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27) “as atividades lúdicas, através das brincadeiras, favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”. Dessa forma, o próprio documento preconiza a importância de se trabalhar o lúdico para que a criança se sinta dentro de seu mundo imaginário, como forma de conhecer a si e aos outros.

Além do Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (RCNEI) há outro documento que tem como objetivo organizar o trabalho na Educação Infantil, que são as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNs). Quando se fala em diretriz curricular, fala-se em lei, e toda lei tem caráter obrigatório.

As propostas pedagógicas constantes nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010) devem respeitar três princípios, a saber: éticos, políticos e estéticos. Os princípios estéticos falam da sensibilidade, da

criatividade, da ludicidade e da liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais.

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças. (BRASIL, 2010, p. 20)

Desta forma, pode-se perceber que as Diretrizes é um documento central e extremamente necessário e que todos que trabalham na área da Educação Infantil devem conhecê-lo, seja professor, gestor ou orientador, não importa o cargo que ocupa nesta modalidade de ensino, pois o documento tem estreita relação com a prática pedagógica.

Outro documento que tem como um dos princípios básicos o brincar, é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e tem como objetivo:

[...] definir o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) (BRASIL, 2017, p. 07).

Assim, a Base Nacional Comum Curricular (2017), é fruto de um trabalho que começou a ser organizado, em meados de 2013, por especialistas das diferentes áreas do conhecimento e, posteriormente, em 2015 e 2016 ela foi aberta à consulta pública, em que todos os membros da sociedade, alunos, pais, professores, das diferentes áreas da educação Básica, e gestores puderam dar a sua contribuição por meio da conferência, internet.

Em se tratando da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ela ampliou os direitos da criança, direitos esses que estão intimamente ligados à aprendizagem e ao desenvolvimento na Educação Infantil. De acordo com a Base Nacional Comum os direitos são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se.

O ato de brincar está ligado ao desenvolvimento e à aprendizagem, o brincar também surge como um dos direitos garantidos à criança durante o processo de Educação Infantil, e essa ação deve ser realizada cotidianamente nas escolas de

Educação Infantil, porém com a intenção de auxiliar a criança a desenvolver seu cognitivo e as suas habilidades.

Brincar cotidianamente de diversas formas e em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos) ampliando e diversificando seu acesso à produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais e é nesse ponto que iremos focar (BRASIL, 2017, p. 36)

A Base Nacional Comum Curricular deixa evidente que o brincar permanece como atividade essencial para o pleno desenvolvimento infantil, e o que já era garantido pelas legislações anteriores são oficializadas com a nova BNCC. Com isso, entende-se que é importante que o professor permita que a criança participe de todos os processos e do cotidiano pedagógico da instituição na qual está matriculada.

Segundo Kishimoto (2011) A criança hoje é vista com um cidadão de direitos e, nessa concepção, a brincadeira passa a ser exercida como direito da criança em seu entendimento de infância. No espaço do brinquedo, a criança terá diversas formas de apreender o objeto, o jogo ou alguma outra coisa que ela utiliza para explorar seu mundo lúdico.

Assim, os documentos que abordam o brincar como direito irrefutável da criança, de certa forma, obrigam que as instituições educacionais estejam preparadas para um acercamento maior do lúdico no contexto da Educação Infantil, pois é nesse nível da educação escolar que a criança terá a oportunidade de sintetizar seus conhecimentos já adquiridos e desenvolver os sentidos de abstração, cognição, articulação das palavras, relação de conceitos lógicos e sociais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa nos permitiu perceber o quanto o lúdico pode ser enriquecedor para o desenvolvimento da criança. O mundo em que o pequeno habita é permeado de objetos simbólicos que o aproxima do real, ou seja, ele transfere para suas brincadeiras fantasiosas e cotidianas o que é vivenciado por ele na realidade. Assim, a criança lida com o raciocínio e a expressão mostrando o quanto é importante a função simbólica do brinquedo ou do lúdico.

A partir do referencial teórico percebemos também que o lúdico pode ser um adjetivo para o jogo e que, além de ser uma atividade livre, exterior a vida e capaz de absorver o jogador, é um dos meios pelos quais os professores podem incentivar as crianças a buscarem seu próprio conhecimento, sendo necessário que elas consigam interagir entre si.

Transformar as brincadeiras infantis em instrumentos lúdicos de certa forma, permite a criança desenvolver várias, habilidades a partir deste instrumento de ensino o participante aprende a ouvir e fazer inferências, cria outras possibilidades, personifica o inanimado, enfim, o lúdico pode ser transformado em ferramenta de aprendizagem.

A educação requer um dinamismo maior, pois o conhecimento prévio do aluno demonstra o quanto ele é crítico e tem opiniões próprias, por isso se faz necessário o professor dominar o lúdico como instrumento de apoio educacional. O professor que acredita no lúdico para desenvolver as potencialidades do aluno, está sempre preocupado com a aprendizagem e com seu nível de conhecimento, exerce práticas de sala de aula de acordo com as necessidades da criança, transformando a realidade dela.

É muito importante que as equipes escolares que atuam na Educação Infantil se conscientizem sobre a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem para que consigam transformar a realidade existente, principalmente nas que oferecem ensino gratuito, que é a falta estrutura para se obter cantos lúdicos, como as brinquedotecas, por exemplo.

Espera-se que este trabalho venha a ser um suporte a mais nas ações pedagógicas de quem dele se valer e uma porta que se abrirá para a mudança do nosso fazer pedagógico. Ao finalizar este trabalho conclui-se que o lúdico é um elemento salutar no processo ensino aprendizagem do cotidiano da criança, pois com

ele a criança interage muito mais construindo assim seu próprio conhecimento e que, por meio dos jogos, ela produz diferentes conexões mentais as quais proporcionam-lhe um desenvolvimento amplo de seus aspectos cognitivos, sociais e emocionais, criando autonomia e responsabilidade.

Contudo ao longo desse trabalho foi possível perceber como a cultura lúdica influencia no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças, pois desenvolve o cognitivo, a relação com o outro e também com os objetos. Temos também os documentos oficiais que nos mostra, como o lúdico é um instrumento de auxílio no desenvolvimento infantil. Segundo os documentos oficiais o lúdico é inserido no cotidiano da criança ampliando seus conhecimentos, explorando sua imaginação e criatividade na hora da brincadeira, considerando sua experiência e desenvolvendo o cognitivo afetivo e psicológico.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. v. 12, 2009.
- ARANHA, M. L. **História da Educação**. 2. ed. rev. São Paulo: Moderna, 1996.
- BRANDOLISE, F. M. **Desenvolvimento humano, brincadeira, Educação Infantil e as contribuições de Vigotski e Winnicott**. 2018. 126p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, Piracicaba, SP, 2018.
- BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional da Educação. Câmara Nacional de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica / Ministério da Educação**. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.
- BRASIL. **Lei nº. 9394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 20 dez. 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/** – Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. – Brasília: MEC, SEB, 2010.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** – BNCC Versão Final. Brasília, DF, 2017.
- BROUGERE, G. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, São Paulo , v. 24, n. 2, p. 103-116, July 1998.
- BROUGERE, G. **Brinquedo e cultura**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br>>. Acesso em: 03 jul. 2019.
- CARDOSO, R. M.; MARTINS, A.; RAMOS, M. *et al.* **O stress nos professores portugueses**. Estudo IPSSO 2000. Coleção Mundo dos Saberes 31. Porto: Porto Editora, 2000.
- CHAIKLIN, S. A zona de desenvolvimento proximal na análise de Vigotski sobre aprendizagem e ensino. **Psicol. estud.**, Maringá, v. 16, n. 4, p. 659-675, Dec. 2011.
- CRAIDY, C. M. **Educação Infantil Pra Que te quero?** Porto Alegre, Artmed, 2001.
- DEL POZO, M.M.; RABAZAS, T. Políticas educativas e práticas escolares: a aplicação da Lei de Educação Primária de 1945 nas aulas. **Bordón, Revista de Pedagogia**, vol. 65, no 4, 119-133, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 17. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GEHLEN, S. M. **Jogos de tabuleiro**: uma forma lúdica de ensinar e aprender. Versão On-line ISBN 978-85-8015-076-6 Cadernos PDE. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edfis_artigo_salete_marcolina_gehlen.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2019.

GRILLO, R.M.; PRODOCIMO, E.; GOIS JUNIOR, E. O jogo e a “Escola Nova” no contexto da sala de aula. Maceió, 1927-1931. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 32, n. 4, p. 345-364, Dec. 2016.

JORDÃO, G. *et al.* **Ministério da Cultura e Vale apresentam A Música na Escola**. São Paulo, Allucci e Associados Comunicações, 2012.

KISHIMOTO, T.M. *et al.* **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T.M.; SANTOS, M.W. **Jogos e brincadeiras, tempos, espaços e diversidade**, São Paulo, Cortez 2016.

KUHLMANN JR., M. **Infância e Educação Infantil**: uma abordagem histórica. 7. ed. Porto Alegre: Mediação, 2015.

LAMEIRA, A.P.; GAWRYSZEWSKI, L.G.; PEREIRA JUNIOR, A. Neurônios Espelho. **Psicologia USP**, 2006, 17(4), 123-133.

LAZARUS, RICHARD STANLEY. **American Psychologist**, 58 (9), 756-757, 1922-2002.

LEFRANÇOIS, G.R. **Teorias da Aprendizagem**. São Paulo: Cengage, 2008.

LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Lev Semenovitch Vigotski, Alexander Romanovich Luria, Alex N. Leontiev. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988, p. 119-142.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C.B. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2005.

MAHONEY, A.A.; ALMEIDA, L.R. Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon. **Psicologia da educação** [online]. 2005, n.20, pp. 11-30.1414-6975.

MINAYO, M.C.S. (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001.

MODESTO, M.C; RUBIO, J.A.S. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** A importância da ludicidade na construção do conhecimento. São Roque, V.5 n°1, 2014.

MUELLER, G.R. 2013, 223f. **O desenvolvimento profissional da docência de professoras da educação infantil de Terra Nova do Norte-MT**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Mato Grosso, Mato Grosso, 2013.

MURCIA, J.A.M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEGRINI, A. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Z.R.; **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 3. ed. – São Paulo: Cortez, 2007.

OLIVEIRA, Z.R.; ROSSETTI-FERREIRA, M.C. O valor da interação criança-criança em creches no desenvolvimento infantil. IN: **Cadernos de Pesquisa n° 87**. São Paulo: FCC, Cortez, 1993, p.62-70.

OSTERMANN, F.; CAVALCANTI, C.J.H. (2010) **Teorias de Aprendizagem**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Instituto de Física. Porto Alegre/RS. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/uab/informacoes/publicacoes/materiais-de-fisica-para-educacaobasica>> Acesso 03 jul. 2019.

PASSOS, M.P. **O ato lúdico de conhecer**: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na criança**. Editora: Livros técnicos e Científicos, 1990.

PIAGET. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2000.

RAMOS, T.K.G.; ROSA, E.C.S. **Os saberes e as falas de bebês e suas professoras**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

REGO, T.C. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P.R. A história do lúdico na educação. **REVEMAT: R. Eletr. Educ. Mat.**, UFSC/MTM/PPGECT, Florianópolis, SC, Brasil, eISSN 1981-1322, 2011.

SANTOS, E.C. **Dimensão lúdica e arquitetura**: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia. 2011. 363 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.

SANTOS, S.M.P. (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/a0358.pdf>>. Acesso em: 02 jul. 2019.

SILVA, R.L. Lazer e gênero: suas relações com o lúdico. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Barueri: Manole Ltda., 2004.

SOARES, C.L. As roupas destinadas aos exercícios físicos e ao esporte: nova sensibilidade, nova educação do corpo (Brasil, 1920-1940). **Pro-Posições**, Campinas, v. 22, n. 3, p. 81- 96, set./dez. 2011.

TAVARES, I.M.; CIT, S. **Linguagem da música**. Curitiba: IBPEX, 2008.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

VIDEIRA, M.A. **Hanslick e a questão da autonomia estética da música**. Bernusi, Belo Horizonte: UFMG, n.35, p.65-78, 2016.

VIGOTSKI, L. **Mediação, aprendizagem e desenvolvimento: uma leitura filosófica e epistemológica**. Campinas: Mercado de Letras, 2012.

_____. **A Formação Social da Mente**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

XIMENES, S. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 3. ed. Ver. E ampl. Sérgio Ximenes. São Paulo: Ediouro, 2001.