



FACULDADE DE CIÊNCIAS EDUCACIONAIS DE CAPIM GROSSO
Recredenciada pela portaria MEC: nº 508, de 19 de julho de 2022.
Rua Floresta, Lot. das Mangueiras, Bairro: Planaltino,
Capim Grosso/BA, CEP: 44695000. Atendimento: 0800 900 02 03.

IRIS DE SOUSA PINHO

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

CAPIM GROSSO-BA
2025

IRIS DE SOUSA PINHO

A LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado por Iris de Sousa Pinho como requisito para obtenção do Título de Pedagogia, pela Faculdade de Ciências Educacionais de Capim Grosso (FCG).

Orientador (a): Prof^a Iris Vanessa de Sousa Silva

RESUMO

Este trabalho pretende abordar o universo lúdico como recurso de intervenção para a superação de dificuldades apresentadas pelos sujeitos em processo de aprendizagem; analisar a importância da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo e emocional na criança, reconhecendo-a como instrumento pedagógico importante e facilitador na assimilação de conhecimentos, resolução de conflitos e intervenção em dificuldades escolares. Entretanto, o jogo pode ser visto como uma atitude essencial que possibilita a conquista da liberdade de expressão, o transitar do cotidiano permeado de regras e normas socialmente construídas para o mundo lúdico em que elementos tais como imaginação, desejos e alegria são totalmente permitidos. O presente estudo tem como objetivo analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem. O objetivo deste texto é apresentar a função da ludicidade. As atividades lúdicas como jogos, brincadeiras e brinquedos fazem parte do mundo das crianças. Considerando que “brincar” é a atividade principal da criança, seja dos povos antigos até os dias atuais, na qual a mesma expressa sua interação com o mundo, seus valores, modos de pensar e agir, etc.

Palavras-chave: Ludicidade. Criança. Jogos. Aprendizagem.

ABSTRACT

This paper aims to address the playful universe as an intervention resource for overcoming difficulties presented by individuals in the learning process; to analyze the importance of playfulness for the cognitive and emotional development of children, recognizing it as an important pedagogical instrument that facilitates the assimilation of knowledge, conflict resolution and intervention in school difficulties. However, play can be seen as an essential attitude that enables the achievement of freedom of expression, the transition from everyday life permeated by socially constructed rules and norms to the playful world in which elements such as imagination, desires and joy are fully permitted. The present study aims to analyze how playfulness is inserted in the teaching-learning process. The objective of this text is to present the function of playfulness. Playful activities such as games, playtime and toys are part of the world of children. Considering that “playing” is the main activity of children, from ancient peoples to the present day, in which they express their interaction with the world, their values, ways of thinking and acting, etc.

Keywords: Playfulness. Child. Games. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	7
3 CONTEXTO HISTÓRICO	18
4 O BRINCAR LIVRE, OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS PLANEJADOS	19
5 O QUE ASSEGURAM AS POLÍTICAS PÚBLICAS	22
6 METODOLOGIA	24
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
REFERÊNCIAS	27

1 INTRODUÇÃO

Apesar das mudanças ocorridas no contexto escolar nos últimos tempos, que distancia as atividades de jogos e brincadeiras da frequência no cotidiano das aulas, elas continuam fazendo parte do cotidiano infantil. Muitas vezes, os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter instrumental e perdem o sentido da brincadeira e até mesmo a própria ludicidade, quando passa a servir somente para sistematização de conhecimentos e para atingir resultados preestabelecidos pelo educador.

E acreditando na ação pedagógica do lúdico espera-se que este estudo venha contribuir como reflexão sobre o processo de aprendizagem e conhecimento infantil. Nas brincadeiras, as crianças substituem objetos por algo real, isso porque brincando, elas sentem prazer e iniciam a organização das suas relações sociais.

2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A atividade lúdica já existia antes mesmo da existência cultural e linguística das civilizações. A origem de lúdico vem do latim *ludus*, que quer dizer jogos, forma espontânea, ação diversão raízes na disputa, e para atingir toda plenitude de sua dignidade e estilo, não pode deixar de levar em conta o elemento lúdico. Na Grécia Antiga e no Egito, as atividades lúdicas faziam parte das atividades cotidianas dos adultos. Nesse período, a criança não era valorizada, sendo submetida aos sacrifícios religiosos. E era vista como um adulto em miniatura, portanto não havia diferença entre os jogos e brincadeiras de crianças e adultos. Segundo Philippe Ariès (1986), em sua pesquisa histórica sobre a infância, aborda a importância das brincadeiras durante os séculos, XVII e XVIII.

Com o advento do Cristianismo, acontece uma revolução cultural cujo principal fator é o religioso. A criança passa a ser ora valorizada, ora marginalizada. Para educá-la, eram consideradas as necessidades do adulto que nada tinham a ver com o desejo da criança brincar.

Porém, na Modernidade, a imagem da criança é modificada. Percebe-se que ela é um ser distinto do adulto e que possui valores próprios, como a fantasia, a ingenuidade, a comunicação, a igualdade passa a ser vista como ser social em processo de formação autor de sua própria história. Faz-se necessária uma educação diferenciada que impulse à criatividade ao desenvolvimento de suas potencialidades tendo como suporte atividades lúdicas e jogos educativos.

A Lei Federal 8069/90- Estatuto da Criança e do Adolescente, capítulo II, artigo 16 que diz o seguinte no inciso IV- Brincar, praticar esportes e divertir-se. Nota-se que o documento sugere que toda criança deve desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação. Ficando toda pessoa, em especial pais e professores, responsáveis em promover o exercício desse direito.

A criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar; amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras.

A iniciação ao ato lúdico acontece de forma espontânea, e também de forma incentivada pelos adultos que interagem com o bebê, através de brincadeiras, conversas, cantigas, brinquedos variados e de diversas cores, em seguida a criança já brinca de esconde-esconde com a sua fraldinha ou até mesmo com suas mãos escondendo seu rosto, começa a manipular diversos objetos, bate palminhas, imita os gestos dos adultos, as expressões, e também começa a interagir com outras crianças.

As crianças expressam sentimentos, emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais.

À medida que vai crescendo, brinca de bola, boneca, carrinhos, jogos, corre, pula, dança, canta, constrói torres com cubos e potes, brinca de faz-de-conta, onde vivencia situações do cotidiano, imaginando uma sequência de acontecimentos, estratégias, fatos, limitações, noções de tamanho, espaço e forma que se desenvolvem através de brincadeiras e brinquedos.

Dessa forma entende-se que é destino da criança

Viver de acordo com sua natureza, tratada corretamente, e deixada livre, para que use todo o seu poder. A criança precisa aprender cedo como encontrar por si mesma o centro de todos os seus poderes membros, para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com os próprios olhos (Froebel, 1912c, p.21).

É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobrem suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real; há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento da realidade.

As habilidades motoras podem ser desenvolvidas num contexto de brincadeiras e jogos, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança já possui, sem precisar impor uma linguagem corporal que lhes é estranha. Nesse sentido, Freire (1997) sinaliza a adoção de atividades da cultura infantil como conteúdos pedagógicos uma vez que facilita o trabalho de professores das escolas de primeira infância, garantindo o interesse e a motivação das crianças.

O acesso a espaços coletivos de brincadeira e a experiência de cultura possibilitam a ampliação da criação no brincar. Porém, a crescente violência urbana impediu que determinados espaços de ludicidade tais como a rua, a praça e o parque sejam desfrutados pelas crianças. Esse é mais um fator preocupante e que torna, mais do que necessária, a escola como um espaço “fértil” de ludicidade.

Vygotsky (1998) acentua o papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. Ainda podemos dizer que o ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de

forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, Carvalho (1992 p. 28) afirma que: “[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo”.

O lúdico, ferramenta importante na mediação do conhecimento, estimula a criança enquanto trabalha com material concreto, jogos, ou seja, tudo o que ela possa manusear, refletir e reorganizar; a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois ela aprende sem perceber, aprende brincando.

A dimensão lúdica aparece como secundária em relação à dimensão da aprendizagem. Trata-se, realmente. Segundo Brougère (2004) "de aprender brincando, sem ter a impressão de que se aprende".

Na educação de modo geral, e principalmente nos Anos Iniciais o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo.

O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Entretanto, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem

desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens.

Assim, quando falamos em lúdico e no brincar não estamos falando em algo fútil e superficial, mas de uma ação que a criança faz de forma autônoma e espontânea, sem o domínio direcionador do adulto. Entendemos que utilizar metodologia lúdica, do tipo de jogos, histórias, dramatização e manifestações artísticas atraia e motive a criança a participar, fazendo com que ela seja uma pesquisadora consciente daquilo que julgamos que ser importante e estar no momento adequado para ela aprender. Contrariamente a metodologias passivas onde o aluno é tido como um mero receptáculo do saber, onde a certeza da absorção do conhecimento fica meio nebulosa.

Para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Santos (2002) está relacionada ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo, facilitando a interação com pessoas as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

O lúdico na sala de aula torna-se um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente e a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma auto afirmação social, dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender. Sendo diversas as possibilidades e causas das dificuldades escolares, o lúdico tem grande importância como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem.

A essas ideias associamos nossas convicções sobre o brincar como prática pedagógica, sendo um recurso que pode contribuir não só para o desenvolvimento infantil, como também para o cultural. Brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos e sim um momento que podemos ensinar e aprender muito com elas.

A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Observamos, deste modo que a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão

que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

Do ponto de vista fisiológico e motor, o brincar auxilia no gasto de energia; na aquisição de habilidades para sobrevivência na idade adulta; desenvolve os músculos, a motricidade e a força. Do ponto de vista sociológico, permite a observação, interação e troca de modelos de comportamento; e do ponto de vista psicológico e tão importante quanto os outros, o brincar sugere o entendimento da realidade.

Para Freud, o brincar reproduz os sentimentos da criança. Ela não brinca apenas para reproduzir situações e acontecimentos satisfatórios, mas também para expressar suas angustias, sendo em sua concepção o brincar uma representação da realidade.

Para Piaget, o intelectual não pode ser separado do físico, assim, não há aprendizado sem um funcionamento total do organismo. A brincadeira e o jogo, neste aspecto, assumem funções fundamentais no desenvolvimento do indivíduo. Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa.

Piaget (1976, p.48) afirma que o jogo é uma atividade influente para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. É possível observar que todo jogo, mesmo os que envolvem regras ou uma atividade corporal, abre espaço para a imaginação, a fantasia e a projeção de conteúdos afetivos, além de toda a organização lógica implícita. Por isso “deve-se compreender as manifestações simbólicas dessas atividades lúdicas e procurar-se adequá-las às necessidades das crianças”.

Froebel foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo por acreditar que as crianças aprendem através do brincar e que sua personalidade pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo. (Marinho; Junior; Filho e Finck, 2007 p.81) Froebel pregava uma pedagogia da ação. Ele dizia que a criança para se desenvolver não devia apenas olhar e escutar, mas agir e produzir. Importante salientar que todos os jogos de que as crianças participam, inventam ou pelos quais se interessam, são estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos (visuais, auditivos, sinestésicos) e operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa efeitos), que quando combinados com a estimulação psicomotora (coordenação), definem alguns aspectos básicos, dando condições para o domínio da leitura e escrita.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.23). Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades

infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Por isso o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30).

Ao aplicar o recurso lúdico o professor ou o psicopedagogo torna-se o mediador e exercendo papel fundamental, ativo e dinâmico no processo, levando os alunos a agirem, pensarem, sentirem, também de modo ativo e dinâmico, estimulando alcançar sua autonomia.

Para a aplicação adequada do lúdico algumas atitudes e ações se tornam necessárias e importantes aos profissionais. Segundo os autores Filho, Finck, Junior e Marinho as ações são: o planejamento, com a organização da atividade, a seleção dos materiais, a definição dos objetivos e a organização do espaço, a mediação do profissional participando das atividades, intervindo através de conversação que possibilite a análise das ações durante a realização das atividades, despertando o interesse e desejo dos participantes, possibilitando o desenvolvimento do pensamento, a expressão de sentimentos e a aprendizagem.

No que se refere às atitudes são enfatizados que os profissionais devem ficar atento ao limite de cada um; usar o lúdico de forma a intervir no processo de aprendizagem; usar a crítica para encorajar a continuidade da atividade, mostrando o quanto o sujeito é capaz; participar do jogo caso seja requisitado; desenvolver a capacidade de observação; mostrar interesse e prazer durante as atividades; ser claro nas explicações e dar tempo para que as atividades sejam assimiladas; oportunizar a participação de todos; reduzir e aumentar as dificuldades quando necessário; conhecer e compreender a forma de aprender e pensar do educando para que a atividade lúdica escolhida tenha contextualização e significado; encorajar a espontaneidade, a iniciativa e o enfrentamento; planejar e organizar-se para usar os jogos. (Marinho; Junior; Filho; Finck, 2007 P. 94 - 98).

O professor não pode também excluir a dimensão lúdica do brincar; as atividades lúdicas possuem dupla função: o lúdico e o educativo. É necessário o educador aliar o caráter lúdico da atividade, ou seja, o divertimento e o prazer a outras como desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e moral.

Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do

conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores têm a concepção que se aprende através da repetição, não tendo criatividade e nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante, fazendo com que os alunos mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação.

As práticas pedagógicas devem favorecer o desenvolvimento infantil e a obtenção de conhecimentos de forma prazerosa e significativa. O trabalho pedagógico orientado e trabalhado pelo educador com um olhar para uma sociedade complexa e diversificada promovendo assim a inserção social construtiva respeitando, sendo capaz de desenvolver sua autonomia, identidade, espírito de cooperação e solidariedade com os demais, não apenas dentro da escola, mas também fora dela. Como é apresentado nos Referenciais Curriculares Nacional de Educação infantil:

[...]. A capacidade de se conduzir e tomar decisões, por si próprio, levando em conta regras, valores, sua perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro, é nessa faixa etária, mais do que um objetivo a ser alcançado com as crianças, um princípio das ações educativas. Conceber uma educação em direção à autonomia significa considerar as crianças como seres com vontade própria, capazes e competentes para construir conhecimentos, e, dentro de suas possibilidades, interferir no meio em que vivem. Exercitando o autogoverno em questões situadas no plano das ações concretas, poderão gradualmente fazê-lo no plano das ideias e dos valores. (BRASIL, 1998, p.14).

Ao assumir a função lúdica e educativa, a brincadeira propicia diversão, prazer, potencializa a exploração, a criação, a imaginação e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças dos Anos Iniciais. Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola. Portanto, cabe ao educador criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças. Criar atividades que proporcionam conceitos que preparam para a leitura, para os números, conceitos de lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar os alunos a trabalhar em equipe na resolução de problemas, aprendendo assim expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro.

Kishimoto (1997, p. 37-38), afirma que a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações.

O jogo não é tarefa fácil, quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-lo de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros (Kishimoto, 1997).

No espaço psicopedagógico a utilização do lúdico surge como forma de compreender o funcionamento dos processos cognitivos, a maneira como a criança aprende, permitindo ao sujeito expressar-se livremente, de forma prazerosa, com tranquilidade e de forma agradável.

O lúdico também facilita a formação de vínculo entre o profissional e a criança, diminuindo as possíveis resistências com relação à avaliação. Pode-se dizer que a aprendizagem se dá de forma natural através do lúdico, um meio que motiva e estimula a criatividade num processo de aprendizagem e aquisição do conhecimento mediante ao prazer.

Ao planejar atividades lúdicas, é fundamental ter como ponto de partida a realidade, os interesses e as necessidades da criança que faz parte da educação. Nessa perspectiva, é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que está ocorrendo um descaso ou desleixo com a aprendizagem do conteúdo formal.

É por todos estes motivos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, mas como um aprendizado. Os desenvolvimentos pessoais que a ludicidade proporciona associados aos fatores sociais e culturais colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

A atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, além de trabalhar estas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística, coordenação motora, dentre outras.

Ensinar a criança de uma maneira mais dinâmica é buscar cada vez mais o seu interesse em querer aprender, os jogos e as brincadeiras são somente uma maneira de ensino diferente do que a escola está acostumada a ver. O lúdico na escola é fundamental para promover atividades com jogos, buscando um meio de aprendizagem prazeroso para a criança, ao mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador (o professor), pois, através dos jogos, pode ser feita facilmente uma investigação do modo de pensar dos alunos, para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades.

A escola exige que as crianças leiam, escrevam, calculem; enfim, que compartilhe símbolos, linguagens comuns a uma sociedade. Para que isso aconteça, a atitude socializada deve ser praticada em carteiras estáticas e uniformes, que isolem as crianças uma das outras, com tarefas individuais em contraposição às possibilidades coletivas e trabalhos em equipes, que valorizem e trabalhem as diferenças e diversidades dos alunos. Exige-se uma atitude socializada, através de práticas individualizantes (Freire, 2002, p. 183). Este é um ponto paradoxal muito presente ainda na escola: como é possível desenvolver e estimular o aspecto social e o convívio se as perspectivas valorizam e instigam ao isolamento, competição e individualismo desde a educação infantil.

O currículo escolar deve ser um instrumento de apoio à organização da ação escolar, especialmente no desempenho dos professores que devem tomar como base a realidade das crianças como ponto de partida para o trabalho, distinguindo sua diversidade, promovendo uma imagem positiva da criança, solicitando atividades concretas desafiadoras, estimulando a descoberta, capacidade criadora e criticidade, enfatizando a participação e ajuda mútua.

Os jogos e as brincadeiras por admitirem participação de troca de opiniões, socialização, exploração e reflexão sobre as situações vividas, são favoráveis ao aprendizado das disciplinas. Entretanto, não podemos ignorar as dificuldades tanto de ensinamento quanto de aprendizado. Quando se tratar de classes com poucos recursos humanos, é preciso utilizar procedimentos diferentes, através de atividades que oportunizam a criança em algumas ações na construção de seus conhecimentos, não como apenas uma prática, mas sim com valor significativo e intencional.

A compreensão de jogo está associada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e organizada por um sistema de regras mais explícitas. Exemplos clássicos seriam: Jogos de mímica, de Cartas, de Tabuleiro, de Construção, de Faz de conta etc. Uma característica importante do jogo é a sua utilização tanto por crianças quanto por adulto, enquanto que o brinquedo tem uma associação mais exclusiva com o mundo infantil. Um mesmo jogo, brinquedo ou brincadeira para diferentes significados, isto quer dizer que é preciso considerar o contexto social onde se insere o objeto de nossa análise.

Estudos demonstram que através das atividades lúdicas, o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem e o seu autoestima. Por meio da utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividade de leitura e escrita, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída. As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança

de facilitar tanto o progresso e de sua personalidade integral, com o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

Com as atividades lúdicas espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais; desenvolva livremente a expressão corporal que favorece a criatividade, adquira hábitos de boa atividade corporal, seja estimulada em suas funções orgânicas, visando o equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas, as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhes são próprias e só aprende através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural.

Uma mudança positiva é que já não se consideram as produções das crianças como tentativas erradas ou rabiscos, a exemplo do que se dizia antigamente, mas sim como uma espécie de escrita. Parece-me que agora há uma atitude positiva, como sempre houve em relação aos primeiros desenhos. Outro avanço tem a ver com não se assustar quando crianças pequenas querem escrever. Antes elas eram desestimuladas porque se achava que não "estavam na idade". Também se reconhece a importância de ler em voz alta para elas desde muito cedo. Já se sabe que existe uma diferença grande entre ler e contar uma história. Há um pequeno avanço - não tanto quanto deveria haver - na prática de ler textos distintos e na valorização da biblioteca de sala de aula. A simples atividade de ordenar os livros com as crianças, usando critérios múltiplos, já as aproxima muito da leitura e enriquece a escrita. (Emilia Ferreiro).

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O percurso a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial.

Enfim, estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas

habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência da educação infantil.

3 CONTEXTO HISTÓRICO

A atividade lúdica existia antes mesmo da existência cultural e linguística das civilizações. A origem de lúdico vem do latim ludus, que quer dizer jogos, forma espontânea, ação diversão. Na Grécia Antiga e no Egito, as atividades lúdicas faziam parte das atividades cotidianas dos adultos. Nesse período, a criança não era valorizada, sendo submetida aos sacrifícios religiosos e era vista como um adulto em miniatura, portanto, não havia diferença entre os jogos e brincadeiras de crianças e adultos, mas as brincadeiras já eram de relevância desde os séculos XVII e XVIII (Ariès, 1986).

Com o advento do cristianismo acontece uma revolução cultural, cujo principal fator é o religioso. A criança passa a ser ora valorizada, ora marginalizada. Para educá-la, eram consideradas as necessidades dos adultos que não coincidiam com o desejo da criança brincar.

Na Modernidade, a imagem da criança é modificada. Ela deixa de ser um indivíduo distinto do adulto e passa a ser valorizada pelos seus valores próprios, como a fantasia, ingenuidade, comunicação e igualdade, constituindo-se em um ser social em processo de formação, com capacidade de ser autora de sua própria história. A educação diferenciada impulsiona a criatividade e ao desenvolvimento de suas potencialidades tendo como suporte atividades lúdicas e jogos educativos (Ariès, 1986).

Nesse sentido, a criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar; amadurece suas capacidades de socialização, por meio da interação, utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras.

4 O BRINCAR LIVRE, OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS PLANEJADOS

Sob o enfoque da psicomotricidade, a ludicidade é um instrumento para o ensino de conteúdos, porque o aspecto lúdico é instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem em um universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e a realidade se misturam, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento.

Existe muita dificuldade em incluir a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, porque exige-se conhecimento, planejamento e busca de estratégias que sejam adequadas a cada situação e depende do perfil dos alunos aliados ao contexto em que estão inseridos.

Os profissionais da educação comprometidos com a qualidade de suas práticas pedagógicas se esforçam no sentido de construir projetos associados às atividades lúdicas como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender mais dos jogos, os brinquedos e as brincadeiras, porque envolve construções coletivas de interação e sociabilidade.

A iniciação ao ato lúdico acontece de forma espontânea e incentivada pelos adultos que interagem com a criança desde bebê, por meio de brincadeiras, conversas, cantigas, brinquedos e atividades variadas. Por exemplo, quando a criança brinca de esconde-esconde com a sua fralda ou com suas mãos escondendo seu rosto, ela começa a manipular diversos objetos, bate palminhas, imita os gestos e expressões dos adultos e passa a interagir com outras crianças, que expressam sentimentos, emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais.

À medida que a criança cresce, ela brinca de bola, boneca, carrinhos, jogos, corre, pula, dança, canta, constrói torres com cubos e potes, brinca de faz-de-conta, vivencia situações do cotidiano, imagina sequências de acontecimentos, estratégias, fatos, limitações, noções de tamanho, espaço de forma que se desenvolve por intermédio de brincadeiras e brinquedos. Dessa forma entende-se que é destino da criança é:

Viver de acordo com sua natureza, tratada corretamente, e deixada livre, para que use todo o seu poder. A criança precisa aprender cedo como encontrar por si mesma o centro de todos os seus poderes membros, para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com os próprios olhos (Froebel, 1912c, p. 21 *apud* Kishimoto, 2002, p. 59).

Conforme o autor, é brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua

autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na realidade; há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento dos fenômenos.

As habilidades motoras podem ser desenvolvidas em um contexto de brincadeiras e jogos, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança possui, sem precisar impor uma linguagem corporal que lhe é estranha. Nesse sentido, Freire (1997) sinaliza a adoção de atividades da cultura infantil como conteúdos pedagógicos, uma vez que facilita o trabalho de professores, garantindo o interesse e a motivação das crianças.

O acesso a espaços coletivos de brincadeira e a experiência de cultura possibilitam a ampliação da criação no brincar. Porém, a crescente violência urbana impede que determinados espaços onde a ludicidade pode ser alcançada, tais como a rua, a praça e o parque sejam desfrutados pelas crianças. Esse é mais um fator preocupante e que torna, mais do que necessária, a escola como um lugar onde a ludicidade deve ser vivida.

Vygotsky (1998) acentua o ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando e jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil. Neste contexto, Oliveira (2000) aponta como um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva e cria vínculos mais duradouros. Assim, a criança desenvolve sua capacidade de raciocinar, julgar, argumentar, como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

As brincadeiras e jogos surgem gradativamente na vida da criança de forma processual, desde os mais funcionais até aqueles com regras mais sofisticadas. Estes são elementos elaborados que proporcionam experiências, possibilitam a conquista e a formação da sua identidade. Os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz cabe ao aluno construir o conhecimento e assimilar os conteúdos.

Para Piaget (1976), o aspecto intelectual não pode ser separado do físico, assim, não há aprendizado sem um funcionamento total do organismo. A brincadeira e o jogo, neste aspecto, assumem funções fundamentais no desenvolvimento do indivíduo. Porque a atividade lúdica é parte das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa.

Para Piaget (1976), o jogo é uma atividade influente para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. Todo jogo, inclusive aqueles que envolvem regras ou atividades corporais abrem espaços para a imaginação, fantasia e projeção de conteúdos afetivos, além da organização lógica implícita. Por isso “deve-se compreender as manifestações simbólicas dessas atividades lúdicas e procurar-se adequá-las às necessidades das crianças”.

Froebel foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo por acreditar que a criança aprende por meio do ato de brincar e sua personalidade pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo (Marinho; Junior; Filho, Fink, 2007 p. 81). O autor idealizou recursos sistematizados para as crianças se expressarem, por meio de uma pedagogia da ação. Para ele, a criança para se desenvolver não deve apenas olhar e escutar, mas agir e produzir. Salienta-se que os jogos de que as crianças participam, inventam ou pelos quais se interessam são estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos: visuais, auditivos e sinestésicos; e operativos que são a memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese e causa efeitos que, quando combinados com a estimulação psicomotora (coordenação), definem alguns aspectos básicos, dando condições para o aprendizado.

Para a aplicação adequada do lúdico algumas atitudes e ações se tornam necessárias aos profissionais. Conforme Filho, Finck, Junior e Marinho (2007), as ações são o planejamento, com a organização da atividade, a seleção dos materiais, a definição dos objetivos e a organização do espaço, a mediação do profissional na participação das atividades, as ações de intervenção com conversação que possibilite a análise das ações durante a realização das atividades, com a finalidade de despertar o interesse e desejo dos participantes, possibilitar o desenvolvimento do pensamento e a expressão de sentimentos e aprendizagem.

5 O QUE ASSEGURAM AS POLÍTICAS PÚBLICAS

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 23), educar significa propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que contribuam para o desenvolvimento das capacidades infantis, desde a relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, até desenvolver o respeito. A confiança e o acesso aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Por isso, o educador é fundamental e elemento essencial nesse processo. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesma e da sociedade. É oferecer ferramentas para que possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 30), assegura que o aplicar o recurso lúdico, o professor ou o psicopedagogo torna-se o mediador e exerce papel fundamental, ativo e dinâmico no processo, leva os alunos a agirem, pensarem, sentirem, de modo ativo e dinâmico, estimulando alcançar sua autonomia.

O Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei Federal 8069/90-, no capítulo II, artigo 16, assegura que “o direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV - brincar, praticar esportes e divertir-se”. Esse direito da criança demanda, em especial a pais, professores e responsáveis o papel de promover o exercício desse direito.

As práticas pedagógicas devem favorecer o desenvolvimento infantil e a obtenção de conhecimentos de forma prazerosa e significativa. O trabalho pedagógico orientado e trabalhado de forma diversificada para promover a inserção social construtiva com respeito, sendo capaz de desenvolver a autonomia, identidade, espírito de cooperação e solidariedade com os pares, não apenas dentro da escola, mas também fora dela.

A capacidade de se conduzir e tomar decisões, por si próprio, levando em conta regras, valores, sua perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro, é nessa faixa etária, mais do que um objetivo a ser alcançado com as crianças, um princípio das ações educativas. Conceber uma educação em direção à autonomia significa considerar as crianças como seres com vontade própria, capazes e competentes para construir conhecimentos, e, dentro de suas possibilidades, interferir no meio em que vivem. Exercitando o autogoverno em questões situadas no plano das ações concretas, poderão gradualmente fazê-lo no plano das ideias e dos valores (Brasil, 1998, p. 14).

Os referenciais curriculares nacionais de educação infantil ao trazer a educação para autonomia assumem a função lúdica e educativa, porque somente se é autônomo construindo suas ações a partir da brincadeira que propicia diversão, prazer, potencializa explorar, criar e imaginar para construir conhecimentos.

6 METODOLOGIA

Esta pesquisa é bibliográfica e ancora-se nas ideias de Ariès (1986), Luckesi (2007), Brougère, (2004), Kishimoto, (1997), Vygotsky (1991) e Piaget (1976), bem como, documentos oficiais do Brasil. Conforme os autores pesquisados, a infância é um período fundamental para a criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa

O objetivo geral deste estudo é analisar o brincar nos anos iniciais, em uma visão psicopedagógica. Especificamente busca-se identificar os fatores positivos e negativos das atividades que envolvem as brincadeiras; analisar como os jogos agregam na educação infantil e na vida da criança e exemplificar os benefícios de atividades lúdicas na educação infantil.

A estrutura deste texto encontra-se subdivida em quatro seções. Na primeira está a revisão bibliográfica, na segunda expõe-se o contexto histórico das atividades lúdicas ao longo do tempo, na terceira seção trata-se sobre o brincar livre, os brinquedos e as brincadeiras planejadas e na quarta parte expõe exemplos de atividades que podem ser lúdicas e favorecer aprendizagens curriculares, desde que sejam mediadas por profissionais que saibam unir os elementos adequados aliados à faixa etária dos alunos e nível de interesse, para que as atividades alcancem o grau de ludicidade para contribuir com o interesse, a alegria e o desenvolvimento dos alunos em aprender.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema ludicidade vem evoluindo muito quanto a sua concepção nos últimos anos, ele está se destacando principalmente nos Anos Iniciais. A sociedade em geral está cada vez mais consciente da importância da ludicidade em nossa vida.

O brincar no sistema de ensino, ainda se encontra pouco explorado, parte das escolas ainda persistem com a visão de que uma boa aula é a convencional, com alunos em fila, no seu lugar em silêncio realizando a atividade proposta. Sabe-se que para estimular o sujeito e promover seu desenvolvimento é preciso propor atividades desafiadoras, significativas, que desperte o interesse, e as atividades lúdicas podem ser uma excelente ferramenta pedagógica e psicopedagógica.

É importante ressaltar que os educadores precisam estar atentos para o fato de que as crianças facilmente dão preferência ao lúdico essencial. Se analisarmos bem, a criança brincando terá oportunidades de desenvolver capacidades indispensáveis como afetividade, concentração e até mesmo habilidades psicomotoras onde serão explorados diferentes aspectos especiais, sendo eles nos jogos, nas atividades lúdicas e nas brincadeiras. Sendo assim a criança adquire uma relação com o lúdico através de interações sociais, aprendendo a participar ativamente nas atividades propostas e observar o que está sendo apresentado através do domínio do seu próprio corpo.

A intenção pedagógica do professor necessita ir além do ritual de planejamento de conteúdos, ela incide, especialmente na atitude do professor, que precisa buscar o tempo todo um diálogo franco, esclarecedor, formativo e proativo com seus alunos, ajustando-se, precisamente, o seu discurso na tentativa de construir no seu aluno algo maior que a transmissão de conceitos e teorias.

Vemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança. Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido a influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino-aprendizagem.

O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem deve ser encarado de forma séria, competente e responsável, tanto para educadores em trabalhos escolares, quanto para

psicopedagogos nas intervenções de problemas de aprendizagem. Usado de maneira correta, poderá oportunizar ao educador e ao educando, importantes momentos de aprendizagens em múltiplos aspectos. Na visão da psicopedagogia a importância na aprendizagem, o lúdico vem favorecendo de forma eficaz o pleno desenvolvimento das potências criativas das crianças, cabendo ao profissional intervir de forma adequada, sem atrapalhar a criatividade da criança. Respeitando o desenvolvimento do processo lúdico, o psicopedagogo poderá desenvolver novas habilidades no repertório da aprendizagem e na prevenção e intervenção de futuros problemas de aprendizagem infantil.

Sendo assim, o brincar se destaca novamente para nos revelar que os esquemas que a criança utiliza para organizar as brincadeiras, os jogos, os brinquedos são os mesmos que ela utiliza para lidar com o conhecimento. Nessa perspectiva podemos concluir que é fundamental esse entendimento a fim de que o psicopedagogo possa identificar e intervir positivamente nas dificuldades da criança.

Paulo Freire, um dos maiores pensadores em educação de todos os tempos, afirma que: “Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível”. Todos os seres humanos são agentes de transformação, assim, um transforma o outro na relação intrínseca ensino e aprendizagem; juntos por via do conhecimento transformam a sociedade. Aprendendo, ensinando, buscando e aperfeiçoando sempre.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro, 1986.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Infantil. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998.
- BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.
- BRASIL, LDB. Lei 9394/96 - **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura. Revisão técnica e versão brasileira** adaptada por WAJSKOP, G. São Paulo: Cortez, 1995.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática docente**. São Paulo, SP: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).
- GARCIA 2003 apud, GOMES, J. C. S. **Brincar: uma história de ontem e hoje** . Campinas – SP. 2006/UNICAMP (conclusão de graduação)
- GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- JÚNIOR, A. S. S. **A Ludicidade no primeiro segmento do Ensino Fundamental**. IXEnFEFE – Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, 2005.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.
- MARINHO, H.R.B.; JUNIOR, M.A.M.; FILHO, N.A.S.; FINCK, S.C.M. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade** . 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2007.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PILETTI, C.; PILETTI, N. **Filosofia e história da educação**. 6ª ed. São Paulo: Ática, 1998.
- SMITH & STRICK. **Dificuldades de aprendizagem de A a Z**. São Paulo: Artes Médicas, 2001.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores**. 6ª ed. São Paulo, 1988.
- VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 2ª ed. São Paulo: Ícone Editora, 1988.

