

O ENSINO APRENDIZADO ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS

FÁTIMA APARECIDA COLODEL DE SOUZA

RESUMO

O presente artigo ressalta que o lúdico é uma ferramenta importante na alfabetização desenvolvimento global da criança depende do meio sociocultural. A falta de atividades lúdica afeta o desenvolvimento da criança. Diante desta realidade o professor trabalha com conteúdo tradicionais. Sabe-se que as crianças estão em fase de desenvolvimento e necessita de atividades lúdicas. O objetivo a ludicidade como elemento contribuinte no ensino aprendizagem para a criança desenvolver de forma integral. Tendo como método de estudo bibliográfico os teóricos estudados e pesquisados foram livros, Brasil (1998) Vygotsky (1994) Rojas (2007) Piaget (1998) Kishimoto (2002). Os resultados da pesquisa foram comparações entre os teóricos que garantem que através de brincadeiras são necessárias para o desenvolvimento das capacidades, competências, habilidades, dos fatores sociais, psicológicas, físicos, emocionais e das múltiplas linguagens dos fatores intelectuais, emocionais, cognitivos e afetivos.

Palavras-chave: Brincadeiras, Jogos, Desenvolvimento, Infantil.

INTRODUÇÃO

As crianças desenvolvem o ensino aprendizado através das brincadeiras e é brincando que as crianças desvendam o seu mundo através das imaginações, imaginam ser gente adulta e acreditam ser adultos quando imita as atividades dos adultos o brincar é uma atividade muito antiga desde os tempos mais remotos que adeiras eram e são transmitida de geração para geração É da natureza da criança brincar e vivenciar experiências de brincadeiras e representar suas emoções e criatividades brincando.

A presença de diversas naturezas brincadeiras aumentam na medida em que as crianças crescem e convivem em sociedades. Analisado o papel dos jogos e brincadeiras, na Educação Infantil constatamos que para as crianças são importantes dois recursos o brincar / e o brinquedo. Ainda falando do brinquedo, este aparece como um elemento da cultura colocado ao alcance da criança. É o seu parceiro na brincadeira. Diante dos relatos o brinquedo serve para o suporte de uma brincadeira na medida que a criança manipula ao manipular a criança cria,

imaginações, sonhos e agi segundo BRASIL (1998) o principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam, adotam o ato de brincar a criança assume um papel nas brincadeiras imitando os adultos o brincar surge como oportunidade para o resgate dos valores essenciais enquanto seres humanos e como potenciais para cura psíquica e física. Diante da visão do autor a ação manipulando os brinquedos as brincadeiras tem múltiplas funções na vida da criança. O brincar é uma atividade lúdica que restabelece as necessidades cognitivas psicológicas dando suporte as orientações do ensino aprendizagem.

Sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos dos alunos. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades - ensinar aprender e - psicológicas - e contribuir para o desenvolvimento da subjetividades, para a construção do ser humano autônomo e criativo na moldura das funções sociais- preparar para o exercícios da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca pela justiça social e da igualdade com respeito às diferenças (FORTUNA 2000, p.9)

Brincando além da criança aprender conteúdo aprende ser uma pessoa equilibrada preparada para exercer a cidadania para CUNHA (2005) a criança brincando libera capacidade de criar e de reinventar o mundo, de deliberar sua afetividade de ter suas fantasias que favorece ao mundo mágico, é no do faz-de-conta que a criança possa explorar seus próprios limites e partir para a aventura imaginarias. Segundo BROUGERE (2001) é através do brinquedo que a criança entre num discurso cultural da sociedade que está inserida, através da realização da própria sociedade do contexto cultural a partir dos contos de fadas, livros, desenhos animados. Neste sentido que os brinquedos são criados de acordo com o sistema cultural de uma determinada sociedade. O objetivo deste estudo é analisar a importância de atividades lúdicas na educação infantil, importante para o ensino aprendizagem, para a criança desenvolver de forma global. Tendo como problemática falta de atividades lúdica através de jogos e brincadeira afeta o desenvolvimento da criança.

Diante desta realidade o professor trabalha com conteúdo tradicionais. Sabe-se que as crianças estão em fase de desenvolvimento e necessita de atividades lúdicas. Tendo como método de estudo bibliográfico os teóricos estudados e pesquisados foram livros. Os resultados da pesquisa realizada foram comparações entre os teóricos os mesmos ressaltaram que brincadeiras possibilita o maior entendimento dos conteúdos didáticos e garante o desenvolvimento das crianças numa esfera integral.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O ensino através de brincadeiras visa a socialização do ensino aprendizagem de forma natural e dinâmica por se através do brincar que a criança adquire base sólida para desenvolver as habilidades integradoras no aspeto cognitivo social, e físico. Brincando as crianças

controlam angústias, emoções, habilidades, conhecimentos e criatividade. Segundo KISHIMOTO (2002) *“Os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado, calcular, ler e escrever”*. Para ROJAS (2007) O ato de brincar na educação infantil torna aula mais dinâmica e atrativa. O envolvimento através de jogos e brincadeiras estimula a aprendizagem e enaltece o mundo interno e externo afetiva dessas crianças. A aprendizagem nessas circunstâncias é centrada, ora sobressaindo o lógico, o intuitivo, o sensorial, ora os aspectos social e afetivo dos alunos. Nas práticas pedagógicas predominam a experimentação, a criação, a descoberta. Vale o que os alunos são capazes de aprender hoje e o que podemos oferecer-lhes de melhor para que se desenvolvam em um ambiente rico e verdadeiramente estimulador de suas potencialidades para Kishimoto (2002) *Ao jogar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda”*.

Para isso, o lúdico demonstra como o professor deve mediar e conciliar métodos eficazes para que esses alunos evoluam de maneira produtiva em suas aulas, despertando assim, o interesse educacional. Contudo, algumas necessidades precisam ser estimuladas a partir do cotidiano dessas crianças.

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.(BRASIL,1998,p.30)

Sabendo que o professor é mediador entre o ensinar e o aluno aprender é necessário que articule possibilidades pedagógicas que desperte o interesse da criança sempre orientando para o aluno desenvolver a produtividade deixando espaço livre para a crianças se expressar tornando um aprender autônomo, e assim, o aluno conseguir aprender. KISHIMOTO (2000) defende que a brincadeira e o jogo interferem diretamente no desenvolvimento da imaginação, diante de representações simbólicas dos sentimentos da cognição ao prazer de jogar brincar com a aparência das imagens da convivência a criatividade é brincando que a criança aprende a socializar com os alunos desenvolve criatividade motricidade a inteligências.

“Organizar espaços para brincadeiras deve ser entendida pelo educador como um caminho metodológico que ofereça situações que envolvam as crianças.” Nestes momentos a organizações dos jogos favoreceram para ampliar as capacidades cognitivas através de jogos e da brincadeira neste brincar de faz de conta, faz parte da cultura da criança e a aprendizagem das mesmas acontece (Rojas, 2007, p. 21)

É pelo contato direto com brinquedos e materiais pedagógicos concretos que se estimulam às primeiras conversas, as trocas de ideias, os contatos com parceiros, o imaginário infantil, a exploração e a descoberta de relações. É brincando que a criança ordena o mundo a sua volta.

Jogos brincadeiras tornam o ensino aprendido rico prazeroso são ações concretas que trazem por natureza organizações que propiciam o espaço e situações que resolvem os aspectos emocionais cognitivos de cada criança nos diferentes campos de conhecimentos na esfera humana. 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.(BRASIL,1998,p.23)

Diante do autor citado acima, o ensino aprendido necessita de um espaço que por natureza seja organizado para que organização e lúdico proporcionam o aprender por prazer, para que a criança desenvolva de forma integral. Segundo ANDRADE (2007) tempo de interação entre trocas entre criança e professor desenvolvimento do ensino aprendido com a presença da criança em que não somente privilegiam os aspectos cognitivos, mas se desencadeiam as relações afetivas, fluindo emoções e sensações, valiosas a aprendizagem. Assim, sente-se presente afeto do pequeno ser. brincadeiras que as crianças encaram como um momento de necessidade para ser compreendido o conteúdo que não haviam sido entendido é de suma importância nestes momentos, o tempo passa mais rápido o momento com alegria o tempo fica mais calmo nesta calma acontece o aprendizagem.

A IMPORTÂNCIA DAS CORRENTES INTERACIONISTA PARA O ENSINO APRENDIZADO DA CRIANÇA

Diante da concepção de PIAGET (1998) atividades lúdicas auxilia o desenvolvimento da inteligência relacionando aos estágios e desenvolvimentos cognitivos, pois, as interações de atividades do brincar, jogar há um desenvolvimento de ensino aprendido. A teoria do processo de adaptação contextualiza na teoria da assimilação e a acomodação. Estágios necessários nos processos de ensino aprendizagem. Sabendo que a assimilação caracteriza num processo que a criança se depara com estruturas mentais já existente. A acomodação acontece quando a criança se encontra com problemas do mundo externo e não consegue resolver ela se habita no ambiente através do processo de equilíbrio. O lúdico no processo de ensino aprendizagem na medida que a criança joga, portanto, o jogo tem regras a criança aprende brincando e assimila as novas informações e acomodam-se nas estruturas mentais.

Para PIAGET (1998) os três grandes tipos de estrutura mentais que surgem excessivamente na evolução do brincar infantil, o exercício, o símbolo e a regra. Atividades envolvendo jogos representa o estágio inicial o período sensório motor do desenvolvimento cognitivo. Surgi na faixa etária de zero a dois anos acompanha o ser humano durante toda a sua existência, da infância até a idade adulta. O autor PIAGET (1998), ainda relata que o jogo simbólico tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano da vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo. Que é de suma importância para o desenvolvimento do ensino e o desenvolvimento cognitivo nesta fase a surge a função simbólica é a habilidade de tem objetivo de estabelecer diferenças entre estabelecer alguma coisa usada como símbolo e a representações dos significados. PIAGET (1998), ainda relata que as regras do jogo socializam e as manifestações acontecem por volta dos quatro anos de idade da criança acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança como se interessar pelas regras. No processo da evolução que desenvolve nos jogos esportivos e pedagógicos desenvolve o aprendizado das regras dos jogos acontece um equilíbrio sobre assimilação ao eu e a vida social. Percebe-se que afetividade e a interação do adulto com criança torna-se um ambiente prazeroso, contribuindo para o desenvolvimento da criança muitas emoções alegrias risadas, brincadeiras também favorece alguns momentos de alegria.

A oferta de muitos brinquedos do mesmo tipo facilita esta interação. Para PIAGET (1990), “[...] a criança é um ser dinâmico que a todo o momento interage com a realidade, fazendo com que construa estruturas mentais organizadas”. Na concepção de Vygotsky interacionista acredita que o desenvolvimento cognitivo acontecem com os contatos do professor e alunos e colegas por aprender com o meio que está inserido é o de zona de desenvolvimento proximal, que ele define como a diferença entre o desenvolvimento atual a criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva a consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer sozinha.

[...] o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através do brinquedo (Vigotski, 2007, p. 122).

Para Vygotsky (1998) brincando é que possibilita a criação de uma zona de desenvolvimento proximal. Na visão sócio histórica de Vygotsky (1998), a brincadeira, o jogo é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. A visão da zona

proximal interliga a relação do ensino aprendido dando oportunidade para o aluno desenvolver de forma significativa o desenvolvimento cognitivo da criança.

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (Vygotsky, 2007, p.122)

De acordo com Wallon (Apud ESPINDOLA 2006) defende a gênese humana e ressalta que a evolução da psicológica da criança há vários aspectos no desenvolvimento do ser humano afetivo, motor e cognitivo, o indivíduo geneticamente social e acredita que o ser criança, deve ser analisado e contextualizada com a relação com o meio Wallon compreende que as etapas do desenvolvimento evidenciam atividades em que as crianças buscam tirar proveito de tudo. Os jogos comprovam as múltiplas experiências vividas pelas crianças, como, memorização, enumeração, socialização, articulação, sensoriais, entre outras. As atividades lúdicas para a criança devem ser espontâneas, o jogo é uma ação voluntária e o lúdico não pode ser dissociado das atividades pedagógicas.

[...] o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através do brinquedo (Vigotski, 2007, p. 122).

O papel do adulto e educador se faz necessário numa vivência em todas as fases da infância, pois é importante ter atrelado ao seu autoconhecimento e autoconsciência, o conhecimento. Portanto o professor deve ser mediador nos jogos e brincadeiras para que as crianças desenvolvam as habilidades afetivas, cognitivas e físicas. Segundo Espíndola (2006), diante da teoria de Wallon mostra que é através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento, que é seguido por fases distintas, no entanto, é a quantidade de atividades lúdicas que proporcionarão o progresso, pois possibilita a internalização do conhecimento e nos transmite através de detalhes.

[...] a criança que memoriza com a ajuda do material auxiliar organiza a operação num plano distinto da que o memoriza de forma imediata, porque da criança que utiliza signos e operações auxiliares não se exige tanto a memória ou habilidade para criar nova conexões, para criar uma nova estrutura, mas que possua uma imaginação rica, às vezes uma forma de pensamento desenvolvido, ou seja, certas qualidades psíquicas que na memorização imediata não desempenham um papel importante (Vigotski, 1998, p. 42).

O professor é o mediador que direciona e cria oportunidade para que a brincadeira aconteça. Para BRASIL (2007) durante as brincadeiras que as crianças sentem sossegadas sem

sentir cobrança as brincadeiras servem de a estímulos e o processo socio cognitivo desenvolvem, e nestas oportunidade de brincadeiras que surge os momentos de satisfação fortalecendo os objetivos propostos pelos profissionais, a serem desenvolvidas nas ações nas ações educativas.

LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

As brincadeiras são realizadas na educação infantil, de acordo com a realidade do mundo que essa criança vive e do desenvolvimento do espaço de sala de aula, ou de outros espaços que sejam oferecidos a essa criança. Por fim, será identificada a contribuição dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil. KISHIMOTO (1994) ressalta que o brincar, a criança divertindo e através desta diversão que a criança aprende a reproduzir seu cotidiano porque o brincar é o suporte para brincadeira e conseqüentemente auxilia no desenvolvimento da criança Segundo Rojas (2007) Aprendizagem podem ser consideradas ações com a mesma finalidade de habitar o mesmo brincadeiras espaço e tempo podendo brincar e aprender, há necessidade de ambiente organizado comunicativo, pois, o lúdico, o brincar, o faz de conta, cria um elo de conforto entre professor e aluno. São entre os momentos lúdicos que tornam um clima de harmonia prepara a criança para superar, as dificuldades através das brincadeiras e o contato com o brincar a criança libera os sentimentos fala o que sente, criando assim momentos de diálogos.

Em um sentido, no brincar a criança é livre para determinar suas próprias ações. No entanto, em outro sentido, é uma liberdade ilusória, pois suas ações são, de fato, subordinadas aos significados dos objetos, e a criança age de acordo com eles (Vigotski, 2007, pp. 123-124).

A criança, através do lúdico, entra em contato com a realidade que a cerca fazendo da imaginação e do ato de brincar uma interação com o meio ambiente, adquirindo, nesse trajeto, conhecimentos preciosos à sua maturidade. Vygotsky (1998, p.109), ainda afirma que: *“é enorme a influência do brincar no desenvolvimento de uma criança. É no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.”*

Para BRASIL (2007) A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade, habilidades e competências.

Para KISHIMOTO (1994) Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e o aluno adquire concentração e assimila conteúdos científicos com mais facilidades e naturalidade.

Piaget (Apud KISHIMOTO, (2000) diz que: *“Quando a criança brinca assimila o mundo a sua maneira [...], pois a interação com o objeto não depende de sua natureza, mas da função que a criança lhe atribui”*. Para Piaget, considera este ato como Período Simbólico ou Jogo do Faz-de-conta, em que a criança representa papéis. Conforme ressalta BRASIL (1998), as crianças imitam e brincam entre elas e também observam as ações dos adultos. São através dos exemplos das pessoas, que acontece momentos de socialização através das imitações ela desenvolve o cognitivo se socializa adquire noções do que é certo do que é errado. Utilizar as metodologias do lúdico oportunizar a socialização e o ensino aprendizado e a criança facilita a comunicação. Nesta comunicação a criança poderá desabafar, através do diálogo os sentimentos podem aflorar os desenvolvimentos cognitivos.

O brinquedo é considerado material pedagógico brinquedos, no contexto escolar, passa a ser denominado de jogo educativo quando respeita a natureza do ato lúdico e é estruturado com intencionalidade pedagógica.(...) o jogo, com a brincadeira e com o brinquedo pode ser explorado com base na perspectiva cultural, psicológica ora tomado como ação livre e espontânea, ora como trabalho. Finalmente, o brincar caracterizado pelos diferentes tipos de jogos (...) (Rojas ,2007, p. 29)

O brincar desenvolve também a aprendizagem da linguagem e a habilidade motora. Para KISHIMOTO,(2000) os jogos em grupo favorece alguns princípios como o compartilhar, a cooperação, a liderança, a competição, a obediência às regras. O brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. O brincar não só requer muitas aprendizagens como também constitui um espaço de aprendizagem. Brasil (1998) *“Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos”*. O brincar na educação infantil deixa claro que é uma fonte de ensino aprendizado desenvolve a criatividade.

No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos a ação surge das ideias, e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado (Vigotski, 2007, p. 115).

Se comparar uma sala de aula ambiente que a crianças passa algumas horas o jogo no contexto escolar enriquecem os conteúdos pedagógicos, tornando as aulas de educação

infantil mais dinâmica e lúdica despertando o interesse dos alunos, e com o aluno interessado favorecer o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo para o aprendizado.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. É neste sentido, que o brinquedo proporciona a criança o faz-de-conta; jogo este que se vale das brincadeiras de representar para retratar seu cotidiano. Isto é muito presente quando se observa uma criança brincando com alguns objetos como: panelinhas, fogão, cama e o outros, em que ela interioriza aquilo que vivencia no seu dia-a-dia, como a mãe preparando a comida. (Kishimoto Apud SANTOS, 1997)

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. As crianças imitam os adultos através das brincadeiras utilizam os diversos e fazem representações interiorizando assim as ações do cotidiano. Para Kishimoto (2000) são durante brincados, brincadeiras e jogos que as crianças aprendem a reproduzir o que sejam no contexto social e manipulam as imaginações tornando real para a vida delas. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gesto, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, amadurece também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e experimentação de regras e papéis sociais.

CONCLUSÃO CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na realização desta pesquisa com a metodologia bibliográfica através de estudos de alguns teóricos torna claro que trabalho pedagógico através de brincadeiras jogos o ensino torna mais atrativo fazendo toda a diferença as crianças se interessam mais pelas atividades. É importante colocar que o educador que trabalha diretamente com crianças pequenas deve sempre que possível ler artigos, textos e livros que falem sobre jogos, brincadeiras, brinquedos, e ainda sobre a criança e seu desenvolvimento. Por isso, espero que os conteúdos abordados acima venham colaborar de forma objetiva e concreta para uma melhor compreensão da importância da brincadeira no universo infantil.

Enquanto brinca a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo seguindo seus próprios passos utilizando melhor dos seus recursos. Brincar é uma necessidade da criança, quando brincar o indivíduo pode aprender de um modo mais profundo, pode flexibilizar pensamentos, pode criar e recriar seu tempo e espaço. Sendo assim, os jogos e brincadeiras devem resgatar os objetivos estabelecidos o ensino pedagógico com o lúdico tem uma qualidade educativa na formação do aluno. O professor deve ser sempre um mediador para que as brincadeiras com fundo pedagógico desenvolvam as habilidades e as competências necessária do aluno não esqueça que existem várias formas de brincar e nem sempre é preciso dinheiro para isso, só precisa de imaginação, ser criativo e acreditar em sonhos.

Conclui-se trabalho pedagógico com atividades brincadeiras e concretize o desenvolvimento do raciocínio lógico, emocional, intelectual, facilita o entendimento no contexto cultural desenvolve as habilidades necessárias para aprendizagem nas áreas da ciência matemática das múltiplas linguagens

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M.T. jogos divertidos e brinquedos criativos. Petrópolis: vozes, 2007.

ANDRADE, Daniela Barros da Silva Freire. Psicologia: desenvolvimento e aprendizagem em bebês e crianças pequenas. —Cuiabá: Ed UFMT, 2007.

BRASIL. Referencial curricular nacional para a educação infantil (RCNEI). Brasília: MEC/SEF, 2007.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental, Referencial Curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação para educação infantil / Ministério da educação e do Desporto, Secretaria da Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF,1998.

BROUGÉRE, G. Brinquedo e Cultura. Adaptação: Gisela Wajskop. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CUNHA, M. A. P. A importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem na Escola Municipal de Ensino Infantil Belo Saber. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Pará. Bragança, 2005.

ESPÍNDOLA, Ana Lúcia. GHIRALDELLO, Antônio Vitório. ALMEIDA, Ordália Alves. A história da educação/ a infância na República. e Cuiabá: EdUFMT,2006.

FREIDMANN, A. O direito de Brincar: A Brinquedoteca. São Paulo: Scritta Abrinq, 1992.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, Jogo, brinquedo, e a educação. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO. Tisuko Morchida. Jogo, brinquedos, brincadeira e educação. 3.ed. São Paulo: Cortez,1999.

KISHIMOTO, T. M. Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação. 9ª ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO. Tisuko Morchida. Jogo, e educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO. Tisuko Morchida. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

OLIVEIRA, V. B. de. O Símbolo e o Brinquedo: A representação da vida. Petrópolis: Rio de Janeiro, 1992.

PIMENTEL, Alessandra. Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores. São Paulo, 2004.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança imitação, jogo e sonho e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PIAGET, J. A psicologia da criança. ED Rio de Janeiro: Bertrend Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. 3 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1964.

ROJAS, Jucimara; SOUZA; Jogos, brinquedos e brincadeiras: o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil/ Cuiabá: EdUFMT, 2007.

SABINI, Glória Maria Aparecida. FERREIRA, Lucena Regina. Jogos e brincadeiras na educação infantil. SP/ ed. Papyrus /3º Edição 2007.

SANTOS, S. M. P. dos. Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 2ª ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

SOUZA, Cássia Virginia coelho de linguagens na Educação infantil V: linguagens artísticas/ Cássia Virginia Coelho de Souza—Ciabá: EdUFMT, 2008.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores, 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VIGOTSKI, L. S. Psicologia pedagógica. São Paulo: Martins. 2004.

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins, 2007

VYGOTISK, Lev. Semenovick. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos dos processos psicológicos superiores. São Paulo Martins Fontes 1991.

VYGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.