

LÚDICO: Uma Ferramenta de Ensino e Aprendizagem

Iliete Correa dos Santos

Graduanda em Pedagogia,
Faculdades Integradas de Três Lagoas–FITL/AEMS

Taylan Gustavo Ladeia dos Santos

Especialista em Neuropedagogia-UNIJALES; Licenciado em Educação Física – UNESP;
Docente das Faculdades Integradas de Três Lagoas–FITL/AEMS

Marcelina Ferreira Vicente

Mestre em Educação pela Universidade Estadual Paulista – UNESP;
Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS;
Docente das Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS

RESUMO

Este artigo é baseado em pesquisas bibliográficas e tem como o objetivo apresentar a importância do lúdico na educação infantil, e conceituar o papel do educador neste processo de ensino e aprendizagem. Atualmente adquirir a atenção de uma criança é um desafio, pois vivemos em uma era tecnológica onde os brinquedos são trocados por aparelhos eletrônicos com uma frequência significativa e inovar exige premência. As atividades elaboradas pelos professores (re) criadores são de grande relevância neste processo de ensino/aprendizagem, pois são momentos como este que as crianças desenvolvem sentimentos, cognição, interação social, cultura, dentre outras questões. Desta forma, espero oferecer uma leitura mais consciente acerca da importância do lúdico na vida da criança.

PALAVRAS-CHAVE: educação infantil; lúdico; professor mediador.

1 INTRODUÇÃO

A educação infantil não se difere das demais fases, exceto pelo fato de que é nesta fase em que a criança tem seu primeiro contato com o ambiente escolar. O ato do brincar constitui em um conjunto de práticas, conhecimentos construídos e acumulados presente em todo tempo de vida. Na educação infantil este momento do brincar torna-se um momento propício para aplicar o conhecimento (KISHIMOTO, 2011).

Vygotsky (2008), dizia que o brincar se relaciona com aprendizagem de forma lúdica, pois brincar é aprender. Sendo assim, o brincar como prática de ensino e aprendizagem tem grande relevância no processo de construção de conhecimento e precisa de uma mediação do professor para ser tornar eficaz.

Esta mediação serve para estimular o aluno a ter seus próprios argumentos, o professor como um agente transformador de conhecimento precisa planejar suas ações, organizar espaços, tempo, matérias, adequar as brincadeiras de acordo com

as faixas etárias, para fazer com que este aluno seja capaz de refletir sobre seus próprios processos de construção de conhecimento.

A criança sente uma necessidade de estar sempre com algo novo, de fazer coisas inusitadas e com essa introdução de tablete celular dentro de casa, o professor dentro do contexto escolar juntamente com a escola, deve procurar apresentar um ambiente contrário daquilo que ela vive em sua casa.

Para a mediação se tornar efetivo é preciso ter a intencionalidade do professor, fazer uso de toda ferramenta disponível para efetuar a aprendizagem, assim como o interesse do aluno em aprender, deve ser despertado, estimulado pelo professor.

A forma como o professor irá transcender sua prática tem que ir além dos conceitos avaliativos escolares, transpor para sua vida social, buscando propor uma mediação significativa, onde além de ampliar sua aprendizagem o aluno possa utilizá-lo fora do ambiente escolar (PIAGET, 1973).

Sob esta ótica, tivemos como questões norteadoras deste estudo: Como a ludicidade está sendo inserida no ambiente escolar? Como o professor tem mediado esta ação?

Desta forma, utilizar o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem na educação infantil, proporciona saberes prazerosos, tanto para o docente quanto para o aluno, é um misto do lúdico e do real (VYGOTSKY, 1984). À vista disso, busquei em estudos bibliográficos reafirmar a ideia de que o lúdico deve ser utilizado como instrumento pedagógico.

2 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é apresentar o lúdico como uma ferramenta de ensino e aprendizagem. Dentre os objetivos específicos incluem-se (i) apresentar a importância do lúdico na educação infantil e (ii) descrever a relevância da mediação do professor no processo de ensino e aprendizagem.

3 MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho caracteriza-se com uma pesquisa qualitativa, uma vez que tem como pressuposto, a relação dinâmica entre o mundo real e complexidade de

fenômenos sociais (NASCIMENTO, 2008), neste caso em específico a questão do lúdico como ferramenta de ensino aprendizagem. Quanto aos objetivos trata-se de uma pesquisa descritiva, haja vista que de acordo com Gil (2002), descrever as características de um determinado fenômeno social, estabelecendo relações entre as variáveis que compõem o objeto de estudo.

O método de pesquisa trata-se de uma pesquisa bibliográfica onde se utilizou os descritores educação infantil, lúdico e professor mediador.

Para o levantamento, foram consultados os seguintes bancos de dados: Scielo <www.scielo.org> e Google Acadêmico <<http://scholar.google.com.br/>>. Tivemos também como referências teóricas para nossa pesquisa autores como PIAGET (1996); VYGOTSKY (1998); KISHIMOTO (1994), além de pesquisas no site da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa – ANPED (GT02 – História da educação; GT07- educação de criança de 0-6 anos; GT20- Psicologia da Educação).

Ao longo do trabalho foram abordadas pesquisas bibliográficas de diferentes regiões, além de obras citadas na metodologia. Este referencial tem como objetivo apresentar os principais conceitos dos estudos ora apresentados, além de auxiliar em uma melhor compreensão sobre o tema proposto. É válido ressaltar que, os documentos de análise foram coletados e selecionados de acordo com objetivos propostos inicialmente nesta pesquisa. Tais documentos são de domínio público e disponível em meio eletrônico.

4 EDUCAÇÃO INFANTIL: Breve Histórico

Nas sociedades passadas a criança não era vista como criança e nem tão pouco como um ser que possuía direitos, assim como a educação infantil não tinha reconhecimento como um ambiente educador, pois era dever da mãe dona de casa educar seus filhos, enquanto os pais trabalhavam para sustentar suas famílias.

As primeiras creches surgiram através da revolução industrial, pois logo veio à inserção das mulheres no mercado de trabalho, e ouve uma reivindicação por parte dos operários para terem um lugar aonde poderiam deixar seus filhos enquanto enfrentavam uma longa jornada de trabalho, e ainda sim funcionava apenas como um lugar assistencial, que visavam apenas o cuidar. Foram mantidas essas creches assistencialistas sem qualquer auxílio do estado até o final dos anos 1980,

apenas a partir do século XIX, segundo Kulhmann Jr. (1998), as creches passaram a receber influência do estado, dentro de uma perspectiva assistencialista científica cuja educação era moral e o público alvo eram as classes menos favorecidas.

A este respeito, conforme Kulhmann Jr. (1998), o período que antecede a constituição de 1988, a educação infantil ficou marcada por ser uma educação assistencialista, moralista, aplicadas com intuito de ocupar destino de seus pais no mercado de trabalho e perante uma sociedade. O direito a educação só surge com a criação da Constituição de 1988, no artigo 205:

A educação, é um direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1998, s/n).

Na constituição de 1988, além de estar decretado que a educação é um direito de todos, no artigo 206, ficou definido os princípios que devem ser ministrados pela escola, como “igualdade de condição para acesso e permanência na escola, liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber” (s/n). No entanto, a realidade ainda naquele momento era distante, pois classes sociais ainda interferiam na prática educativa, de acordo com Kuhlmann (2010, p. 88) “a difusão das instituições associava-se umbilicalmente à ideia de sociedade moderna e civilizada, à ideologia do progresso”.

Este modelo de ensino assistencialista estendeu-se durante anos, rompida apenas em 1996, com a promulgação da Emenda Constitucional que cria as Leis Diretrizes e Bases da Educação (LDB), portanto a educação infantil passou ser observada de uma maneira diferente, com mais reconhecimento e a criança como alguém que não precisa ser somente cuidada, mas como um ser histórico, agregadora de cultura, capaz de estabelecer e criar relações, além de ser uma extensão da comunidade, como mostra no artigo 29 da Lei nº 9.394 20 de Dezembro de 1996:

A educação infantil, é a primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (Brasil, 1996, s/n).

Baseados nas normas do Ministério da Educação (MEC), a educação infantil deve propagar um ensino de acordo com a LDB e como orientação para sua prática de ensino os professores utilizam o Referencial Curricular Nacional para Educação

Infantil como parte dos Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

O Conselho Nacional de Educação enunciou as diretrizes curriculares para educação infantil, na qual possui os principais instrumentos para se construir e mensurar as propostas pedagógicas das instituições infantis do país.

A educação infantil se concretizou como fundamental no processo de ensino e aprendizagem, a somatória do ato de cuidar e educar proporciona descobertas e aprendizados à criança. As unidades de ensino passaram a serem chamadas de Centro de Educação Infantil, pois visam à educação através das vivências das crianças. No Brasil atendem-se pedagogicamente na educação Infantil, as crianças com vida escolar de zero a seis anos de idade.

Segundo Teixeira (2005), atualmente, vivemos momentos de conquistas e modificações na Educação Básica, como por exemplo, as novas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, que classifica as interações e as brincadeiras como os eixos do currículo, e oferece aos professores um norte para seus planejamentos pedagógicos.

Nesta perspectiva, torna-se um momento propício para se falar sobre a introdução do lúdico na educação infantil como uma ferramenta prazerosa de aprendizagem.

5 A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

De acordo com o minidicionário Aurélio (1993, p.341), o termo lúdico significa jogo ou divertimento, algo que proporciona prazer. Etimologicamente lúdico originou-se do latim *ludus* que significa brincar. Já na Educação Infantil o lúdico vem como uma proposta metodológica capaz de proporcionar o conhecimento de uma maneira menos formal, porém mais prazerosa (KISHIMOTO, 1994).

O lúdico está presente desde a infância de nossos antepassados, e apesar de sofrer alterações na maneira de brincar ou jogar, o lúdico continua sendo uma fórmula prazerosa de aprender e de ensinar (KISHIMOTO, 1994).

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil de (1998), as atividades lúdicas são importantes para desenvolvimento infantil, pois estimula a criatividade, proporciona aprendizagem associando a educação ao prazer.

A ludicidade envolve o brincar, o jogar e o jogo, para Piaget (1966) o jogo se caracteriza em atividades que podem ser desenvolvidas em coletivo ou no

individual, e que possui duas características as regras e o objetivo no qual se deseja alcançar ao final da atividade. O brinquedo é o objeto manipulável, objeto físico que a criança irá utilizar para jogar ou brincar, e por fim a brincadeira seria o brinquedo em ação, por sua vez este pode ser de caráter físico ou imaginário.

De acordo com Piaget (1996) e Vygotsky (1998), o lúdico desenvolve habilidades físicas, afetivas, sociais e intelectuais, isto porque desperta a criatividade e a autonomia da criança, a responsabilidade e o respeito à adversidade, promovendo as necessárias adaptações sociais e favorecendo no processo de comunicação, que são aspectos indispensáveis no processo de socialização da criança. Essa indissociação entre o lúdico e a educação é fundamental para o processo de construção do conhecimento, pois o lúdico no ambiente escolar pode ser utilizado como ferramenta educativa e facilitadora na práxis escolar.

Na perspectiva piagetiana, é a criança que constrói seu próprio caminho de aprendizagem, e todo este processo depende apenas do seu desenvolvimento cognitivo, e da sua interação com o meio. A base deste desenvolvimento se dá através de uma adaptação de dois fatores a assimilação e a acomodação. A assimilação é quando a criança aprende algo novo e assimila este a novos estímulos sem desconstruir o anterior, resultando numa soma novos conhecimento, e a acomodação ocorre quando a criança não consegue associar a um novo estímulo, e para que ocorra a aprendizagem ela precisará reconstruir ou criar um novo estímulo que resultará em uma mudança na sua estrutura cognitiva. Piaget dividiu em estágios os períodos de construção do conhecimento, o período da inteligência sensório-motora, o período da inteligência pré-operatória, o período da inteligência operatório-concreta, e período da inteligência operatório-formal.

Além deste processo de maturidade biológica defendida por Piaget no que se refere ao desenvolvimento da aprendizagem, temos a influência de Vygotsky (1989) que por sua vez, através da sua teoria construtivista acredita que o ser humano se desenvolve através do ambiente social, e que este desenvolvimento se dá através do contexto histórico, e da sua relação com outro ser mais desenvolvido, por intermédio da linguagem. Porque para ele, a criança não nasce com todo o conhecimento, mas irá construir um conhecimento ao longo de sua vida, por meio da sua relação social, cultural e da sua convivência com outras pessoas.

Kishimoto (2010) contribui para nossa discussão ao afirmar que, de fato, a

criança não nasce sabendo brincar, ela precisa de alguém que a ensine, que a estimule neste processo de desenvolvimento da aprendizagem. Contudo, mesmo que seja que seja através da ludicidade, ainda se faz necessário à intervenção do professor como mediador de toda ação lúdica, do ensinar guiado com fundamento pedagógico (VYGOTSKY, 1998).

6 LUDICIDADE E A MEDIAÇÃO DOCENTE

Piaget (1973) reafirma a teoria de que cabe ao professor trabalhar juntamente com a escola e facilitar todo este processo de descobertas utilizando o meio natural e livre para desencadear a aprendizagem, e não influenciar a sua aprendizagem.

É óbvio que o professor enquanto organizador permanece indispensável no sentido de criar as situações e de arquitetar os projetos iniciais que introduzam os problemas significativos à criança... O que é desejado é que o professor deixe de ser um expositor satisfeito em transmitir soluções prontas; o seu papel deveria ser aquele de um mentor, estimulando a iniciativa e a pesquisa (PIAGET, 1973, p.16).

Neste processo de ensino e aprendizagem o professor tem a função de conectar a criança ao objeto, sendo o principal conector neste processo de desenvolvimento da aprendizagem.

A interação entre o objeto e o sujeito, é o que resulta na aprendizagem, podendo ocorrer maneiras direta e indiretamente, direta se o aluno estabelecer uma relação direta com o objeto da aprendizagem e indireta se ele utilizar a mediação de outro, ou até mesmo signos e símbolos para se relacionar com o objeto da aprendizagem (VYGOTSKY, 1988).

Na construção do seu intelecto, a criança tem dois caminhos: o espontâneo realizado fora do contexto escolar, e o conhecimento científico que é realizado dentro de um ambiente escolar, através da mediação, com fins pedagógicos.

Na construção da aprendizagem a mediação facilita aprendizagem, o professor com da sua bagagem contribui para aprendizagem de uma forma significativa (KISHIMOTO, 2000).

O professor pode propor a brincadeira de uma madeira que a criança seja estimulada, criar situações, propondo o novo, mas não tomar as decisões por elas. Não cabe somente ao professor mediar à aprendizagem, é preciso ter um ambiente,

recursos, materiais pedagógicos, e o principal que são as crianças (KISHIMOTO, 1996).

Os órgãos responsáveis pelas construções das estruturas, tem que disponibilizar espaços para criar salas como brinquedoteca, sala de músicas, tanque de areia, além dos materiais pedagógicos como espelhos, brinquedos adequados para cada idade. Depois a direção e os professores devem elaborar um planejamento pedagógico e só então começar a executá-lo (KISHIMOTO, 1996).

Assim, a Educação infantil deve abrir espaço para o lúdico neste campo pedagógico, não apenas um momento para passar o tempo, mas inserindo o brincar, o faz de conta, do jogo como um instrumento de aprendizagem, da mesma maneira em que utiliza lápis e papel para as atividades cotidianas (KISHIMOTO, 1994).

A brincadeira planejada não perde sua essência, ela acaba por obter um direcionamento e um objetivo mesmo que indiretamente. Há um porque este professor está introduzindo uma brincadeira, caso contrário seria uma brincadeira livre sem fundamentos pedagógicos, como um brincar “em casa”.

O professor deve assumir um caráter de recriador, criando possibilidades e situações de (re) contar histórias, (re) utilizar brinquedos ou criar brinquedos novos a partir da realidade estudantil, fazer uso de todas as ferramentas para se aproximar do seu aluno, para que consiga se relacionar com ele, pois a mediação entre o professor e o aluno é de suma importância para desenvolver a aprendizagem, é como se o professor fosse um copo que a criança usa para tomar água (KISHIMOTO, 1996).

Durante as atividades lúdicas, o professor deve observar o que está faltando para construção daquela ideia e intervir naquela realidade contribuindo para que não falte nada para a experimentação que ideias novas (KISHIMOTO, 1996).

A brincadeira deve ser estimulada pelo professor e pela escola, para suprir a necessidade da criança de obter uma descoberta e também de ter um amadurecimento, de uma maneira prazerosa e com fins pedagógicos (KISHIMOTO, 1998).

7 A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA EDUCATIVA

Respeitar a as faixas etárias na hora de aplicar a brincadeira é fundamental não somente por conta do desenvolvimento, mas principalmente para não correr riscos de acidentes.

Avaliar o brinquedo, a indicação de idade proposta pelo Inmetro, se o brinquedo ou a brincadeira for de fabricação do próprio docente é crucial avaliar a espessura, tamanho, periculosidade. É importante o professor está atento a estes fatores, e consultar o Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil, no volume dois existe bases para orientar o professor a criar seu planejamento na hora de trabalhar atividades lúdicas.

É natural que a criança a explore, experimente, imite, crie seu próprio meio de construção e reconstrução do lúdico, durante seu desenvolvimento ela vai se apoiando a diferentes ideias e agregando conhecimento a partir das suas descobertas (KISHIMOTO, 1996).

Piaget (1996) em seu estudo do desenvolvimento da aprendizagem estudou crianças de zero até a vida adulta e chegou a conclusão que a evolução é algo internalizado e de características biológicas na qual se divide em fases, mas que ainda sim precisa ser estimulado.

Vygotsky (1989) dizia que quando criança a sua aprendizagem se dá a partir da sua relação sócio cultural, acrescenta ele que todo o processo de aprendizagem precisa de um mediador para conseguir completar a metodologia.

Na fase de 0 a 2 anos de acordo com Piaget a criança ainda não possui coordenação motora adequada para poder manipular os objetos de maneira firme, seus movimentos são desordenados, e sua principal forma de sentir é através da sucção, todo objeto direcionado a ela, ela tentará pôr na boca para sentir. São momentos de diversas descobertas, ainda que seja apenas um bebê.

As brincadeiras como exemplo: *onde está o bebe?* Ainda que pareça simples é um momento de descoberta, pois ela não tem formação cognitiva o suficiente para saber que por de traz de um pano há alguém. Brincadeiras para explorar as sensações, texturas, sabores, são ótimas para propor descobertas nesta faixa etária (KISHIMOTO, 1996).

Em seu processo de aprender caminhar, ela está descobrindo, tomando decisões ela está explorando o que tem ao seu redor, aprendendo a se movimentar sozinha, esta noção de corpo e espaço pode ser estimulado através de brinquedos de encaixe, de tirar e colocar carrinhos onde ela se apoia isto irá auxiliar no seu desenvolvimento (KISHIMOTO, 1996).

Depois desse desenvolvimento motor onde a criança começa a coordenar os

movimentos, aprender a andar, abrir e fechar mão, pegar e soltar, pôr no lugar e tirar do lugar, a criança vai passar analisar o outro e automaticamente passa a compreender que nem todas as pessoas são iguais (KISHIMOTO, 1996).

A criança quando inicia a fase do imaginário, ela passa a imitar o outro, nesta fase a influência adulta faz parte do desenvolvimento infantil como uma referência, pelo brincar a criança está adquirindo cultura, o ideal é apresentar brinquedos que condiz a realidade, porque nesta fase a linguagem está mais hábil, o faz de conta como introdução lúdica facilita a conexão entre imaginação e linguagem. Será através das brincadeiras que a criança irá expor sua imaginação, desejos, representação do corpo, exploração do cognitivo (KISHIMOTO, 1996).

As brincadeiras e jogos de regras irá preparar a criança para uma vivência adulta, através da brincadeira irá aprender a ganhar, a perder, a respeitar o outro, a dividir. Durante as brincadeiras as crianças propõem regras conforme suas próprias convicções, essas tomadas de decisões são diferentes para cada grupo infantil (KISHIMOTO, 1996).

A brincadeira é algo tão amplo, que influencia diretamente em todos os tipos de aprendizagem desde linguagem, raciocínio lógico, na interatividade na afetividade. A criança que brinca ela tem mais facilidade em liderar, em lidar com as diferenças entre outras crianças, é mais criativa, flexível e isso vai estar presente durante sua vida adulta, de tal maneira que ela vai estar mais apta a lidar com problemas na facilidade em dialogar, efetuar escolhas, expor sua opinião (KISHIMOTO, 1996).

A imitação a partir dos dois anos vai ser onde a criança vai analisar o outro e fazer dele seu espelho. É uma experimentação uma exploração daquilo que ela vê.

Por fim, Kishimoto (1996), no faz de conta a criança assume um papel de algo que ela quer fazer ou ser. Essa é a diferença entre faz de Conta imitação. O faz de conta é importante na educação infantil, pois trabalha não somente a imaginação como também raciocínio da criança, e possibilita a criança passar ações futuras. É uma vida imaginária ligada à vida cotidiana.

Assim as atividades lúdicas propiciam a aprendizagem de uma forma significativa, pois além de contribuir para o rendimento escolar, ainda contribui para o desenvolvimento da criança, física, motora, psicológica e social.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos analisados e decritos no decorrer desta pesquisa, podemos compreender a importância da existência da Educação Infantil, a qual nos faz olharmos para as crianças de uma maneira mais significativa, compreendendo que possuem direitos reconhecidos pela Constituição Federal de 1998.

Percebi por meio de minha¹ experiência pessoal, enquanto estagiária na educação infantil, que sabia tão pouco sobre brincar e assim, e que em meio ao crpo docente ainda existe uma lacuna quanto a compreensão do conceito. Contudo, por meio dos inúmeros estudos realizados no decorrer desta pesquisa pude ampliar meus conhecimentos a respeito conceito de ludicidade dentro do contexto da educação infantil. Percebi que o lúdico quando utilizado para passar o tempo, ou somente para entreter uma criança, acaba perdendo sua essência pedagógica, muitas das vezes o docente nem se dá conta do que realmente pretende alcançar com tal brincadeira.

Por mais que seja notório observar o desenvolvimento e o crescimento da criança, ligar este fenômeno a brincadeira é algo que ainda precisa ser amplamente discutidos nos contextos das instituições de educação infantil.

E assim, ressaltamos que a brincadeira na educação infantil é algo indispensável, as informações trazidas pelos grandes pesquisadores (Piaget (1996); Vygotsky, (1998); Kishimoto (1996)), dentre outros estudiosos contribuíram muito nos trazer uma compreensão da ludicidade como ferramenta pedagógica.

Além disso, o lúdico apresentado pelo referencial curricular Volume 2 nos traz várias variedades para se trabalhar o brincar e o jogo na educação infantil, é algo que deve ser analisado cuidadosamente inserido em nossas práticas pedagógicas quantos docentes.

Planejar toda a ação do brincar na educação infantil faz com que organizamos aprendizagem, e existem bases para organizarmos esta prática pedagógica.

Durante o jogo e a brincadeira a criança passa por diversas descobertas e aprendizagem, seu desenvolvimento acontece em um momento de distração no seu universo lúdico e cabe ao professor saber trabalhar neste momento mediando sua

¹ Experiência da acadêmica, obtida por meio dos estágios em um Centro de Educação Infantil (CEI), no decorrer do seu processo formativo.

ação permitindo que o seu aluno faça descobertas.

O lúdico é uma ferramenta pedagógica e deve ser usado, apoiado e estimulado pela escola, pois com simples jogo ou brincadeira o professor pode proporcionar saberes proveitosos para seus alunos que serão proveitosos por toda sua vida, ainda sim sugiro a você caro leitor que mantenha constante sua busca pela utilização da ludicidade como prática educativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.394. Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB). De 26 de dezembro de 1996.

BRASIL. Constituição da Republica Federativa do Brasil. De 5 de outubro de 1988.

KISHIMOTO, T. M. A LDB e as Instituições de Educação Infantil: Desafio e Perspectivas. Revista Paulista educação Física, São Paulo, supl. 4, p.7-14, 2001.

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. 1998. São Paulo: Pioneira.

KUHLMANN JR, M. Educando a Infância Brasileira. In: LOPES, Eliane Marta Teixeira; FARIA Filho, Luciano Mendes e VEIGA, Cynthia Greive. 500 anos de educação no Brasil. Belo Horizonte, Autêntica, p. 469-496, 2011.

NEVES, R. A. Vygotsky e as teorias da aprendizagem. 1.ed. nº 2 UNIrevista. 2006.

PALANGANA, I. C. Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: A relevância do social. 2015. Summuseditorial.

RIBEIRO, E. C. A prática pedagógica do professor. Disponível em <<http://www.avm.edu.br/monopdf/6/ELIZABETH%20DA%20CRUZ%20RIBEIRO.pdf>> . Acesso em 21. Fev. 2019.

TEIXEIRA, S. R. S. A medição de uma professora de educação infantil nas brincadeiras de faz-de-conta de crianças ribeirinhas. Disponível em <http://www.anped.org.br/sites/default/files/gt07-2078_int.pdf>. Acesso em 19 fev. 2019.