

UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ
ALLEXYA NOGUEIRA DA CUNHA

A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Taubaté – SP
2021

ALLEXYA NOGUEIRA DA CUNHA

A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Trabalho de Graduação, para a obtenção do certificado de graduação de Pedagogia – Licenciatura da Universidade de Taubaté.

Orientadora: Prof^a Ma. Isabel Cristina de Moura.

Taubaté – SP

2021

Ficha catalográfica elaborada pelo
SIBi - Sistema Integrado de Bibliotecas / UNITAU

C972b Cunha, Alexya Nogueira da
A brincadeira e o desenvolvimento infantil. / Alexya Nogueira Cunha.
- - 2021.
32 f.

Monografia (graduação) - Universidade de Taubaté, Departamento de
Pedagogia, Ciências Sociais, Letras e Serviço Social, 2021.

Orientação: Prof. Ma. Isabel Cristina de Moura. Departamento de Pedagogia.

1. Brincadeira. 2. Desenvolvimento infantil. 3. Ensino-aprendizagem.
4. Ludicidade. I. Universidade de Taubaté. Departamento Pedagogia,
Ciências Sociais, Letras e Serviço Social. Departamento de Pedagogia.
II. Título.

CDD – 371.3078

ALEXYA NOGUEIRA DA CUNHA
A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Trabalho de Graduação, para a obtenção do certificado de graduação de Pedagogia – Licenciatura da Universidade de Taubaté.

Orientadora: Prof^a Ma. Isabel Cristina de Moura

DATA:
RESULTADO:

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a Ma. Isabel Cristina de Moura
Assinatura: _____

Prof^o Me. Carlos Eduardo Reis Rezende
Assinatura: _____

Prof^o Dr. César Augusto Eugenio
Assinatura: _____

DEDICATÓRIA

De modo especial, aos meus pais que sempre me incentivaram nos estudos e me acompanharam nessa incrível jornada.

AGRADECIMENTO

Agradeço a Deus por sempre me dar forças para lutar pelos meus sonhos e objetivos.

Agradeço aos meus pais e familiares que sempre estiveram ao meu lado sendo exemplo, dando apoio e me incentivando nessa jornada.

Agradeço aos meus amigos por sempre me incentivarem a nunca desistir.

Agradeço a minha orientadora pela confiança e tempo dedicado a este trabalho.

Agradeço aos professores da UNITAU, que me proporcionaram momentos de aprendizado enriquecedores.

Agradeço a todos aqueles que, de forma direta ou indireta, colaboraram para a conclusão deste trabalho.

EPIGRAFE

“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.”

Lev Vygotsky

RESUMO

O presente estudo discute o desenvolvimento da criança por meio da ludicidade. É muito mais prazeroso aprender brincando, sendo assim, seu objetivo principal é mostrar como a criança se desenvolve melhor através de brincadeiras e responder questões sobre a importância da brincadeira como um método alternativo de ensino. Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e estimula a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção, se tornando algo indispensável para a saúde física, emocional e intelectual da criança. Também é apresentado como o uso da tecnologia juntamente com a ludicidade auxilia nesse processo, além demonstrar o impacto que a brincadeira tem na vida da criança para seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor, sensorial, verbal, e social para transformá-la e prepará-la para o futuro, tornando-a capaz de pensar, tomar suas próprias decisões, opinar, e buscar alternativas para seus problemas. Diante disso, esse trabalho conta como toda essa ludicidade auxilia na construção do desenvolvimento da criança, nos fazendo refletir sobre a importância dos jogos e das brincadeiras.

Palavras-chave: Brincadeira. Desenvolvimento infantil. Ensino-aprendizagem. Ludicidade.

ABSTRACT

The present study discusses the development of children through playfulness. It is much more pleasant to learn while playing, so its main objective is to show how the child develops better through play and answer questions about the importance of play as an alternative method of teaching. By playing, the child experiences, discovers, invents, learns and stimulates curiosity, self-confidence and autonomy, providing the development of language, thinking, concentration and attention, becoming indispensable for the child's physical, emotional and intellectual health. It is also presented how the use of technology together with playfulness helps in this process, in addition to demonstrating the impact that play has on the child's life for their cognitive, affective, motor, sensory, verbal, and social development to transform and prepare them for the future, making them able to think, make your own decisions, give your opinion, and look for alternatives to your problems. In view of this, this work tells how all this playfulness helps in the construction of the child's development, making us reflect on the importance of games and games.

Keywords: Joking. Child development. Teaching-learning. Ludicity.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 OBJETIVOS.....	11
3 O QUE É LUCIDIDADE?.....	12
4 O CONCEITO DO BRINCAR.....	15
5 DESENVOLVIMENTO, ENSINO E APRENDIZAGEM.....	19
5.1 O período do desenvolvimento.....	19
5.2 A preparação dos professores e do ambiente escolar.....	20
5.3 A tecnologia e a ludicidade.....	21
6 O DESENVOLVIMENTO NA CONCEPÇÃO HISTÓRICO-CULTURAL.....	23
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	29

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho abrange a área da educação e fala a respeito da importância de utilizar métodos alternativos de ensino-aprendizagem com as crianças no processo de ensino tanto na educação infantil quanto no ensino fundamental, focando na ludicidade e brincadeiras. É muito mais prazeroso aprender na prática do que na teoria, então podemos utilizar diversos métodos de ensino para a criança ter um melhor entendimento, como brincadeiras, experiências, entre outros. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) diz que a brincadeira é um eixo estrutural das práticas pedagógicas na educação básica, além de deixar claro que é possível brincar e aprender ao mesmo tempo.

O presente estudo cita como alguns filósofos, como Piaget, Vygotsky e Wallon enxergam a brincadeira como auxílio. Também é apresentado a importância da brincadeira no desenvolvimento da criança e como papel de apoio para o ensino, além de estudar e analisar como a brincadeira pode ser uma ferramenta de ensino mais prazerosa e refletir sobre como ela auxilia no desenvolvimento, seja mental ou corporal.

A brincadeira dentro de uma sala de aula, proporciona “[...] um ambiente de troca pela atitude interdisciplinar, promove um ambiente agradável para a criança se sentir como integrante do meio em que está inserida [...]”. (BIZERRA *apud* ALFAIA, 2013, p. 108).

Sobre o planejamento das atividades lúdicas, é fundamental analisar os interesses das crianças e as necessidades dos conhecimentos que elas devem adquirir. Almeida (2003) diz que “[...] jogos de expressão, interpretação [...] enriquecem a linguagem oral, a escrita e a interiorização de conhecimentos, libertando o aluno do imobilismo para uma participação ativa, criativa e crítica no processo de aprendizagem”. (BIZERRA *apud* ALMEIDA, 2003, p. 119). Além disso, a autora ainda afirma que os jogos podem ser aplicados em todos os níveis de ensino, desde que o professor saiba adaptar o conteúdo para cada turma.

Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e estimula a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da

linguagem, do pensamento e da concentração e atenção, sendo algo indispensável para a saúde física, emocional e intelectual da criança, contribuindo no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto.

De acordo com Gonçalves (2021), a criança brinca para entender o mundo, é pela brincadeira que ela desenvolve seu autocontrole, seus pensamentos, compreende melhor, além de aprender a se relacionar com os outros, resolver problemas, expressar suas ideias e emoções, tomar suas próprias decisões, lidar com regras, utilizar sua criatividade e imaginação, além de transformá-la e prepará-la para o futuro, tornando-a capaz de pensar, opinar, e buscar alternativa para seus problemas. A brincadeira também auxilia no desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor, sensorial, verbal, e social, ou seja, o brincar proporciona muitos ganhos para seu desenvolvimento.

Segundo Oliveira citado por Bizerra (2017) a ludicidade consiste em “[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização [...] reconhecido como uma das atividades mais significativas”. (BIZERRA *apud* OLIVEIRA, 1985, p. 74).

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil o objetivo das Proposta Pedagógica das Instituições é “[...] garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade [...]”. (BRASIL, 2010 p. 18).

A partir das diretrizes, percebe-se a importância desta temática, além de ser de extrema relevância para o aprendizado dos alunos, promove a interação e o despertar do interesse pelas atividades propostas e integra as várias dimensões da personalidade.

2. OBJETIVOS

Estudar e analisar como a brincadeira pode ser uma ferramenta de ensino mais prazerosa, além de refletir sobre como ela auxilia no desenvolvimento da criança, seja mental ou corporal. Analisar a tecnologia em conjunto com a ludicidade e a eficácia de aprender com ela por ser capaz de fazer com que as crianças tenham um maior interesse sobre o assunto e estejam mais dispostas a aprender, além de possibilitar aos educadores que tomem conhecimento sobre diversas práticas educativas que favorecem e estimulam a criança em sua formação e no contexto educacional, afinal, o trabalho lúdico é enriquecido também com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas que reconhecem esse trabalho no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.

3. O QUE É LUDICIDADE?

O conceito de ludicidade compreende os jogos e brincadeiras. A ludicidade permite que a aprendizagem seja adaptada à maneira que as crianças interpretam o mundo, assim o conhecimento será absorvido de forma natural e deve sempre respeitar a individualidade de cada criança, de maneira que elas possam expressar seus sentimentos e desenvolver suas habilidades de socialização. Os jogos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

O lúdico, segundo Almeida (2003) já era questão discutida desde Platão. Platão foi o primeiro a apresentar estudos sobre o lúdico e suas influências na educação e a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças como facilitador no seu processo de aprendizagem. O autor ressalta que o filósofo em meados de 367 A. C. apontou a importância da utilização dos jogos para que a aprendizagem das crianças pudesse ser desenvolvida. Afirmava que em seus primeiros anos de vida, meninos e meninas deveriam praticar juntos as atividades educativas por meio dos jogos (BIZERRA *apud* ALMEIDA, 2003).

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe. (BROUGÈRE, 2010, p. 104).

Atualmente, os jogos e brincadeiras são de extrema importância que sejam preservados e valorizados para que sejam cada vez mais indispensável para a educação dos alunos. Kishimoto (2008) afirma que em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-seria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (KISHIMOTO, 2008, p. 17). Para Huizinga (2000),

O jogo é mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou características essenciais alguma à ideia geral do jogo. (HUIZINGA, 2000, p. 01)

De acordo com Silva (2012, p.10), as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para o desenvolvimento infantil. Eles ensinam regras, despertam a atenção desenvolvem suas características pessoais, sociais e culturais e colaboram para a saúde mental facilitando a socialização, comunicação e expressão da criança. A ludicidade busca alterar o modelo tradicional de ensino da escola, afinal, mais do que transmitir conteúdo, o lúdico permite que a criança desenvolva sua capacidade cognitiva e seu senso crítico.

Segundo Horn (2004, p.24), o lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, que trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social.

A ludicidade também pode ser considerada um meio de comunicação, pois estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade da criança, trabalhando sua imaginação e auxiliando para uma aprendizagem significativa. Ela contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano. Por meio do lúdico a criança desenvolve sua personalidade, criando conceitos e relações de socialização o que é de grande importância para seu desenvolvimento pessoal e social.

A ludicidade não é só divertimento, é também um meio de interagir com a realidade social e, é utilizado como instrumento de caráter educativo para o desenvolvimento da criança. A brincadeira consiste “[...] em uma atividade de simulação que reforça o significado da vida cotidiana, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem”. (KISHIMOTO, 1996, p. 32). Froebel citado por Kishimoto (2001) diz que:

O brincar é a fase mais importante do desenvolvimento humano, por ser a auto ativa representação do interno. A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A pessoa que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de sacrifícios para a promoção de seu bem e de outros. (p. 68)

De acordo com Vygotsky (1984), “é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir em uma esfera cognitiva”. Em sua visão ele acredita que a criança se comporta diferente em uma atividade lúdica do que em uma atividade “teórica”. Seguindo essa visão, os

professores devem oferecer diferentes métodos de ensino sempre prezando pela ludicidade para que a criança se interesse mais pelo assunto abordado.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o 21 relacionamento das pessoas na sociedade. (DALLABONA; MENDES, 2004, p. 107).

Desse modo acredita-se a ludicidade promove grande contribuição para a relação social entre as crianças e os adultos, por meio da experiência em grupo e da coletividade, mas também vale ressaltar que a escola não é a única capaz de usufruir da ludicidade. É importante que os pais também explorem a ludicidade em momentos em família por ser um fator importante para o desenvolvimento da criança.

4. O CONCEITO DO BRINCAR

O brincar não é só se divertir, é muito mais complexo, afinal, é uma maneira que as crianças encontram de se comunicar com elas mesmas e com o mundo. Com a brincadeira, a criança desenvolve sem perceber suas capacidades de memória, imitação, atenção, imaginação e desenvolve áreas como a afetividade, motricidade, sociabilidade, criatividade e inteligência.

Para Barros (2000, p. 15):

O brincar da criança, tem uma significação especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, uma vez que; É condição de todo o processo evolutivo neuropsicológico saudável; Manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos; Introduce de forma gradativa, prazerosa e eficiente ao universo sócio-histórico cultural; Abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Gonçalves (2021) diz que criança brinca para entender o mundo, é pelo uso da brincadeira que ela exerce seu desenvolvimento, seu autocontrole, seus pensamentos, aprende a se relacionar, resolver problemas, expressar suas ideias e emoções, tomar suas próprias decisões, lidar com regras, utilizar sua criatividade e imaginação, desenvolve sua coordenação, sua noção de espaço, equilíbrio, atenção, concentração, sua oralidade, autoconfiança, estabilidade emocional, pensamento estratégico etc. Sendo assim, podemos perceber que o brincar proporciona muitos ganhos para seu desenvolvimento. Segundo Piaget (1967), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Essa brincadeira deve ser algo presente tanto no contexto escolar, quanto familiar e social.

Oliveira (2000, p. 19) afirma que:

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável.

Para Kishimoto (1994), o brinquedo é representado como um objeto de suporte do ato de brincar que faz parte, principalmente, do universo infantil.

Segundo Vygotsky, o brincar proporciona a construção do pensamento da criança, enquanto para Wallon citado por Sousa (2003), a brincadeira deve ser algo espontâneo da criança, livre de pressão onde ela seja capaz de desenvolver a memorização, a socialização e articule suas ideias. A criança não brinca apenas por brincar ou para passar o tempo, sempre há algo por trás, mesmo que não seja perceptível. Geralmente sua escolha de brincadeira é sempre motivada por seus desejos, problemas e reflexos, sendo assim, podemos dizer que a brincadeira é a linguagem secreta da criança.

De acordo com o artigo publicado em 2020 pelo Instituto NeuroSaber, existem diversas brincadeiras que estimulam o desenvolvimento da criança, como por exemplo:

- Amarelinha: a criança aprende a socializar e esperar;
- Pega-pega e dança das cadeiras: a criança aprende a ganhar e perder;
- Cabo de guerra: a criança aprende a trabalhar em equipe;
- Massinha: auxilia na aprendizagem e na preparação para a escrita, além de estimular o desenvolvimento das habilidades finas e sua criatividade;
- Fantasia: estimula a imaginação, a interação social e desenvolve o autocuidado;
- Desenhos e pinturas: estimulam a percepção sensorial e a autoexpressão;
- Blocos e quebra-cabeças, auxilia no desenvolvimento de percepção espacial, raciocínio lógico, criatividade, coordenação e reconhecimento de formas, tamanho e cores;
- Música, dança e canto: desenvolvem a linguagem, ritmo, força, flexibilidade, coordenação, auxiliam na alfabetização, e aprimoram suas habilidades auditivas;

- Faz de conta: estimulam a criatividade, a imaginação, aumenta sua autoestima e senso de identidade, além de compreender melhor a diferença entre o real e o imaginário;
- Correr e pular: aumentam a autoconfiança, desenvolvem as habilidades motoras, a coordenação, a consciência corporal e a capacidade de assumir riscos;
- Jogos sensoriais: estimulam a curiosidade e a percepção sensorial;
- Jogos de tabuleiro: ensinam a criança a esperar, compartilhar e perder;
- Caixa de papelão: estimula a criatividade e a imaginação.

Tais brincadeiras, além de auxiliarem no desenvolvimento, elas também podem servir como método de ensino-aprendizagem. A amarelinha, por exemplo, pode ser uma ferramenta capaz de ensinar números e sequências numéricas, os jogos de tabuleiros auxiliam na aprendizagem com números, cores, formas, fonéticas etc. Dessa maneira, a criança torna-se capaz de entender determinado assunto usando a prática. Vygotsky diz que “brincando as crianças constroem o seu próprio mundo, o mundo que querem e gostam, e os brinquedos são ferramentas que contribuem para essa ação”.

Os jogos também se tornam um excelente recurso para auxiliar na aprendizagem. Sobre isso, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

E complementa, mais adiante:

[...] 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. (CARVALHO, 1992, p.14)

Para Vygotsky (1998, p. 137) “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Enquanto isso, Santos (2002, p. 90) afirma que “(...) os jogos simbólicos, também chamados brincadeira simbólica ou

faz-de-conta, são jogos através dos quais a criança expressa capacidade de representar dramaticamente”.

Colchesqui (2015), cita a brincadeira como um veículo importante de aprendizagem, que permite pela ludicidade vivenciar o ensino por meio de uma alfabetização significativa que auxilia desde seu desempenho escolar até seu conhecimento, pensamentos e sentidos. Também diz que as brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica contribui para que os professores tenham mais recursos para atingir seus objetivos, ampliando significados construtivos tanto para crianças quanto para os jovens.

Fonseca (2007), afirma essas ferramentas pedagógicas são importantes para a formação da personalidade da criança, contribuindo para a construção da sua visão de mundo.

A proposta lúdico-educativa requer dedicação e atenção do professor, afinal, será necessário selecionar, preparar, planejar e aplicar atividades que venham a envolver o aluno, buscando promover a troca de saberes e as interações entre eles e se necessário, entrar no jogo, participando junto com as crianças. Dessa forma, o educador precisa estar ciente do motivo ao qual está utilizando o lúdico, o que preconiza uma disposição mais atitudinal do que instrumental do professor.

5. DESENVOLVIMENTO, ENSINO E APRENDIZAGEM

5.1 O PERÍODO DO DESENVOLVIMENTO

Quando a criança nasce, ela entende o mundo de uma maneira totalmente diferente do que ela irá entender quando tiver 10 anos de idade, afinal, ao longo de seu crescimento ela será marcada por diferentes estágios de desenvolvimento.

Na teoria de Jean Piaget, cada estágio da vida trás contigo um tipo de estrutura cognitiva diferente e todos irão passar por todos os estágios sem pular nenhum, porém, o início e o término de cada fase dependem das características biológicas de cada indivíduo e de seus fatores educacionais, sociais e culturais.

De acordo com Fonseca, (2007, p. 10):

Depois dos estudos de J. Piaget, nem pais, nem educadores, nem pediatras, nem psicoterapeutas, ninguém que trate com crianças tem o direito de orientá-las ou intervir em seu processo de crescimento sem verificar em que estágio de desenvolvimento se encontra. Em cada estágio, a criança é um indivíduo com comportamentos típicos, de modo que já não tem sentido chamá-la simplesmente criança.

O Período Sensório Motor tem como referência a idade de 0 a 2 anos. Piaget (1973) acredita que o primeiro mês de vida do bebê são apenas reflexos, que são respostas biológicas automáticas para garantir sua sobrevivência, como por exemplo o choro e a sucção para se alimentar. Com o passar do tempo, o bebê começa a exercer movimentos voluntários e se direcionar sua atenção aos objetos que o cercam, como por exemplo um brinquedo que mesmo não estando em seu campo visual, não deixa de existir. Algo também muito importante e possível de acontecer nessa fase é a criança perceber que alguns de seus comportamentos resultam em consequências, porém, isso só irá se consolidar de fato no próximo estágio de desenvolvimento.

O Período Pré-operatório tem como referência a idade de 2 a 7 anos. Esse é o período da representação, linguagem (não somente linguagem oral, e sim qualquer meio de comunicar suas ideias e pensamentos, como gestos e desenhos) e da socialização. Nessa fase da vida, a criança desenvolve sua imaginação pelas brincadeiras que são chamadas de jogos simbólicos pois elas possibilitam que a criança expresse sua capacidade de representação. A criança precisa brincar para

estabelecer relações sobre o modo que ela se relaciona com o outro, com o mundo e consigo mesma. Também surge nesse período algo muito marcante na vida da criança, o egocentrismo, que é a incapacidade de ver as situações de um ponto de vista diferente do seu, porém, sem intenção. O egocentrismo geralmente acontece no início dessa fase, por isso a interação social é tão importante. Durante essa etapa da vida, a criança desenvolve suas habilidades motoras, incluindo a coordenação motora fina e ampla.

O Período Operatório Concreto tem como referência a idade de 7 a 12 anos. A criança usa a lógica e o raciocínio, mas ainda assim precisa do uso de objetos concretos para entender a situação. O egocentrismo já foi superado, o real e o imaginário já não se misturam mais em sua percepção. Esse período também é caracterizado pela capacidade reversível no pensamento da criança, por exemplo, em um jogo de quebra-cabeça, a criança consegue perceber seu erro, desmontar uma parte e recomeçar de onde ela corrigiu. Além disso, suas noções de espaço, peso e volume estão mais desenvolvidas, porém, ela é capaz de desenvolver suas habilidades com mais facilidade utilizando objetos concretos para resolver a situação.

O último período estabelecido por Piaget é o Operatório Formal, que é desenvolvido dos 12 anos em diante. Ele é marcado pela passagem do pensamento concreto para o pensamento formal e nesse período nós somos capazes de pensar em várias relações, possibilidades e pontos de vistas, buscando soluções a partir de hipóteses e de deduções. Essa também é a fase em que as estruturas cognitivas alcançam seu nível mais elevado do desenvolvimento e tornam-se capazes de aplicar o raciocínio lógico a todos os problemas e onde formamos nossa personalidade.

5.2 A PREPARAÇÃO DOS PROFESSORES E DO AMBIENTE ESCOLAR

Proporcionar um ambiente acolhedor e satisfatório para a criança é um ponto essencial para estimular cada vez mais o interesse do aluno em aprender. Vamos pensar em uma sala de aula com as paredes todas brancas, mesas e cadeiras enfileiradas, sem nada para atrair e estimular a criança, diante dessa situação ela não terá nenhum interesse em aprender e a educação se tornará muito maçante.

Agora vamos pensar em uma sala de aula ampla, com paredes coloridas, mesas e cadeiras agrupadas em grupos de 4 ou 5 crianças, painéis interativos e atrativos, números e letras na parede, jogos e brinquedos pedagógicos, livros etc. Nessa visão a criança terá muito mais prazer em aprender, sem contar que irá absorver o conteúdo com mais facilidade.

Diante disso, o professor deve organizar espaços para brincadeiras, disponibilizar materiais para a criança manipular como jogos pedagógicos ou até mesmos materiais que serão usados nas aulas, como por exemplo o material dourado. Também deve-se incentivar, brincar junto e criar um ambiente prazeroso envolvendo músicas, brinquedos e desafios, para despertar o interesse e a motivação para a construção do conhecimento.

5.3 A TECNOLOGIA E A LUDICIDADE

A tecnologia vem tomando um espaço cada vez maior na vida das pessoas, e com as crianças isso não seria diferente. Ela está presente na vida do ser humano, e com o passar dos anos, nós criamos uma necessidade e dependência dela, tanto para sobreviver quanto para se relacionar com o outro. Pensando assim, seria impossível excluir a tecnologia da vida das crianças, afinal, elas estão nascendo em uma era cada vez mais tecnológica, então devemos equilibrar e compreender sua importância e que apesar da necessidade, a brincadeira também não pode faltar na formação da criança.

O uso dela em sala de aula pode tornar o ensino muito mais atrativo e agradável. Existe um programa que por meio da tecnologia pode proporcionar uma educação de qualidade e divertida para os alunos, desde crianças pequenas com 3 anos até o ensino médio. Este programa atua em mais de 450 escolas particulares e mais de 500 escolas de SESI do Brasil.

O Programa “ZOOM Education for life” é dividido em diversos módulos, sendo o “ZOOM Educação Infantil” para crianças de 3 a 5 anos e a “Jornada Z” que atende a todo ensino fundamental I e II. Também existe o módulo “F1 in Schools”, que é um programa educacional de empreendedorismo, porém, ele é voltado para jovens de 14 a 17 anos.

O ZOOM Educação Infantil possibilita o desenvolvimento integral das crianças por meio de brincadeiras com ferramentas tecnológicas, sempre investindo na autonomia dos alunos. Ele tem como objetivo fazer a criança se expressar fazendo o uso de diversos tipos de linguagem, fazer com que produzam e aprendam de forma colaborativa, resolvam problemas formulando questões, levantando hipóteses, organizando dados e testando possibilidades de soluções.

Enquanto isso, a Jornada Z utiliza uma metodologia de experimentação e investigação, buscando promover o desenvolvimento de suas inteligências cognitivas, emocionais e sociais, além de possibilitar a compreensão da criança não apenas de como determinado objeto funciona, mas sim como ela se relaciona com outras tecnologias. Esse programa causa um grande impacto na educação das crianças, ele possibilita que elas desenvolvam habilidades como seu pensamento crítico, autonomia, colaboração, imaginação, flexibilidade e capacidade de lidar com diferentes situações.

O ZOOM Educação infantil utiliza materiais como legos, peças de madeira e até mesmo kits de programação onde as crianças são capazes de ter noção de direita e esquerda. Já o Jornada Z faz o uso de robôs, legos e aplicativos de programação para tornar o ensino mais atrativo.

Além do programa ZOOM Education, existem diversas ferramentas que podem trazer a tecnologia para vida da criança, sempre prezando pela ludicidade. Tablets, mesas interativas e computadores são ótimas ferramentas de manter a tecnologia e a brincadeira lado a lado. Existem sites com diversos jogos pedagógicos que podem ser jogados tanto individualmente quanto coletivamente. O Kahoot!, por exemplo, é uma plataforma de aprendizado baseado em jogos, que por meio de alternativas de múltipla escolha a criança pode jogar com os amigos. O site EscolaGame também é uma excelente plataforma com jogos educativos desenvolvidos para crianças a partir de 5 anos onde eles podem aprender brincando.

Brincar não significa apenas gastar energia, pode-se perceber que com o uso de diversas plataformas a criança é capaz de se divertir e estar em contato com a tecnologia, seja virtualmente ou não.

6. O DESENVOLVIMENTO INFANTIL NA CONCEPÇÃO HISTÓRICO-CULTURAL

Seguindo as teorias de Vygotsky, devemos pensar no desenvolvimento humano em uma perspectiva sociocultural, afinal, ele afirma que a criança aprende e se desenvolve na interação com o meio que está inserido e que essa interação é a base para que o indivíduo consiga compreender as representações do seu grupo social. Diante disso, sua teoria ganhou o nome de “socioconstrutivismo” e é composta por alguns pilares básicos. Para ele, o cérebro é um sistema aberto, pois é mutável e suas estruturas são moldadas ao longo da história do homem, de seu desenvolvimento individual e nas relações com o meio. O funcionamento psicológico tem como base as relações sociais, dentro de um contexto histórico e cultural. A cultura é parte essencial do processo de construção da natureza humana e a relação homem-mundo é uma relação mediada por sistemas simbólicos. Além disso, entre o homem e o mundo existem elementos mediadores, que são ferramentas auxiliares da atividade humana.

Vygotsky, preocupa-se em descrever o interesse da criança pelo brinquedo e na forma de como a consciência desse brinquedo é construída.

De acordo com Fonseca, (2007. p. 12):

Nos estágios iniciais de desenvolvimento infantil a criança vai construindo suas relações com os mundos: concretos e abstratos das coisas – as relações ente homens e propriedades. O brinquedo é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no próprio processo e não no resultado da ação; ou seja, o importante é a construção que a criança faz com o mesmo – a transmissão das estruturas neles inseridos; entre outros.

Outro conceito de Vygotsky é a noção de mediação. Ele acredita que a medida é fundamental para o desenvolvimento de habilidades como planejar ações a longo prazo, imaginar as consequências de suas decisões, idealizar objetos etc. Segundo sua teoria, tanto a linguagem quanto outras representações da realidade são sistemas simbólicos que fazem a mediação do homem com o mundo.

Vygotsky foi um dos primeiros a acreditar que é possível aprender por meio da experiência do outro, como por exemplo, a criança não precisa colocar a mão no fogo para saber seu efeito. A interação realizada entre indivíduos tem função central

no processo de internalização. O conceito de aprendizagem mediada confere um papel privilegiado à troca especialmente considerando o contexto escolar entre aluno e professor.

No contexto escolar, ele acredita que não se aprende apenas com os educadores, mas ele defende que a aprendizagem é uma atividade conjunta e que as relações entre os alunos podem ter espaço na sala de aula. Sendo assim, o professor seria não é visto como um portador do conhecimento, mas sim como um orquestrador de todo o processo de aprendizagem.

Vygotsky (1995) diz que o desenvolvimento infantil não estabelece um processo evolutivo sobre mudanças lentas e graduais, mas é caracterizado por saltos qualitativos e mudanças essenciais nas próprias forças motrizes do processo. Sendo assim, ele afirma que o desenvolvimento é caracterizado pela alternância de períodos estáveis e críticos. Durante os períodos estáveis ocorrem mudanças na personalidade da criança que vão se manifestando aos poucos durante sua formação. Nos períodos de crise, surgem mudanças bruscas e fundamentais em sua personalidade em um tempo extremamente curto.

(...) a essência de toda crise reside na reestruturação da vivência anterior, reestruturação que reside na mudança do momento essencial que determina a relação da criança com o meio, isto é, na mudança de suas necessidades e motivos que são os motores de seu comportamento (VYGOTSKI, 1996, p.385).

O conceito de Vygotsky, diz que dessa forma, evolução e revolução são duas formas de desenvolvimento com vínculo entre si. Logo, ele compreende o desenvolvimento infantil como:

(...) um processo dialético que se distingue por uma complicada periodicidade, a desproporção no desenvolvimento das diversas funções, as metamorfoses ou transformações qualitativas de umas formas em outras, o entrelaçamento complexo de processos evolutivos e involutivos, o complexo cruzamento de fatores externos e internos, um complexo processo de superação de dificuldades e de adaptação (1995, p.141)

Vygotsky (1995), afirma que o desenvolvimento tem como ponto de partida a atuação de outras pessoas sobre a criança:

(...) Sabemos que a continuidade do desenvolvimento cultural da criança é a seguinte: primeiro outras pessoas atuam sobre a criança; se produz então a interação da criança com seu entorno e, finalmente, é a própria criança

quem atua sobre os demais e tão somente ao final começa a atuar em relação consigo mesma. Assim é como se desenvolve a linguagem, o pensamento e todos os demais processos superiores de conduta (p.232).

Seguindo o pensamento de Vygotsky, podemos dividir o desenvolvimento em duas fases, sendo eles a primeira infância e a infância. Cada uma é caracterizada por um marco de atividades dominantes que nos mostram como o indivíduo se apropria do mundo social.

A primeira infância é a fase desde seu nascimento até por volta dos 3 anos de idade. Nessa fase, a criança tem como atividade dominante a comunicação emocional direta e a atividade manipuladora. Nesse período, é o adulto que utiliza de ferramentas culturais para o desenvolvimento da criança. Cabe ao adulto, estabelecer relações de comunicação como responder ao choro, gestos, expressões faciais, estabelecer um contato visual e tátil, conversar com a criança dando espaço para que ela possa responder, cantar para o bebê, contar histórias, apresentar objetos para o bebê que estimulem a coordenação viso-motora e sua concentração, auxiliar a criança a explorar o objeto, introduzir objetos cada vez mais complexos etc.

Já segunda fase é marcada pela infância, onde ocorrem mudanças significativas no modo de ser e agir da criança, podendo ser visto como um período de crise. A criança se mostra mais resistente aos adultos, quer tudo na hora, não sabe esperar, não aceita os limites e escutar um “não”. Nessa fase, a atividade dominante é a imaginação e o faz de conta. Essas atividades satisfazem a necessidade da criança de agir no mundo e ela passa a reproduzir as ações do adulto por meio do lúdico, em suas brincadeiras. As relações humanas são a essência da brincadeira, por isso elas brincam de heróis, pai, mãe, filho, professor etc. Cabe ao adulto organizar e proporcionar espaços para as brincadeiras infantis, ensinar a criança a brincar, nomeando suas ações e o papel que a ação representa, disponibilizar brinquedos temáticos, que incentivem a representação de papéis sociais como panelinhas, utensílios de cozinha, móveis de casa, carrinhos, ferramentas, bolsas etc.

As inquietações de Vygotsky sobre o desenvolvimento da aprendizagem e a construção do conhecimento passavam pela produção da cultura, como resultado

das relações humanas. Diante disso, ele procurou entender o desenvolvimento intelectual a partir das relações histórico-sociais.

Baseado nas teses do materialismo histórico, Vygotsky destacou que as origens das formas superiores de comportamento consciente deveriam ser buscadas nas relações sociais que o sujeito mantém com o mundo exterior, na atividade prática. Para descobrir as fontes dos comportamentos especificamente humanos, era preciso libertar-se dos limites do organismo e empreender estudos que pudessem explicar como os processos maturacionais entrelaçam-se aos processos culturalmente determinados para produzir as funções psicológicas superiores típicas do homem (MEIER; GARCIA, 2007, p. 53).

A convivência social é fundamental para transformar o homem em um ser humano social, e a aprendizagem ajuda a construir os conhecimentos que dão suporte ao desenvolvimento. Para Vygotsky (1991), o homem possui natureza social, uma vez que nasce em um ambiente carregado de valores culturais: na ausência do outro, o homem não se faz homem.

De acordo com Oliveira (1992):

As concepções de Vygotsky sobre o funcionamento do cérebro humano fundamentam-se em sua ideia de que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo da história social do homem. Na sua relação com o mundo, mediada pelos instrumentos e símbolos desenvolvidos culturalmente, o ser humano cria as formas de ação que o distinguem de outros animais (OLIVEIRA, 1992, p. 24)

O fundamento básico de Vygotsky se expressa por um movimento dialético, no qual o sujeito do conhecimento não tem um comportamento passivo frente ao meio externo.

Ao ser estimulado pela realidade objetiva, ele se apropria dos estímulos provenientes da mesma, internalizando conceitos, valores, significados, enfim, o conhecimento construído pelos homens ao longo da história. Neste sentido, a prática do sujeito está sempre relacionada à prática social acumulada historicamente (MEIER; GARCIA, 2007, p.56);

Seguindo esse contexto, percebe-se que o homem se constitui a partir da relação que estabelece com o outro, enquanto ser social. Assim, “a cultura se torna parte da natureza humana, num processo histórico que, ao longo do desenvolvimento da espécie e do indivíduo, molda o funcionamento psicológico do homem” (OLIVEIRA, 1992, p.24), ou seja, o desenvolvimento intelectual do homem está intimamente ligado às relações sociais, sendo a cultura e o conhecimento.

De acordo com Leite (2009):

Na visão sócio-histórica, a conquista da linguagem representa um marco no desenvolvimento do homem: a capacitação, especificamente humana para a linguagem, habilita as crianças a providenciarem instrumentos auxiliares na solução de tarefas difíceis, a superarem a ação impulsiva, a planejarem a solução para um problema antes de sua execução, e a controlarem seu próprio comportamento. Isto posto, signos e palavras constituem, para as crianças, primeiro e acima de tudo, um meio de contrato social com outras pessoas. As funções cognitivas e comunicativas da linguagem tornam-se, então, a base de uma nova e superior atividade nas crianças, distinguindo-as dos animais. Sendo assim, a linguagem tanto expressa o pensamento da criança, como age como organizadora desse pensamento. (LEITE, 2009, p.205-206)

Vale apenas ressaltar que Vygotsky (1988) reconhece a importância das definições biológicas da espécie humana, porém, para ele, o que mais influencia na formação do indivíduo são as interações sociais que fornecem instrumentos e símbolos carregados de cultura, os quais fazem a mediação do indivíduo com o mundo, fornecendo-lhe elementos para a formação dos mecanismos psicológicos, fundamentais para as aprendizagens e o desenvolvimento.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho abordou a brincadeira como método alternativo de ensino, pensando também no desenvolvimento infantil nas teorias de Piaget e Vygotsky. Foi possível se aprofundar e obter um maior conhecimento sobre a importância na brincadeira para o desenvolvimento infantil e como ela pode ser usada como papel de apoio pedagógico, além de compreender as fases do desenvolvimento e o que cada brincadeira influencia na vida da criança.

A escola é um lugar onde a criança passa no mínimo 4 horas por dia, então precisa ser um lugar atrativo e divertido para que o interesse e a vontade de aprender sejam maiores. Sair do método de ensino tradicional é algo que assusta muitos pais, que ficam se questionando se a brincadeira como método de ensino realmente será eficaz para a educação de seus filhos. Eles estão acostumados com provas em papéis, mesas e cadeiras enfileiradas e uma educação séria, porém, a meu ver como futura docente, a ludicidade como papel de apoio é um dos métodos mais eficazes. A sala de aula não precisa ser séria e tradicional, é interessante manter os alunos agrupados, colocar jogos pedagógicos, dar liberdade para que explorem o ambiente e se sintam interessados pelo local. As provas também podem ser aplicadas de uma maneira diferente, como por exemplo por meio de gincanas que sejam capazes de avaliar o conhecimento dos alunos tanto individualmente quanto no coletivo.

Brincar é uma experiência que facilita o processo de desenvolvimento e de socialização. Com a brincadeira, a criança se conhece melhor e interage com o ambiente que vive, desenvolvendo suas habilidades, inteligência, imaginação e criatividade.

Esse trabalho buscou explorar a importância da brincadeira para a criança, tanto na educação infantil quanto no ensino fundamental, esperando contribuir de forma positiva para as práticas docentes e a partir dele, apresentar algumas tecnologias que podem auxiliar em uma educação mais divertida e expor a ludicidade como ponto de partida fundamental para o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ANDRADE, Dídima Maria de Mello, CRUZ, Lorames Bispo dos Santos e ROSA, Cláudia Urpia. **Contribuições da ludicidade e da tecnologia no fazer-pedagógico: discutindo demandas contemporâneas do contexto escolar**. Rev. Est. e Pesq. em Educação, Juiz de Fora, v. 23, n. 1, p. 169-184, jan./abr. 2021
- ARAÚJO, Gisleine Aparecida Rolin Loenert. **Ambiente escolar: espaço de aprendizagem significativa para todos os docentes e alunos, numa perspectiva interativa**. 2011. Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão) – Faculdade UAB/UNV – Polo Itapetininga. 2011. Disponível em:http://bdm.unb.br/bitstream/10483/2316/1/2011_GisleineAparecidaRolimLoenertAraujo.pdf. Acesso em: junho de 2021.
- BIZERRA, Eliane Teixeira Custódio. **A ludicidade na relação ensino-aprendizagem: o papel do professor de uma escola de educação infantil de castanhal-pa**. 2017.
- BARROS M. E. B. **A transformação do cotidiano: vias de formação do educador: a experiência da administração em Vitória/ES**. Edufes. 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CARMO, Carliani Portela do, CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra, CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

- COLCHESQUI, Mariana Nassar Costa. **A importância do ato de brincar na educação infantil.** Revista científica eletrônica da pedagogia – Ano XIII – Número 25 – Julho de 2015.
- CORDAZZO, Sheila Tatiana Duarte, OLIVEIRA, Lecila Duarte Barbosa e VIEIRA, Marcos Luis. **“Brincar” como agente promotor de saúde no desenvolvimento infantil.** Revista de Ciências Humanas, Florianópolis, EDUFSC, v. 42, n. 1 e 2, p. 193-215, Abril e Outubro de 2008.
- DALLABONA, Sandra Regina e MENDES Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004.
- FONSECA, Gercília Alves Neves da. **O lúdico nas aulas de educação das séries iniciais do ensino fundamental.** 2007. 33 f. Monografia (Graduação) – Curso de Especialização em Esporte Escolar, Centro de Educação a Distância da Universidade de Brasília, 2007.
- GARCIA, Sandra e MEIER, Marcos. **Mediação da aprendizagem:** contribuições de Feuerstein e de Vygotsky. Curitiba: Edição do Autor, 2007.
- GONÇALVES, Monique. **Por que o brincar é essencial para o desenvolvimento da criança?** 2021. Ninhos do Brasil. Disponível em: http://www.ninhosdobrasil.com.br/por-que-brincar-e-essencial?gclid=Cj0KCCQiAys2MBhDOARIsAFf1D1e5WJW3VI5yEPHTu9LhmjQqKfaxgyArT-2UPSQVgvfRIt6VQM_Vv3QaAqqgEALw_wcB. Acesso em: novembro de 2021
- HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas.** A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. São Paulo – SP, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortês, 1994
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. Rio de Janeiro: Editora Vozes. 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LIV. PENSADORES QUE INSPIRAM: VYGOTSKY E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA. Laboratório Inteligência de Vida. Rio de Janeiro. 2019. Disponível em: <https://www.inteligenciadevida.com.br/pt/conteudo/pensadores-que-inspiram-vygotsky-e-o-desenvolvimento-das-criancas/> Acesso em: novembro de 2021.

LEITE, Carla Alessandra Ruiz, LEITE, Eliane Campos Ruiz e PRANDI, Luiz Roberto. **A aprendizagem na concepção histórico-cultural**. Akrópolis Umuarama, v. 17, n. 4, p. 203- 210, out./dez. 2009.

NEURO SABER. **Brincadeiras que potencializam o desenvolvimento infantil**. 2020.

VYGOTSKY E O DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Ênfase educacional. Londrina. 2017. Disponível em: <http://enfaseeducacional.com.br/blog/vygotsky-e-o-desenvolvimento/>. Acesso em: novembro de 2021.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Teorias psicogenéticas em discussão**. 5. ed. São Paulo: Summus, 1992.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. 2. ed., Rio de Janeiro: Real, 1967

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

SANTOS, Sandra Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SILVA, Benedita da Conceição Mendes. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Disponível em: <http://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em novembro de 2021.

SILVA, João da Mata Alves da. **O LÚDICO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**. Medianeira. 2012. Disponível em:

http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_33.pdf. Acesso em maio de 2021.

SILVA, Lucimário Augusto da. **A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-das-brincadeiras-no-processo-ensino-aprendizagem-educacao-infantil.htm>. Acesso em setembro de 2020.

SOUSA, Francisco Edisom Eugenio de e VIANA, Flávia Roldan. Vamos brincar? As contribuições teóricas de Piaget, Vygotsky e Wallon para o uso de jogos no ensino de matemática. In: XI ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA CURITIBA, 2013. **Anais**. Curitiba. Sociedade Brasileira de Educação Matemática. 2013. Disponível em: http://sbem.iuri0094.hospedagemdesites.ws/anais/XIENEM/pdf/104_81_ID.pdf Acesso em: 11 de setembro de 2020.

SOUZA, Maria do Rosário Silva. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**. Campinas. Disponível em: www.saudevidaonline.com.br/artigo68.htm Acesso em 11 de setembro de 2020.

SPES Infantil – Serviço Social da Paróquia São Paulo Apóstolo. **O PAPEL DAS BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**. 2019. Disponível em: <http://www.phomenta.com.br/papel-brincadeiras-desenvolvimento-infantil>. Acesso em outubro de 2020.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1991.

VYGOTSKI, Lev S. **Obras escogidas, tomo III**. Madri: Visor, 1995.

VYGOTSKI, Lev S. **Obras escogidas, tomo IV**. Madri: Visor, 1996.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

ZOOM Education for life. São Caetano do Sul. Disponível em: <http://zoom.education>. Acesso em: novembro de 2021.