



Este artigo está licenciado sob uma licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Você tem direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar o **crédito apropriado**, prover um link para a licença e **indicar se mudanças foram feitas**. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de maneira alguma que sugira ao licenciante a apoiar você ou o seu uso.

Não Comercial — Você não pode usar o material para **fins comerciais**.

Sem Derivações — Se você **remixar, transformar ou criar a partir** do material, você não pode distribuir o material modificado.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou **medidas de caráter tecnológico** que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Under the following terms:

Attribution — You must give **appropriate credit**, provide a link to the license, and **indicate if changes were made**. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NonCommercial — You may not use the material for **commercial purposes**.

NoDerivatives — If you **remix, transform, or build upon** the material, you may not distribute the modified material.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or **technological measures** that legally restrict others from doing anything the license permits.

II Encontro de Aprendizagem Lúdica



ANAIS - 18 e 19 de novembro de 2016

REALIZAÇÃO



GEPAL
Grupo de Estudos e Pesquisas
Sobre Aprendizagem Lúdica

APOIO





II Encontro de Aprendizagem Lúdica

Anais

18 e 19 de novembro de 2016

ORGANIZAÇÃO

Antônio Villar Marques de Sá

Cleia Alves Nogueira

Bárbara Ghesti de Jesus

Brasília – DF

Faculdade de Educação

2017

Projeto gráfico e diagramação: Walner Pessoa
Ilustração da capa: Keila Cristina Araújo Reis
Revisão: Antônio Villar Marques de Sá e Danuzia Queiroz
Financiamento: Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal

COMISSÃO ORGANIZADORA DO II EAL

Antônio Villar Marques de Sá - Presidente
Alessandra Lisboa da Silva
Américo Junior Nunes da Silva
Ana Brauna Souza Barroso
Bárbara Ghesti de Jesus
Cleia Alves Nogueira
Dayse do Prado Barros
Eurípedes Rodrigues Neves
Josinalva Estacio Menezes
Keila Cristina Araújo Reis
Luiz Nolasco de Rezende Júnior
Marcos Paulo Barbosa
Maria Auristela Barbosa Alves de Miranda
Maria Dalvirene Braga
Mônica Regina Colaço dos Santos
Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas
Simão de Miranda
Virgínia Perpetuo Guimarães Pin
Wesley Pereira da Silva

COMISSÃO CIENTÍFICA DO II EAL

Antônio Villar Marques de Sá - Coordenador
Alessandra Lisboa da Silva
Américo Junior Nunes da Silva
Josinalva Estacio Menezes
Luiz Nolasco de Rezende Júnior
Marcos Paulo Barbosa
Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas
Simão de Miranda

ISBN versão impressa: 978-85-5983-001-9
ISBN versão eletrônica: 978-85-5983-002-6

Ficha catalográfica

S456e Encontro de Aprendizagem Lúdica (2. : 2016 : Brasília).
II Encontro de Aprendizagem Lúdica : anais, 18 e 19 de
novembro de 2016 [recurso eletrônico] / organização Antônio Villar
Marques de Sá, Cleia Alves Nogueira, Bárbara Ghesti de Jesus. -
Brasília : Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2017.

Documento em PDF.
ISBN 978-85-5983-002-6 (E-book).
Inclui bibliografia.

1. Aprendizagem. 2. Jogos educativos. 3. Brincadeiras -
Educação. I. Sá, Antônio Villar Marques de (org.). II. Nogueira,
Cleia Alves (org.). III. Jesus, Bárbara Ghesti de (org.). IV. Título.
V. Título: Anais do II Encontro de Aprendizagem Lúdica.

CDU 371.382

Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE)
Faculdade de Educação - Campus Darcy Ribeiro
Universidade de Brasília
70910-900 - Brasília -DF - Brasil

25 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM ESCOLAR

- Thais Quirino Pereira de Sousa, UnB/FE/Curso de Pedagogia (thaais_quirino@hotmail.com)
- Maira Vieira Amorim Franco, UnB/PPGE/Mestranda em Educação (maira.vaf@gmail.com)
- Virgínia Honorato Buffman Borges, UnB/PPGE/Mestrado em Educação (virginiahbuffman@gmail.com)
- Otília Maria A. N. A. Dantas, UnB/FE/ Professora (otiliadantas@unb.br)

206

1 RESUMO

A ludicidade vem chamando a atenção de professores e de pesquisadores principalmente no que se refere à educação infantil, considerando que o ato de brincar, para as crianças, é importante para sua plena formação psicossocial. Os jogos e as brincadeiras contribuem, nesse sentido, para o desenvolvimento cognitivo, físico e moral das crianças. Nesse contexto, o trabalho proposto tem por objetivo analisar a influência dos brinquedos e das brincadeiras como processador didático para o ensino e a aprendizagem nas classes de educação infantil. Por tratar-se de uma investigação inicial, metodologicamente, optou-se pela pesquisa bibliográfica. Os resultados parciais apontam para a necessidade de se entender o lúdico como mediador da aprendizagem significativa, buscando, nos aportes teóricos, os subsídios para a compreensão das teorias que tratam do assunto bem como a necessidade da continuidade do trabalho ora apresentado.

Palavras-chave: Ludicidade. Jogos. Brinquedos. Brincadeiras. Ensino-aprendizagem.

2 INTRODUÇÃO

Durante o estágio desenvolvido em uma turma de educação infantil de uma escola pública do Distrito Federal, por ocasião da disciplina de Projeto 2, no ano de 2016, percebemos que as professoras observadas, em alguns momentos, utilizavam brinquedos para trabalhar determinados conteúdos. Empregados como suporte didático, os brinquedos, com formas geométricas e coloridas, eram os mais requisitados. Entendendo os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como mediadores de aprendizagem escolar, essa pesquisa procura investigar a influência dos brinquedos e das brincadeiras como processador didático da aprendizagem escolar.

A metodologia utilizada, nessa pesquisa, foi a pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa na qual as informações analisadas, sem o uso de estatística, tendem a embasar o estudo. De acordo com Bogdan e Biklen (1994), a pesquisa qualitativa possui o ambiente natural como fonte que influencia diretamente os dados e tem o pesquisador como um importante instrumento, descrevendo não só a aparência do fenômeno, mas também a sua essência. Vale ressaltar que os significados

são a principal preocupação de quem realiza pesquisa qualitativa.

Os aportes teóricos, adotados para este estudo, pautaram-se em Piaget (2010) e em Vigotski (2011; 2013). Esses são teóricos interacionistas que consideram que as crianças constroem seu conhecimento por meio da interação com o meio em que estão inseridas, um processo que vai sendo construído durante toda sua vida. Além de Luckesi (2007), de Oliveira (2007), de Sá, Silva e Braga (2013), dentre outros autores que tratam a ludicidade no fazer pedagógico da sala de aula e do cotidiano das crianças.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Como se consolida o conhecimento na criança? Quem e em quais situações a ludicidade e a educação contribuem para a construção do conhecimento na criança, ou seja, da sua aprendizagem no ambiente escolar? Para responder essas questões, delimitaremos nosso campo teórico delineando as categorias do referente estudo.

Piaget (2010), o primeiro teórico a estudar a percepção e a lógica do pensamento infantil, comprovou que a diferença existente entre o pensamento de uma criança e o de um adulto é mais qualitativa do que quantitativa. Afirma que o pensamento infantil é original e, por isso, é autístico, só se torna um pensamento dirigido e real após duradoura e forte pressão da sociedade. E que a forma mais espontânea do pensamento infantil é o brinquedo ou situação imaginária. A criança utiliza instrumentos até que aprenda a falar para se comunicar com os adultos. Ela passa a querer controlar o meio com a fala, produzindo novas relações com o meio e essa produção irá, no futuro, ajudar a definir o intelecto.

Para obter a capacidade humana da linguagem, as crianças procuram instrumentos que vão servir de auxílio na resolução de problemas e no planejamento antes de agir. Os signos e as palavras são, para as crianças, meios de contato com a sociedade.

Piaget (2010) é conhecido por desconsiderar os fatores sociais na formação dos homens. De acordo com ele, no estágio sensório-motor é um exagero falar que existe socialização da inteligência, pois essa socialização acontece quase que individualmente, não havendo trocas com a sociedade. Isso começa a mudar depois que a criança adquire a linguagem, já no estágio pré-operatório. Porém, ainda há a presença de alguns obstáculos como, por exemplo, a dificuldade de se por no lugar do outro e a falta de capacidade de conseguir uma referência impossibilitando o diálogo, oportunizando, assim, o pensamento egocêntrico.

A criança, com pensamento egocêntrico, entende que seu ponto de vista é absoluto. E essa indiferença, com o que o outro diz, caracteriza o tipo de ser social que essa criança é no estágio pré-operatório. Ou seja, ela ainda não tem capacidade de socialização. Ao entrar no estágio operatório, a criança consegue se socializar melhor ajudando na definição do que Piaget (2010) denominou personalidade.

A fala egocêntrica, aquela em que a criança fala exclusivamente de si, é ainda mais usada pelas crianças quando buscam ajuda de um adulto e não adquirem ou quando estão sozinhas. Assim, não podem utilizar a fala social passando à fala egocêntrica. Esse é um conceito interpretado diferentemente por Vigotski (2011). Para ele, apenas no início da vida da criança, os fatores biológicos se sobressaem em relação aos fatores sociais, pois o seu desenvolvimento sofre influência dos adultos ou de quem for mais velho e estiver em contato com ela. O modo, como a criança utiliza a linguagem, tem um papel de suma importância na organização do seu pensamento. A linguagem adquirida pela criança ajuda a formar o pensamento infantil, bem como auxilia na sua atenção, sua imaginação e sua memória.

3.1 APRENDIZAGEM

Segundo Vigotski (2013, p. 53), a aprendizagem “[...] centra-se no pressuposto de que os processos de desenvolvimento da

criança são independentes do aprendizado”. A aprendizagem é apenas um processo que não se interliga com o desenvolvimento, embora se baseie no desenvolvimento. Para Piaget (2010), o desenvolvimento ocorre antes da aprendizagem, deixando de lado que a aprendizagem pode ajudar no desenvolvimento, para ocorrer o aprendizado, é preciso que exista desenvolvimento e maturação. Segundo Vigotski (2013), a aprendizagem se inicia antes mesmo da criança entrar na escola. Ela chega, neste ambiente, proprietária de um conjunto de conhecimentos prévios relevantes para sua qualificação escolar e a Zona de Desenvolvimento Proximal ou Próximo é o que caracteriza melhor esse momento.

A zona de desenvolvimento proximal, criada por Vigotski (2013), representa a distância entre o nível de desenvolvimento real, os conhecimentos prévios do aprendiz, e o nível de desenvolvimento potencial, o que se deseja que a criança aprenda; ou seja, as expectativas de aprendizagem propostas pelos professores. Todo o trabalho escolar tende a fortalecer e a configurar a aprendizagem dos alunos, provocando a transposição dos conhecimentos prévios para o conhecimento escolar ou científico. Ninguém aprende por igual, por mais que se deseje isso. Para o autor, o desenvolvimento não é prioridade para a aprendizagem, pois o sujeito pode aprender sem ter maturidade biológica.

3.2 LUDICIDADE

De acordo com Luckesi (2007, p. 18), “A ludicidade [...] é o estado de quem se desenvolve, se integra, se constitui, toma posse de si, de modo alegre, fluído e feliz.”. Por meio de atividades lúdicas, o processo de aprendizagem se torna mais prazeroso e propicia melhores relações entre professor-aluno e entre o ambiente em que vivem.

A pesquisa aponta que a ludicidade pode não estar está sendo utilizada nas escolas de forma correta, tendo em vista que não é uma prática corriqueira nos planejamentos pedagógicos ou apenas em momentos de recreação, nos quais a

intencionalidade não está bem definida. Ainda é comum pais e educadores verem os jogos e os brinquedos como instrumentos destinados exclusivamente ao recreio.

Dantas (2013, p. 146-147) argumentou que:

É importante entender que brincar não constitui perda de tempo, nem é uma forma de preencher o tempo. A criança que tem oportunidade de brincar está incluída do convívio social integrado, pois o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança considerando que ela se envolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

Só é considerado lúdico, aquilo que estimular esse estado dentro de nós. Para Santos (2011), todos os seres humanos nascem sabendo o que é e como brincar. Na educação, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras tornam-se ferramentas importantes em um ambiente criativo e capaz de envolver as crianças a, ludicamente, se deparar com as vivências sociais e educacionais, de modo a oportunizá-las a pensar e a tomar decisões. Para Piaget (2010), ao brincar, a criança deixa de lado o real e passa a enxergar o mundo conforme sua imaginação, tendo em vista que o jogo simbólico ganha um papel preponderante, expondo a criança ao sociodrama, passando a representar certas pessoas, que não estão ali, como uma mãe ou o um pai, ou mesmo um professor. Esse jogo simbólico tem seu auge entre dois e quatro anos de idade. Para Vigotski (2013), ao brincar, leva-se em consideração a situação imaginária criada pela criança.

3.3 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Os brinquedos foram criados para que as crianças, com desejos irrealizáveis, se distraíssem. Foram pensados para que, em idade pré-escolar, estando em seu mundo imaginário, as crianças possam realizá-los. Partindo dessa concepção, o prazer, proveniente do brinquedo para crianças de cinco e seis anos, é oportunizado por diferentes

estímulos. Mas não significa que aquilo que não é realizável se torna um brinquedo. O que, na realidade, não é percebido pelas crianças, acaba se tornando uma regra com o brinquedo.

O brinquedo influencia no desenvolvimento da criança. Bebês ou aqueles, com menos de três anos de idade, não conseguem se envolver em situações imaginárias, pois isso seria para eles um novo modo de se comportar que os deixariam livres das condições daquele ambiente, o comportamento deles é determinado pela forma como a atividade acontece.

Ao brincar, crianças, em idades pré-escolares, conseguem separar o significado do objeto daquilo que ela está vendo, ou seja, se torna capaz de transformar simples objetos em brinquedos, a sua ação surge da sua própria imaginação, enquanto crianças mais novas não conseguem fazer essa separação, para elas, há uma relação enorme entre significado e aquilo que está sendo visto. O brinquedo oferece à criança um mundo imaginário que varia de acordo com a idade: crianças pré-escolares de três anos darão vida a objetos e às plantas, crianças de cinco e de seis anos usam mais objetos da realidade.

Pelos brinquedos e pelas brincadeiras, desde muito cedo, as crianças conseguem perceber os objetos reais, ou seja, saber o verdadeiro significado das coisas. No brinquedo, o significado é o mais importante. Durante a interação com o brinquedo, a criança enfrenta um desafio entre regras e aquilo que ela faria se as regras não existissem fazendo com que ela desenvolva o autocontrole. Logo, a característica principal de um brinquedo é que a regra transforma-se em vontade. Saciar as regras é um modo de sentir prazer. Vigotski (2013, p. 67) lembrou que:

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejo [...]. dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Vigotski (2013) considerou que o brinquedo não é o principal ponto da infância, porém é de suma importância para o desenvolvimento, pois tem relação direta com as situações comportamentais da criança. Ao contrário do jogo, o brinquedo dispensa o uso das regras e requer uma relação de intimidade com a criança. Esta precisa de imaginação, o que vai determinar que o brinquedo tenha um sentido real. Um dos objetivos designados a ele é o de substituir os objetos reais.

O brinquedo leva com ele uma bagagem de memória e de imaginação de seu criador e tem uma referência da infância daquele que construiu o brinquedo. Já a brincadeira é o que a criança faz para seguir as regras do jogo. De acordo com Kishimoto (2010, p. 24), “o brinquedo e a brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com jogo.”.

O brinquedo, para Santos (2011, p. 13), é cultura e carrega consigo uma ordem:

[...] educacional, porque o brinquedo educa; pessoal, porque a ação de brincar deixa sua marca na vida das pessoas; social, porque ele é “presente” destinado à criança e, por isso tornou-se uma atividade ritualizada entre pais e familiares; psicológica, porque, no brincar as pessoas se revelam como são; filosófica, porque a atividade lúdica faz pensar, refletir e questionar sobre a origem das coisas; mística, porque o brincar tem um caráter mágico; histórico, porque através do brincar pode-se descobrir o modo de brincar das crianças em épocas distantes; econômica, porque é um dos produtos mais vendidos do mundo.

Para o campo da educação e para construção do conhecimento escolar, os brinquedos e as brincadeiras são importantes mediadores para todo professor, atuantes de todos os níveis e de todas as modalidades.

3.4 JOGOS

A definição do termo jogo é algo bastante complexo e pouco unânime. Muitos estudiosos têm apresentado diferentes conceitos. Entretanto, optamos por explicitar a concepção de Kishimoto (2010). Ela nos explicou o conceito de jogo comparando-o com o brinquedo. Para ela, há três níveis para o jogo:

- o jogo se realiza de acordo com a linguagem dos determinados contextos da sociedade sem obedecer qualquer lógica, mas tem de respeitar a linguagem presente naquele ambiente social. Dependendo do local e do ano em que é jogado, ganha significados diferentes. No Romantismo, é que se começa a ver o jogo como uma forma de auxiliar na educação;
- as regras que darão sequência ao jogo irão definir o que deve ser jogado. É a sequência que vai diferenciar um jogo de outro e, a partir daí, temos a relação entre as regras do jogo e o lúdico, pois, quando são obedecidas, ocorre a atividade lúdica;
- o jogo é definido como objeto, sua confecção, o material utilizado (papel, papelão, cola, madeira e outros). A função do jogo educativo não apresenta a mesma função da criança, mas com o produto, com o resultado no processo de aprendizagem. Só se é considerado um jogo infantil quando é a criança quem escolhe. Quando isso não ocorre é considerado trabalho ou ensino.

O uso do jogo, para fins educativos, visa, por exemplo, melhorar o ensino e a aprendizagem da Matemática. É reconhecido, também, como um meio de aprender durante o cotidiano, principalmente na educação infantil. Os jogos são, ainda, um material rico para a realização de atividades pedagógicas e estimulantes para a construção do conhecimento.

Destarte, os jogos promovem a aprendizagem e o desenvolvimento porque fazem com que o aluno se aproxime dos conteúdos escolares, além de ajudar no desenvolvimento da cognição. Não se trata de um simples

passatempo ou uma forma de se divertir, mas também um meio de desenvolvimento físico, cognitivo, social, afetivo e moral da criança. Segundo Piaget (2010), o jogo auxilia a construção do conhecimento. Oferece às crianças que possuem algum tipo de deficiência (cognitiva ou motora) aprendizagem, mas, no seu tempo, e com as próprias capacidades, além de oferecer a essa criança uma maior relação com as outras crianças e o seu professor.

3.5 BRINCADEIRAS

Segundo Piaget (2010), a brincadeira é uma forma de expressar o comportamento. Piaget não discutiu a brincadeira em suas teorias, mas destaca que a criança utiliza as brincadeiras pelo prazer que lhe é proporcionado e que, por meio delas, é possível demonstrar em que estágio cognitivo a criança está e como constrói seus conhecimentos. As brincadeiras de papéis sociais é uma importante prática utilizada pela pedagogia e pela psicologia no trato com crianças e jovens.

Na educação infantil, estão presentes algumas modalidades de brincadeiras, sendo elas: o brinquedo educativo, a brincadeira tradicional, a brincadeira de faz de conta e os jogos de construção. O brinquedo educativo teve sua expansão na educação infantil a partir do século XXI, pois é considerado aquele que ensina, desenvolve e educa com prazer. Contudo, nem sempre lhe foi garantido que aquilo que a criança é corresponde ao desejo dele ou de seu professor. O brinquedo educativo conquistou o seu espaço na educação infantil por utilizar, como metáfora, a ludicidade estimulando a construção de novos conhecimentos.

A brincadeira tradicional infantil se expressa, principalmente, pela oralidade. Normalmente, as brincadeiras não tem um autor conhecido e possuem certa tradição, foram passadas de geração em geração e as crianças guardam em sua memória. Garantem a ludicidade e a situação imaginária para a criança e são formas de se expressar livres e espontâneas da cultura popular.

É na brincadeira de faz de conta que se lida mais com ação imaginária. Esta ação inicia bem cedo na vida da criança acompanhada do desenvolvimento da fala, modificando o significado das coisas. O conteúdo presente na imaginação sofre influência do contexto social em que ela está inserida. É, por meio dessas modificações, que ocorre o desenvolvimento da função simbólica, o que, no futuro, vai garantir a racionalidade do ser.

Os jogos de construção são vistos como importantes por influenciar no enriquecimento de experiência sensorial, na estimulação da criatividade e no desenvolvimento de habilidades. Ao permitir que a criança construa, mude e destrua, ela expressa sua imaginação e suas dificuldades, auxiliando terapeutas e educadores. Há uma breve relação com aqueles de faz de conta. É preciso levar em consideração como o mundo real influenciou essa criança.

Ao se imaginar reis ou super-heróis, as crianças estão em busca da satisfação indireta por meio de um sonho e, simultaneamente, tentam se livrar do controle de pais e de professores. As crianças, quando imitam super-heróis, desejam possuir os mesmos poderes que eles têm, pois elas sabem que, no mundo real, são os adultos que têm mais poder.

Para Abramovich (2011), esse tipo de brincadeira ajuda a criança a fazer amigos, bem como fortalece a sua autoconfiança. No ato de brincar, as crianças adquirem o controle que elas não podem ter no mundo real.

Quando brincam, as crianças lidam com problemas psicológicos, como, por exemplo, a relação entre bem e mal citado por Bettelheim (1988). Elas tendem a realizar brincadeiras de acordo com o tema que representam o meio em que elas vivem. O brincar não é apenas aquilo que está vivendo agora, mas também é um reflexo do que foi vivido e o pensamento no que ainda pode acontecer. Por meio da brincadeira, a criança pode se comunicar com os adultos e, em relação ao trabalho docente, ela pode favorecer a autonomia dos alunos. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras

são excelentes mediadores dos processos de ensino e de aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados parciais apontam para a necessidade de se entender o lúdico como mediador dos processos de ensino e de aprendizagem, buscando, nos aportes teóricos, os subsídios para a compreensão das teorias que discutem o assunto.

Ao se descobrir os jogos, os brinquedos e a brincadeira, com a intenção de educar, o processo de aprendizagem passa a se transformar além de se tornar mais atraente para os alunos e os professores. É preciso mostrar, para os pais e para a sociedade, que a criança aprende concretamente e com prazer quando se está brincando. É, por meio das brincadeiras, que as crianças podem expressar o que sente, aprendendo a lidar com esses sentimentos.

Portanto, esse é apenas o começo da pesquisa. Daremos continuidade mergulhando na empiria para identificar os principais brinquedos e brincadeiras utilizados pelos professores durante as aulas, e como esses recursos são inseridos no planejamento pedagógico. Realizado esse mapeamento, observaremos e entrevistaremos crianças, pais e professores visando compreender a lógica utilizada pelas crianças para aprender brincando. A execução dos instrumentos de coleta dos dados, também, é parte importante, pois deverão apresentar a realidade do objeto estudado, as impressões dos sujeitos participantes, no intuito de corroborar ou não com a teoria levantada, trazendo, para a sociedade e para a universidade, resultados relevantes para estudos e práticas futuras.

5 REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. *Temas e birras*. 2. ed. São Paulo: Scipione, 2011.

BETTELHEIM, Bruno. *Uma vida para seu filho*. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994.

DANTAS, Otília Maria A. N. A. *O professor universitário e sua relação com o saber pedagógico*. Brasília: UnB/PPGE, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Ludicidade e Desenvolvimento Humano*. Educação e Ludicidade. Salvador: Universidade Federal da Bahia; Faculdade de Educação, Gepel, 2007.

OLIVEIRA, Washington Carlos. *Ludicidade e Desenvolvimento Humano*. Educação e Ludicidade. Salvador: Universidade Federal da Bahia; Faculdade de Educação, Gepel, 2007.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

SÁ, Antônio Villar Marques de; SILVA, Américo Junior Nunes; BRAGA, Maria Dalvirene; SILVA, Onã. *Ludicidade e suas interfaces*. Brasília: Liber Livro, 2013.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

VIGOTSKI, L. S. *A formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. *Pensamento e linguagem*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013.