



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA  
CENTRO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA EM ENERGIA E SUSTENTABILIDADE  
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA COM ÊNFASE EM EDUCAÇÃO DO CAMPO**

**NAILCE MARTINS SERRA CARNEIRO**

**RENALICE MARIA BISPO FRANÇA**

**VIVÊNCIA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA  
MONTEIRO LOBATO: UM OLHAR SOBRE A PRÁTICA DOCENTE E  
IMPACTOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS  
DOS GRUPOS IV E V**

**FEIRA DE SANTANA- BA**

**2019**

**NAILCE MARTINS SERRA CARNEIRO**

**RENALICE MARIA BISPO FRANÇA**

**VIVÊNCIA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA  
MONTEIRO LOBATO: UM OLHAR SOBRE A PRÁTICA DOCENTE E  
IMPACTOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS  
DOS GRUPOS IV E V**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, com ênfase em Educação do Campo, no Centro de Ciência e Tecnologia em Ciência e Sustentabilidade (CFTENS) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Maria Eurácia Barreto de Andrade.

FEIRA DE SANTANAN/BA

2019

**NAILCE MARTINS SERRA CARNEIRO**

**RENALICE MARIA BISPO FRANÇA**

**VIVÊNCIA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA  
MONTEIRO LOBATO: UM OLHAR SOBRE A PRÁTICA DOCENTE E  
IMPACTOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS  
DOS GRUPOS IV E V**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, com ênfase em Educação do Campo no Centro de Ciência e Tecnologia em Energia e Sustentabilidade (CFTENS) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em 10 / 06 / 2019

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Maria Eurácia Barreto de Andrade (Orientadora)**  
Doutora em Educação  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB

---

**Kassia Aguiar Norberto Rios**  
Doutora em Educação  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB

---

**Rita de Cacia Santos Chagas**  
Doutora em Educação

# VIVÊNCIA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA MONTEIRO LOBATO: UM OLHAR SOBRE A PRÁTICA DOCENTE E IMPACTOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DOS GRUPOS IV E V

Nailce Martins Serra Carneiro<sup>1</sup>  
Renalice Maria Bispo França<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente trabalho traça uma reflexão sobre a ludicidade na Educação Infantil e tem o objetivo de observar a vivência no âmbito da mesma, a fim de identificar os impactos no processo ensino aprendizagem das crianças. A pesquisa tomou como referência empírica uma escola pública da Rede Municipal de Conceição da Feira - Bahia, que atende um público composto por crianças da faixa etária de 04 e 05 anos. Os sujeitos da pesquisa foram constituídos por duas professoras da etapa supracitada. Para tanto, a pesquisa realizada foi de abordagem qualitativa, apoiando-se como técnicas para coleta dos dados a entrevista semiestruturada e observação. Em toda a pesquisa, a abordagem teórica e conceitual foi fundamentada, principalmente, nos estudos de Kishimoto (1999), Salomão (2009), Vygotsky (1987), entre outros que contribuem para ampliar as discussões sobre a temática. Através de dados e análises realizadas, foi possível constatar que a prática da ludicidade nos espaços da Educação Infantil proporcionam impactos positivos no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos educandos.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Brincadeira. Educação Infantil.

**Abstract:** The present work traces a reflection about the playfulness in early childhood education and aims to observe the experience within the framework of the same, in order to identify the impacts on the teaching process learning of children. The survey took as empirical reference a public school of the Municipal network of Conceição da Feira-Bahia, which serves an audience composed of children of the age group of the groups 04 and 05 years. The subjects of the research were composed of two teachers from step above that used the survey for a qualitative approach, drawing on data gathering techniques, the semi-structured interview and observation. Throughout the research, the theoretical and conceptual approach was based mainly on studies of Kishimoto (1999), Solomon (2009), Vygotsky (1987), among others that contribute to broaden the discussions on the subject. Through data and analysis, it was found that the practice of playfulness in space.

**Key-words:** Ludicidad. Joke. Child education.

---

<sup>1</sup> Discente do Curso de Licenciatura em Pedagogia com ênfase em Educação do Campo na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. E-mail: nailce2007@hotmail.com.

<sup>2</sup> Discente do Curso de Licenciatura em Pedagogia com ênfase em Educação do Campo na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. E-mail: rena\_bispo63@hotmail.com

## 1. INTRODUÇÃO

*Diferente dos adultos, que vivem para trabalhar, as crianças vivem para brincar. Brincar é o sentido da vida. (ALVES, 2016, p.13)*

A ludicidade sempre fez parte do desenvolvimento infantil, pois infere-se que toda a criança vive momentos lúdicos, independente do local onde esteja e das condições físicas e econômicas de que dispõem. Para além da infância, observa-se que jogos, brinquedos e brincadeiras são partes essenciais para o desenvolvimento humano, mas é, principalmente na infância, que esta deve ser incentivada não apenas como diversão, mas com o objetivo de desenvolver as potencialidades de construção do conhecimento construído pelas relações recíprocas que se estabelecem durante toda a sua formação. Portanto, a inserção de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é de extrema relevância tanto pela influência que exercem aos que estão envolvidos na ação, quanto pela dinamicidade durante o processo de ensino aprendizagem.

O processo pedagógico com a inserção de jogos, brincadeiras e músicas, pode favorecer maior autonomia e confiança, como reforça Kishimoto (1993, p. 110) “[...] brincando [...] as crianças aprendem [...] cooperar com os outros companheiros [...]. obedecer às regras do jogo [...]. A respeitar os direitos dos outros [...], enfim, a viver em sociedade”.

Pode-se verificar, a partir das ideias apresentadas por Kishimoto (1993) que na brincadeira, a criança expressa as suas emoções, seus desejos e age de forma natural no espaço inserido. Os jogos, brinquedos e brincadeiras, proporcionam uma variedade de experiências lúdicas para o desenvolvimento tanto cognitivo quanto motor, emocional e social das crianças.

Trabalhar o Lúdico na Educação Infantil mostra a importância de resgatar os jogos tradicionais na educação e socialização da infância, pois brincando e jogando a criança estabelece vínculo social, ajusta-se ao grupo e aceita a participação do outro reconhecendo os mesmos direitos e leva para elas a realidade. Independente da época, cultura e classe social, os jogos e brincadeiras fazem parte da vida da criança. Elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria e de sonhos, onde a realidade e o faz de conta se confundem. (KISHIMOTO, 2000).

Segundo pesquisa realizada por Kishimoto (1993), trabalhando a ludicidade, a criança absorve com maior entusiasmo, o conteúdo estudado. Deste modo, a escola tem o papel importante para explorar o conhecimento das crianças, gradativamente. E diante desta

realidade que o presente estudo toma a ludicidade como recurso motivador da aprendizagem na educação infantil, com foco na realidade da Escola Monteiro Lobato que fica no município de Conceição da Feira-Bahia.

As motivações que nos levaram a pesquisar esta temática pautaram-se em três pilares especificamente: o primeiro se deve à nossa experiência enquanto docente da Educação Infantil, o que tornou visível em nossa prática, o quanto as crianças se envolvem, interagem e participam efetivamente das ações lúdicas promovidas no cotidiano pedagógico; a outra motivação está associada a nossa participação em um curso de formação continuada sobre ludicidade na educação infantil, o qual possibilitou reflexões e problematizações relevantes sobre os benefícios das atividades lúdicas para o desenvolvimento das crianças e, a terceira motivação está relacionada às leituras e reflexões durante o curso, especificamente nos componentes curriculares voltados para a Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, os quais, às leituras e reflexões durante o curso, especificamente nos componentes curriculares voltados para a Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental os quais nos instigaram ainda mais, convidando-nos a fortalecer a dinamicidade, o movimento e as práticas mais coletivas e socializadoras no nosso fazer pedagógico.

Tais vivências nos fizeram despertar para a necessidade de um estudo mais aprofundado, mergulhando no cotidiano da Educação Infantil para perceber as implicações destas atividades no processo de aprendizagem das crianças. Diante do contexto apresentado, este trabalho se propõe responder a seguinte problemática: até que ponto a vivência lúdica no âmbito da Educação Infantil impacta no processo de aprendizagem das crianças? Para tanto, busca responder o seguinte objetivo geral: analisar a vivência lúdica no âmbito da Educação Infantil da Escola Monteiro Lobato, a fim de identificar os impactos no processo de aprendizagem das crianças.

Diante do problema que move a pesquisa e do objetivo amplo, foram delimitados os objetivos específicos, norteadores do estudo:

1. Compreender a concepção dos professores sobre da ludicidade, jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil;
2. Observar a prática pedagógica das professoras da Educação Infantil, com foco na vivência lúdica;
3. Perceber se as atividades lúdicas, inseridas no cotidiano pedagógico da Educação Infantil, contribuem para o processo de aprendizagem das crianças e, para tal fim, toma-se o recorte empírico da Escola Monteiro Lobato, tendo como sujeitos duas professoras do grupo 04 e 05 da referida Instituição Escolar, que é referência nesta comunidade, onde registra mais de dez anos de experiência na Educação Infantil.

A sistematização deste trabalho ancora-se em três tópicos: a introdução, que apresenta em linhas gerais os objetivos, o problema da pesquisa, o *lócus*, os sujeitos e a metodologia adotada nessa investigação; o capítulo I, que aborda os caminhos metodológicos da pesquisa, tais como: tipo de pesquisa, as técnicas para coleta dos dados, os sujeitos e caracterização do *locus* da pesquisa; no capítulo II encontra-se a fundamentação teórico-conceitual com discussões e reflexões sobre ludicidade e educação infantil; e, o capítulo III vem trazer os resultados em pesquisa, ratificando o valor pedagógico do lúdico no processo de aprendizagem das crianças nas turmas de Educação Infantil na Escola Municipal Monteiro Lobato. Por fim, nas considerações, apresentamos os resultados gerais do estudo, considerando o problema movedor da pesquisa e ressaltando a importância de trabalhar a ludicidade na educação das crianças, colaborando no processo de desenvolvimento do ensino aprendizagem.

Portanto, esse estudo defende a importância da associação do lúdico na prática educacional como forma de ampliar o interesse e a aprendizagem da criança, visando à formação de um adulto autônomo à constituição e convívio social.

A intenção é que esta investigação forneça subsídios sobre o tema em questão trazendo contribuições significativas que possam promover um repensar sobre a necessidade de resgatar jogos e brincadeiras, os quais contribuem de forma significativa para o desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança.

## **2. CAMINHOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA**

A metodologia utilizada neste trabalho foi baseada na pesquisa de campo, com abordagem qualitativa, priorizando como técnicas para coleta dos dados a entrevista semiestruturada e a observação participante, tendo como sujeitos da pesquisa duas docentes.

A pesquisa de campo, segundo Bogdan e Biklen (1994), possibilita ao pesquisador um melhor entendimento acerca do objeto de estudo, bem como do *lócus* da pesquisa, uma vez que tem um contato direto com todos os envolvidos. Os referidos autores apresentam uma concepção interessante ao dizerem que:

O trabalho de campo refere-se ao estar dentro do mundo do sujeito [...] não como alguém que faz uma pequena paragem ao passar, mas como quem vai fazer uma visita; não como quem sabe tudo, mas como alguém que quer aprender, não como uma pessoa que quer ser como o sujeito, mas como

alguém que procura saber o que é ser como ele (BOGDAN e BIKLEN, 1994, p.113).

A pesquisa qualitativa cabe como abordagem metodológica nesta abordagem, visto que o pesquisador procura entender o objeto estudado quanto à perspectiva dos envolvidos no processo. O teor qualitativo é apropriado quando o fenômeno em estudo é complexo, de natureza social e não tende a quantificação. Segundo Oliveira (1999):

As abordagens qualitativas facilitam descrever a complexidade de problemas e hipóteses, bem como analisar a interação entre variáveis, compreender e classificar determinados processos sociais, oferecer contribuições aos processos das mudanças, a criação ou a formação de opiniões de determinados grupos e a interpretação das particularidades dos comportamentos ou atitudes dos indivíduos (OLIVEIRA, 1999, p.117).

Assim a pesquisa de campo foi desenvolvida na Escola Monteiro Lobato, tendo como sujeitos empíricos duas docentes que atuam na Educação Infantil, visando perceber como as atividades lúdicas são inseridas no cotidiano pedagógico da educação infantil em tal instituição.

A Escola Monteiro Lobato, lócus desta pesquisa, possui 06 (seis) salas de aula, atendendo a um total de 248 estudantes, sendo 16 do campo. Defende e exercita um fazer pedagógico alicerçado em uma filosofia educacional que enfatiza a inserção da criança no contexto social, primando pela construção de saberes com significância social, através da inclusão de temas vivos, concretos e indissociáveis das realidades dos educandos, por acreditar que o conhecimento deve e pode ser alicerçado em estratégias que objetivem tornar a criança um sujeito social apto para o convívio em sociedade.

As técnicas para recolha dos dados, a entrevista semiestruturada e a observação participante, foram escolhidas por possibilitarem contato direto com o campo e os sujeitos da pesquisa. O primeiro instrumento utilizado para a recolha de dados foi à observação participante que Marconi e Lakatos (2003) destacam como: “[...] uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar”. (2003, p. 190)

Esta técnica serve para uma melhor compreensão das questões e maior aproximação dos sujeitos envolvidos nesse processo. Gil (1999, p. 117) conceitua a entrevista como “[...] uma forma de interação social. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação”.



Para melhor aproveitamento e intervenção do pesquisador, optamos pela pesquisa semiestruturada que de acordo com Triviños:

[...] parte de questionamentos básicos, fundamentado nas teorias e nas hipóteses que interessam à pesquisa, oferecendo-lhe uma diversidade de interrogativas a partir das respostas dos entrevistados (informantes), ou seja, no momento que o informante, seguindo espontaneamente a sua linha de pensamento, responde os questionamentos feitos pelo investigador, esta resposta poderá gerar uma série de novos questionamentos e a partir desse momento o informante passa a participar da elaboração do conteúdo questionado pela pesquisa. (TRIVIÑOS, 1987, p.146).

No intuito de cumprir os requisitos éticos da pesquisa, as entrevistadas assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e para preservar a identidade dos sujeitos da pesquisa foi utilizado para a identificação das entrevistadas Professora 1 e Professora 2 de acordo com a sequência de recolha dos dados. O período de aplicação das entrevistas ocorreu no mês de abril de 2019. Antes do início da realização da entrevista foi explicado os objetivos da pesquisa, e apresentado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido que estes assinaram em duas vias.

As entrevistas aconteceram de forma bastante tranquila. Com antecedência foram agendados local e data com as professoras, considerando a disponibilidade para realização. Assim, as mesmas aconteceram nas suas casas, em um tempo de 50 a 60 minutos cada. Neste momento, foi extremamente relevante o diálogo e as interações as quais possibilitaram muitas informações que contribuíram para responder a questão problematizadora da pesquisa.

A fim de complementar as informações colhidas na entrevista, utilizamos também, a observação que é uma ferramenta que deve ser sistematicamente planejada, registrada e ligada ao contexto de levantamento que está sendo realizado. Desta forma, a observação realizada foi a participante, a qual permitiu uma maior aproximação com os sujeitos observados. Marconi e Lakatos (2002) a definem como “[...] uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não constitui apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseje estudar.” (MARCONI e LAKATOS, 2002, p.88).

A observação é um instrumento de recolha de dados e proporciona um leque de informações, a qual relata situações reais que o fato aconteceu. Lüdke (1986) apresenta a grande contribuição desta técnica, destacando a necessidade de um planejamento prévio e rigor na percepção para que de fato seja um instrumento fiel para pesquisa científica. Assim,

as observações aconteceram no ambiente de trabalho durante três meses de forma sistemática, observando, sobretudo, as atividades realizadas, interações e intervenções das docentes.

### **3. LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Ao refletirmos sobre a prática cotidiana percebemos que a ludicidade é uma ferramenta de extrema importância, principalmente para a educação infantil, pois no fazer pedagógico temos notado que é a melhor saída para trabalhar com as crianças, uma vez que através de momentos lúdicos, como jogos, dramatizações, danças, músicas e brincadeiras diversas, despertam maior atenção das crianças e além de os deixarem atentos, evitando assim a indisciplina em sala, eles aprendem de forma prazerosa, ou seja, brincando.

Nesse sentido um questionamento surge: qual a importância do brincar para a formação e evolução da criança? Isso porque, como apontado nas pesquisas que auxiliaram a constituição desse trabalho, muitos pais não consideram a brincadeira como forma educacional, tratando-a apenas como algo prazeroso à criança, sem fundos de aproveitamento social. Não atoa, o termo “brincar” é utilizado em contraposição a algo “sério”, quando em meio a discussões alguém pergunta a outro: “Você está brincando comigo?” ou “Isso só pode ser brincadeira”, logo entendido como irrelevante, superficial, ou algo não sério.

É fato que a brincadeira tem por princípio proporcionar o maior prazer da criança na realização do ato de brincar, no entanto é também no ato de brincar que ocorre a socialização da criança com as demais e também forma-se o caráter do indivíduo enquanto jogador ou participante de uma brincadeira, e segundo Salomão (2009, p.70) “[...] quando a criança não brinca ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas, podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo”.

Friedmann (1998) faz a distinção entre as formas lúdicas e não apenas sobre a definição de cada uma delas, mas, também da função a qual exercem. Embora possa haver certa confusão entre a definição de jogo e da brincadeira, há certas distinções entre um e outro. O jogo é perpassado por regras proporcionando o desenvolvimento do raciocínio, da interação social e da habilidade dos jogadores. Quanto ao brinquedo, este se torna uma forma de reprodução do cotidiano ao qual a criança está inserida. “[...] O brinquedo se torna o momento de verdade da criança (FRIEDMAN, 1998, p.40)”. Por fim, a brincadeira é o prazer

do ato de brincar, onde o que mais importa é momento de descontração e divertimento ao qual toda criança tem direito e necessita.

O lúdico trabalhado no ambiente escolar aprimora o conhecimento e as habilidades da criança, deixa-a ativa e estimula sua criatividade, pois, o correr, saltar, pular, faz parte do mundo de aprendizado da criança. É, portanto, uma forma de preparar a criança para viver em sociedade, adquirindo valores como solidariedade e respeito (FRIEDMAN, 1998).

Assim, torna-se perceptível que o lúdico na educação infantil é um mecanismo de influência na aprendizagem da criança, sendo uma forma de facilitar a aquisição do aprender, pois, através do lúdico conseguimos construir o seu conhecimento, de forma enriquecedora. A ludicidade é essencial e tem sido uma estratégia bastante sucedida no desenvolvimento cognitivo da criança.

Partindo do pressuposto que brincar é importante, acredita-se que o lúdico pode corroborar o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que pode tornar a prática pedagógica mais harmônica (maior proximidade entre criança e professora), menos aterrorizante, compreensível. Conseqüentemente, mais prazerosa. O caminho para tornar o aprendizado mais significativo é constituir uma prática pedagógica mais prazerosa, portanto, mais lúdica. É mais gostoso e divertido aprender o alfabeto, por exemplo, brincando, do que sentando numa carteira decorando as letras.

O professor-lúdico é aquele capaz de acolher as produções lúdicas da criança e reconhecer nelas sua íntima ligação com o aprender. No jogo compartilhado com a criança, acolher as fantasias, provocar o despertar da criatividade e do desejo de saber. Não se trata simplesmente de sugerir uma brincadeira ou deixar que as crianças brinquem livremente, mas de “brincar com”, de compartilhar com as crianças suas produções – brinquedos, personagens, enredos –, de instigar a curiosidade da criança, de seduzi-la a descobrir e descobrir-se, a criar e a criar-se, enfim, de facilitar tomar em consideração o desejo de conhecer, o que implica conhecer-se. Ao compartilhar as brincadeiras, o professor compartilha também as fantasias colocadas em cena pelas crianças, sem contar suas próprias fantasias (infantis).

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos.

[...] O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6

anos, integra predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO, 1996, p. 18-19).

Outra questão inerente à inserção do lúdico na rotina escolar das professoras está relacionada à presença de brincadeiras e jogos dirigidos. Nesses momentos, há o direcionamento da brincadeira ou do jogo por parte da professora, seja com o propósito de ensinar às crianças “como” se brinca e/ou joga, seja com propósitos pedagógicos e/ou didáticos. Distinguem-se do “brincar livre” na medida em que sofrem intervenção para atender um objetivo predeterminado pela professora, principalmente quando o uso da brincadeira/jogo tem fins pedagógicos.

O que se busca com isso é propiciar um processo de ensino e de aprendizagem que possa se dar de forma prazerosa (Kishimoto, 1999). No entanto, a referida autora (1999, p.37) aponta que essa relação lúdico/educação, apresenta na raiz um enodamento: “[...] o brincar, dotado de natureza livre, parece incompatibilizar-se com a busca de resultados, típica de processos educativos”. É o que as professoras pesquisadas demonstram em sua prática pedagógica, ou seja, este distanciamento entre o lúdico e a educação escolarizada.

A brincadeira pode ser tanto coletiva quanto individual, quando existem regras na brincadeira, não quer dizer que ela perde seu caráter lúdico, pois a criança pode mudar algumas coisas, pode acrescentar regras ou modificá-las, então as regras são extremamente importantes. Gilles Brougère (1998) diz que:

O jogo da criança é fonte de alegria: quando não há mais prazer, não há mais jogo. O jogo espontâneo e não é uma perda de tempo. Trata-se de uma atividade séria marcada de verdade para a criança em um compromisso afetivo e intelectual que lhe demanda às vezes muitos esforços (p.183).

Os jogos servem para as crianças se apropriarem de conhecimentos importantes, além de auxiliar na autonomia, na socialização e na interação criança-criança. A ludicidade pode ser conceituada de forma mais ampla, pois é a vida se construindo no seu movimento, pode-se destacar que a cada atividade, a cada momento que as nossas crianças tem de prazer, de brincadeiras, de jogos, estão crescendo e construindo as suas vidas no movimento e no envolvimento.

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente

um As crianças brincam, encenam, mostrando alegria na brincadeira seja essa uma meio de exploração, mas também de invenção (BRUNER, *apud* BROUGERE, 1998, p. 193).

As crianças brincam, encenam, mostrando alegria na brincadeira seja essa uma invenção ou apenas uma imitação do mundo adulto. Conseguem transmitir com naturalidade aquilo que acontece no seu contexto social. O currículo na Educação Infantil é marcado por linguagens. As crianças nascem imersas em um mundo com diferentes linguagens e práticas sociais utilizadas para as pessoas se expressarem, se comunicarem entre si e se organizarem socialmente. Na tentativa de entender o mundo que as rodeia, as crianças também se utilizam dessas linguagens, observando, agindo, pensando e interpretando o mundo por meio delas.

Para Velasco (1996), o brinquedo é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade.

A brincadeira faz parte da infância de toda criança e quando usada de modo adequado na Educação Infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento. É no brincar que as crianças podem utilizar a imaginação e vivenciar situações de formas diversas.

Segundo Redin (2000), o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar.

A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que tivessem objetivo de chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo. Existem diversas razões para brincar, desde o prazer que o lúdico propicia até mesmo a importância para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É sabido que é na brincadeira que a criança expressa suas vontades e desejos.

Na educação infantil esse movimento estimula a capacidade de criação, abstração, fantasia, cognição, bem como os aspectos emocionais e sociais na criança. Segundo Carneiro e Dodge (2007, p. 59), “[...] o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem”. A criança consegue lidar com situações novas e inesperadas, e age de maneira independente, e consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano.

Para os referidos autores, aprender de forma lúdica pode proporcionar muitos benefícios para as crianças. As brincadeiras direcionadas ofertam às crianças um ambiente

agradável e interessante; possibilitando assim, o aprendizado de várias habilidades úteis a sua vida social e afetiva.

Sneyders (1996 p.36) afirma que "Educar é ir em direção à alegria". Por meio das atividades lúdicas, a criança reduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem. Almeida (1995, p.41) ressalta:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

De acordo com o que já foi pontuado, a grande questão que se tece no cenário da ludicidade enquanto ferramenta de auxílio no desenvolvimento da aprendizagem infantil, é o que muitos professores ainda encontram, a dificuldade de inserir brincadeiras no ambiente escolar, visto, como dito anteriormente, pais até alguns mestres não entendem a necessidade e tampouco levam a brincadeira como algo sério na formação das crianças.

Nos dias atuais tem se percebido a necessidade da vivência do lúdico pelas crianças onde a maioria das vezes são abolidas do cotidiano infantil na medida em que as crianças vão crescendo. Essa não é uma realidade na Escola Monteiro Lobato pela compreensão da essencialidade na vida de toda criança. As professoras investigadas compreendem, assim como as teorias estudadas que brincando a criança aprende a superar seus limites, seus conflitos e através das brincadeiras elas desenvolvem sua inteligência e socialização com outras crianças e vai desenvolvendo o cognitivo, social e afetivo.

#### **4. A PRÁTICA DA LUDICIDADE NA ESCOLA MONTERO LOBATO: O CAMPO EMPÍRICO EM CENA**

Para análise das entrevistas e da observação realizada no cotidiano da escola, *locus* da pesquisa, não nomeamos as professoras participantes, a fim de manter a confidencialidade. Desse modo nos referimos as docentes, sujeitos da pesquisa como Professora A e Professora B.

É importante destacar que além da riqueza da entrevista realizada com as professoras, pela aproximação e contato direto, foi muito interessante também à observação do cotidiano da Educação Infantil na instituição, pois as narrativas colhidas na entrevista foram reafirmadas na vivência com as crianças, uma vez que foi de fato demonstrada a grande relevância da prática de atividades lúdicas para fortalecer a integração, sociabilidade, atenção, imaginário, enfim, para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança.

Analisaremos, a seguir, as respostas das docentes entrevistadas em relação aos conceitos apresentados, entrelaçando as discussões teóricas aqui defendidas.

Inicialmente questionamos as professoras as suas concepções sobre o lúdico na educação infantil e apesar de apresentarem respostas não de forma conceitual, percebemos que acreditam nestas práticas como importantes aliadas para o processo pedagógico na Educação Infantil. As narrativas apresentadas a seguir revelam bem a afirmação:

*“O lúdico envolvendo os jogos e as brincadeiras são necessárias e indispensáveis na educação infantil por serem atividades que proporcionam alegria bem-estar e prazer à criança. O que possibilita aprender sem cansaço porque onde há prazer, há interesse gerando uma aprendizagem significativa”. (Professora A)*

*“É de fundamental importância, pois brincando também se aprende e na educação infantil as crianças desenvolvem seu raciocínio lógico com mais facilidade brincando”. (Professora B)*

As concepções apresentadas pelas professoras, apesar de diversas, apresentam semelhanças com as discussões apresentadas por Borba (2006, p. 43) que revela:

[...] o jogo como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre, espontânea, não ter hora marcada, nem resultado prévio e determinado [...]. Isso não significa que não possamos utilizar a ludicidade na aprendizagem [...]. Podemos e devemos, mas é preciso colocá-la no espaço que ocupa no mundo infantil, e que não é o da experiência da brincadeira como cultura [...].

Diante das concepções apresentadas pelas professoras entrevistadas e reafirmadas por Borba (2006), faz-se necessário reconhecer a criança como produto e produtora de cultura e é nesse processo de produção/criação cultura infantil que deverá direcionar o olhar na Educação Infantil para compreender a infância e sua “singularidade” (Kramer, 2006) reconhecendo-a nas suas especificidades, isto é, “[...] seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura [...]” (BRASIL, 2006, p 15).

É compreendendo a criança no espaço escolar como sujeito histórico, social, cultural e ativo que se desenvolve e aprende se lhes são garantidos “[...] espaços para a vivência da infância, um tempo para brincar, pular, correr, ser criança e que precisa ser vivido hoje com toda intensidade. Infância como um momento peculiar de nossas vidas que se define pelo poder de imaginar, fantasiar, brincar” (ESTRELA; ANDRADE, 2015, p. 54).

Além desta questão, interrogamos também as professoras se para elas o lúdico pode ser considerado atividades como jogo e brincadeira e as respostas foram bastante elucidativas ao revelarem:

*“Sim, mas eu ainda incluo a música e a dança. Jogos e brincadeiras desenvolvem habilidades específicas como: criação expressão, equilíbrio, memorização, diversão por meio de diferentes linguagens”. (Professora A)*

*“Sim, porque através dos jogos e brincadeiras desenvolvem-se habilidades como correr, saltar, pular se equilibrar, mas precisa ter direcionamento por parte do professor”. (Professora B)*

Todas as respostas afirmam que a ludicidade o jogo e a brincadeira são indispensáveis e muito importantes, pois resgatam o interesse da criança, se sentindo motivada. As concepções apresentadas pelas docentes estão diretamente associadas às ideias defendidas por Rubem Alves (1987, p. 75): “O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente”.

Diante disso, percebemos a necessidade do brincar, é indispensável voltar a ser criança, mas apenas conviver e resgatar com prazer a alegria do brincar, por isso, é de extrema importância aproveitar as potencialidades da ludicidade, a fim de despertar na criança o prazer de estar na escola, de estudar, e de expressar-se livremente. “Criando espaços em que a vida pulse [...] colocando à disposição das crianças matérias e objetos para a descoberta, ressignificações, transgressões [...]” (BRASIL, 2006, p. 44).

O brincar é tão importante na infância, pois a criança descobre o mundo em si mesma, procurando demonstrar suas emoções, seus desempenhos físico-motores.

Na observação participante foi possível perceber que a ludicidade acontece em muitos momentos pedagógicos da aula em forma de brincadeira, música, jogos, teatro, cantigas de roda, entre outras.

Questionamos também as professoras sobre a utilização de atividades lúdicas e todas elas revelaram que sim, mas algumas ampliaram as suas respostas e elucidaram que as práticas lúdicas são constantes no cotidiano pedagógico. Percebemos pelas respostas que



revelam acreditar nestas práticas como importantes aliadas para qualificar o fazer pedagógico na Educação Infantil. As narrativas das referidas professoras revelam bem a afirmação:

*“Sim. Não sei trabalhar de outra maneira com os pequenos” (Professora A).*

*“Sim. Através dos jogos e brincadeiras costumamos trabalhar muito com isso” (Professora B).*

As narrativas das professoras elucidam as suas crenças nas práticas lúdicas como facilitadoras do processo de ensino. Podemos constatar que ambas profissionais utilizam de maneira preponderante a ludicidade em suas salas de aula.

Quando Kishimoto (1996) destaca que as brincadeiras das crianças estão carregadas de elementos da realidade, se observarmos as mesmas brincando, imitam com clareza e certeza as atividades que vivenciam no seu dia a dia.

No trabalho de pesquisa foi questionado também para as professoras se trabalham (ou não) com atividades lúdicas e exemplos algumas atividades desenvolvidas nessa perspectiva. Foi interessante que todas elas compartilharam algumas práticas, desde aquelas que envolvem as brincadeiras e movimentos corporais para desenvolver o raciocínio e o desenvolvimento social e afetivo, até jogos voltados para as habilidades psicomotoras da criança, conforme pode ser observado nas narrativas a seguir:

*“Minhas aulas são preparadas para dar prazer aos meus alunos, para desenvolver suas criatividade de forma que eles entendam que aprender pode ser divertido, por exemplo, jogos, circuitos, cordas etc”. (Professora A).*

*“Através de jogos como de arremesso onde se desenvolvem as habilidades de distanciamento, coordenação e destreza” (Professora B)*

A partir das respostas apresentadas percebemos que as profissionais entrevistadas utilizam estratégias pedagógicas e atividades diferenciadas e ambas buscam através de vivências lúdicas desenvolver habilidades de interação e socialização com as crianças.

Diante das narrativas das professoras percebe-se que as atividades lúdicas são vivas no cotidiano das suas aulas. As concepções e práticas reveladas nas falas acima estão relacionadas às ideias defendidas por Silva (2001) as quais reconhecem as atividades lúdicas enquanto geradoras de conhecimento e defende o argumento que “a educação pela via da ludicidade propõe uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução” (SILVA (2001, p. 53) *apud* MALUF (2009 p. 41-42)).

Questionou-se também para as mesmas, a existência de aspectos relevantes que o brincar proporciona para a educação infantil. As respostas foram positivas para a totalidade das entrevistadas, destacando a socialização, a troca de experiências, desenvolvimento da aprendizagem, a coordenação motora, a capacidade cognitiva, a criatividade, a autonomia o pensamento crítico, a comunicação, dentre outros aspectos que o brincar proporciona, conforme pode ser observado nas respostas das entrevistadas:

*“Sim, muitos. Favorece a aprendizagem, explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual está inserida, facilita a expressão dos sentimentos e emoções, favorece a resolução de conflitos internos, desenvolve habilidades e o processo de socialização” (Professora A).*

*“Sim, aspectos de alegria, prazer” (Professora B).*

De fato, o brincar pode promover todas as habilidades mencionadas, uma vez que são próprias da infância e concordamos com Costa (2009) ao afirmar que a infância está para além da contagem do tempo e se coloca no campo da vivência. Para ela, é necessário e urgente no cenário da Educação Infantil,

[...] considerar a infância como um período da vida que nos constitui e não apenas como passagem, ter as crianças situadas no tempo e no espaço como sujeito ativo, implica redimensionar nossas ações pedagógicas e conceber novas formas de pensar a escola e a infância [...]. (COSTA, 2009, p. 93)

Em uma acepção operacional, precisamos restituir à infância o seu lugar de direito e fazendo da defesa de Kramer (2006) a nossa quando ela pontua:

Defendo uma concepção de criança que reconhece o que é específico da infância – seu poder de imaginação, fantasia, criação – e entende as crianças como cidadãos, pessoas que produzem cultura e são nelas produzidas, que possuem um olhar crítico que vira pelo avesso a ordem das coisas, subvertendo essa ordem. Esse modo de ver as crianças pode ensinar não só a entendê-la, mas também a ver o mundo a partir do ponto de vista da infância pode ajudar a aprender com elas. (KRAMER, 2006, p. 91).

Outra questão levantada diz respeito à concepção das professoras acerca da necessidade do brincar na educação infantil e todas elas foram afirmativas, conforme pode ser observado nas respostas a seguir:

*“Sim, sem dúvidas. Porque sem brincadeiras, não haverá aprendizagem.” (Professora A).*

*“Sim. Porque a criança aprende com mais facilidade, aprende com prazer. (Professora B).*

Percebemos a relevância no processo de ensino com a inserção da ludicidade como uma ferramenta facilitadora da aprendizagem da criança. Foi questionado também sobre a importância da mediação do educador nas brincadeiras das crianças e as respostas foram das mais diversas, porém todas elas externando a relevância do professor mediar ativamente as atividades, conforme pode ser observado na resposta das professoras A e B a seguir:

*“Total importância. O educador precisa mediar às brincadeiras para perceber como se desenvolvem a socialização, as emoções, os conflitos, a criatividade e outras habilidades de seus alunos. Sem essa mediação, ele não perceberá como está acontecendo à aprendizagem” (Professora A)*

*“Muito importante. Porque as brincadeiras tem que ter um direcionamento para que se alcance o objetivo” (Professora B).*

Através das respostas obtidas podemos notar que o professor tem uma importância primordial para que a ludicidade no processo de ensino possa alcançar os objetivos a que se propunham. Podemos perceber que as atividades lúdicas como recursos da prática educativa devem estar presentes no cotidiano da sala de aula da educação infantil visando não só o desenvolvimento emocional dos alunos, como também a compreensão por parte dos educadores sobre os limites e as possibilidades de trabalho no contexto escolar. Como afirma Almeida (1994), o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo.

Neste sentido é necessário que o professor, da educação infantil, ajude a criança a ampliar de fato, as suas possibilidades de ação utilizando atividades lúdicas como instrumentos para prevenir, diagnosticar, mediar e intervir no desenvolvimento integral do educando. É necessário um planejamento criterioso do que, como e de que forma efetivar esse trabalho pedagógico, aliando o lúdico com uma proposta de aprendizagem prazerosa e significativa.

Percebemos através da análise das entrevistas a relevância da utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar da educação infantil, pois tal prática facilita na inserção de conceitos, mas também possibilita a construção de um aprendizado que servirá por toda a vida do educando.

Outro ponto a ser destacado, foi que a partir da análise da vivência do lúdico no ambiente escolar escolhido, ficou claro os impactos positivos sobre as crianças, no que se

referem aos níveis de concentração e assimilação, bem como o desenvolvimento cognitivo e social que é ampliado em tais atividades.

Diante das respostas das professoras observamos que defendem o brincar na escola como prática importante por ser elemento facilitador capacidade de aprendizagem, sobretudo na interação e socialização. Os depoimentos das professoras estão em conformidade com Seber (1995, p. 53) que defende:

A criança se empenha durante o brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a se desinibir, a comer. Esse esforço é tão intenso que, às vezes, ela fica concentrada na atividade e nem escuta quando alguém a chama. Essa mobilização presente nas condutas, lúdicas, por si só, deveria servir-nos como indicativo a respeito da importância que elas têm para as próprias crianças.

Diante da abordagem apresentada entendemos, que a criança com suas potencialidades e necessidades e o educador com suas qualificações profissionais poderão estabelecer relações que irão transformar a prática pedagógica em situações de aprendizagem significativa, contribuindo assim para a formação da criança integrando-a na sociedade de forma prazerosa e lúdica.

Todas essas discussões apresentadas na entrevista foram reafirmadas no momento da observação, pois as docentes demonstraram que o aluno aprende muito mais através da prática e da participação dos discentes dentro do conteúdo da ludicidade.

As educadoras afirmam que as oficinas lúdicas são indispensáveis e muito importantes, pois resgata o interesse do aluno, se sentindo motivado e gosta das aulas práticas. Assim, trago a ideia de Rubem Alves (1987) sobre o lúdico, que nos diz: “[...] o lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente, sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente”.

Diante das opiniões trazidas pelas docentes, reforçamos as possibilidades, perspectivas, e necessidades de construir um espaço na escola, onde o lúdico, o jogo e a brincadeira venha a ser algo real sempre. Nessa perspectiva o educador deve ter um olhar diferenciado para a questão do lúdico, mas é fundamental que saiba mobilizar esse conhecimento, transformando-os em ação.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa revelou que o lúdico é uma ferramenta pedagógica de fundamental importância para o processo de ensino dos professores da Educação Infantil e que, por sua vez, traz fortes indicadores que facilitam o processo de aprendizagem. Por isso, o ensino utilizando meios lúdicos, cria um ambiente prazeroso e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento das crianças. A pesquisa realizada revelou que a escola, *locus* da pesquisa, tem valorizado o lúdico como um forte aliado para a aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

Diante de todos os pontos aqui já expostos, esse trabalho defende a necessidade da ludicidade nas práticas escolares como forma de desenvolvimento da criança no que diz respeito não só ao progresso intelectual na formação acadêmica, mas, como um processo importante na construção de sujeitos pensantes, criativos e sociáveis.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras não só ajudam na construção de sujeitos seguros e felizes como é a própria caracterização da infância. Dessa forma é necessário e urgente inserir a brincadeira no processo educativo para que as crianças possam aprender brincando.

A ausência do lúdico no cotidiano pedagógico da educação infantil pode provocar inúmeros prejuízos na formação social e intelectual dos sujeitos. A pesquisa revelou que o lúdico serve como ferramenta essencial para o desenvolvimento da criança, onde a instituição perceba o quanto é importante a ludicidade na formação dos sujeitos.

Observamos através do processo investigativo, que é possível dizer que a presença do lúdico no cotidiano infantil é de fundamental importância; os professores podem e devem utilizar em sala de aula como principal ferramenta para o fortalecimento do processo de aprendizagem das crianças, visto que através da ludicidade as mesmas poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e significativa, resultando em uma educação qualificada.

Portanto, a pesquisa evidencia, a partir das narrativas das professoras, somadas as observações realizadas no *locus* da pesquisa, a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no cotidiano pedagógico no âmbito da educação infantil, reafirmando as pesquisas realizadas por Sarmiento (2007), Kishimoto (2000) e Salomão (2008), além de outros teóricos da área que fundamentam nossa pesquisa que é possível aprender brincando.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.

ALVES, Rubem. **Conversas com quem gosta de ensinar**. 19. ed. São Paulo: Cortez, 1987.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em Educação**. Tradução Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto: Porto Editora, 1994.

BORBA, Ângela M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, MEC/SEB. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BRASIL. Secretaria da educação Básica. **Ensino de Nove Anos: orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade**. BEAUCHAMP, Joane; PAGEL, Sandra Denise e NASCIMENTO, Aricelia Ribeiro (Orgs). Brasília: FNDE, Estação gráfica, 2006.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

COSTA, Juliana Santos, BONOMO, Lorena Lopes Pereira e MACEDO, Marta Christina Infância, Escola e Democracia: experiências em três espaços IN: FREIRA, Wendel (org.) **Gestão democrática: reflexões e práticas do/no cotidiano escolar** Rio de Janeiro: WAK, 2009.

ESTRELA, S. C. ; ANDRADE, M. E. B. **A Criança se seis anos no Ensino Fundamental: pontos e contrapontos**. Curitiba – PR: CRV editora, 2015.

GIL, L. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: MORCHIDA, Tizuko (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999. p.13-43.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 10. ed. Petrópolis RJ, 1993.

\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação.** 6. ed. São Paulo, Cortez, 2002.

\_\_\_\_. **O Jogo e a educação infantil.** Pioneira. São Paulo, 1998.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade IN: BEAUCHAMP, Janete, PAGEL, Sandra Denise e NASCIMENTO, Aricelia Ribeiro. **Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.** (Orgs) Brasília: FNDE, Estação gráfica, 2006.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marly E.D.A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz **Atividades lúdicas para educação infantil: conceitos, orientações e práticas** 2 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer Pesquisa Qualitativa.** 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

OLIVEIRA, D. P. R. **Planejamento Estratégico: conceitos, metodologias e práticas.** 14. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca.** Porto Alegre: Mediação, 2000.

SEBER, M. G. **Psicologia da Pré-escola: uma visão construtivista.** São Paulo: Moderna, 1995.

SILVA, Marise Borba da; SCHAPPO, Vera Lúcia. **Introdução à pesquisa em educação.** Caderno Pedagógico I. Florianópolis: UDESC, 2001.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TRIVIÑOS, Augusto. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

VELASCO, Cacilda G. **Brincar, o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint, 1996.