

CENTRO UNIVERSITÁRIO ATENAS

NAIARA DA SILVA CORREIA

O LÚDICO NA INFÂNCIA: desdobramentos no desenvolvimento escolar

Paracatu-MG

2020

NAIARA DA SILVA CORREIA

O LÚDICO NA INFÂNCIA:desdobramentos no desenvolvimento escolar

Monografia apresentada ao curso de Psicologia do Centro Universitário Atenas, como requisito parcial para obtenção do bacharel em Psicologia.

Área de concentração: Psicologia Infantil e Escolar.

Orientadora: Prof^ª. Msc. Ana Cecilia Faria.

Paracatu
2020

NAIARA DA SILVA CORREIA

O LÚDICO NA INFÂNCIA:desdobramentos no desenvolvimento escolar

Monografia apresentada ao curso de Psicologia do Centro Universitário Atenas, como requisito parcial para obtenção do bacharel em Psicologia.

Área de concentração: Psicologia Infantil e Escolar.

Orientadora: Prof^a. Msc. Ana Cecilia Faria.

Banca Examinadora:

Paracatu – MG, 11 de Agosto de 2020.

-

—

Prof^a: Msc. Ana Cecília Faria
Centro Universitário Atenas

-

—

Prof: Msc. Robson Ferreira dos Santos
Centro Universitário Atenas

-

—

Profº. Msc. Romério Ribeiro da Silva
Centro Universitário Atenas

C824I Correia, Naiara da Silva.
O lúdico na infância: desdobramentos no desenvolvimento escolar. / Naiara da Silva Correia. – Paracatu: [s.n.], 2020.
36 f.

Orientador: Profª. Msc. Ana Cecilia Faria.
Trabalho de conclusão de curso (graduação)
UniAtenas.

1. Criança. 2. Desenvolvimento. 3. Lúdico. 4. Ensino aprendizagem. 5. Infância. 6. Infantil. 7. Psicólogo escolar. I. Correia, Naiara da Silva. II. UniAtenas. III. Título.

CDU: 159.9

Dedico essa monografia

primeiramente a Deus, por ter me dado saúde e força para chegar até aqui. A minha mãe Luciene Aparecida Pereira da Silva que me apoiou todos os dias e por sempre me incentivar.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me dar força para chegar até esse momento, por me ajudar a passar por todas as tribulações, agradeço também por ter colocado pessoas maravilhosas em meu caminho que me auxiliaram para chegar nesse momento. Agradeço em especial minha mãe Luciene Aparecida Pereira da Silva, meu pai Nilton Paixão Correia e meu irmão Guilherme da Silva Texeira (Guiga), sem a ajuda de Deus e deles não conseguiria chegar até aqui.

Mamãe obrigada por cada sacrificio que a senhora fez, por cada vez que trabalhou a mais, por cada vez que me colocou no colo nas crises de ansiedade, obrigada por sempre está ao meu lado, por vivenciar minhas dificuldades comigo. Guiga, obrigada por sempre se preocupar e me apoiar .

Papai obrigada por tudo, por me buscar na chuva, nos dias de orientação de tcc, obrigada por estar sempre presente, quando precisei e por também trabalhar a mais, para realizar meu sonho. Agradeço também aos meus amigos, vizinhos e amigos por toda preocupação, auxílio e carinho.

“Quando uma criança brinca, joga e finge; está criando um outro mundo. Mais rico e mais belo e muito mais repleto de possibilidades e invenções do que o mundo onde, de fato vive”.

Marilena Chaui

RESUMO

Este estudo teve como tema o lúdico na infância: e seus desdobramentos no desenvolvimento escolar, e com objetivo de investigar qual o papel do lúdico no processo desenvolvimento social das crianças, buscou-se investigar a seriedade do brincar e suas influências na infância e como o lúdico auxilia no desenvolvimento infantil, além de buscar compreender o papel do psicólogo escolar no proceso de laticidade contemplando o desenvolvimento social. A brincadeira, leva a carência de desconstruir o “brincar por brincar”, por meio deste que desenvolvemos e construímos um novo mundo para as crianças. As práticas vão desde uma massagem com carinho no bebê, estímulo para ficar em pé, conhecer novos objetos, novos ambientes e vivências. O lúdico muitas vezes é considerado como algo “não sério” e que não tem muita necessidade, porém através desse estudo poderemos ver a sua importância.

Palavras-chave: criança; desenvolvimento; lúdico; ensino aprendizagem; infância; infantil; brincadeiras; ambiente; psicólogo escolar.

ABSTRACT

This study had as its theme the playfulness in childhood: and its consequences in school development, and with the objective of investigating what the role of playfulness in the social development process of children, we sought to investigate the seriousness of playing and its influences in childhood and how the play helps child development, in addition to seeking to understand the role of the school psychologist in the process of luteness contemplating social development. Play, leads to the need to deconstruct "play for playing", through which we develop and build a new world for children. The practices range from a massage with affection to the baby, encouragement to stand up, meet new objects, new environments and experiences. The playful is often considered as something "not serious" and that does not have much need, however through this study we can see its importance.

Keywords: child; development; ludic; teaching learning; childhood; childish; games; environment; school psychologist.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. PROBLEMA.....	11
1.2. HIPÓTESES	11
1.3. OBJETIVOS	12
1.3.1. OBJETIVO GERAL	12
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
1.5. METODOLOGIA DO ESTUDO	13
1.6. ESTRUTURA DO TRABALHO.....	14
2. DEMONSTRAR A SERIEDADE DO BRINCAR E SUAS INFLUENCIAS NA INFÂNCIA 15	
3. PESQUISAR O LÚDICO E COMO ESTE AUXILIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL NO CONTEXTO ESCOLAR	19
3.1. O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.	19
3.2. O LÚDICO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM.	20
4. COMPREENDER O PAPEL DO PSICOLOGO ESCOLAR NO PROCESSO DE LUDICIDADE COMTEMPLANDO O DESENVOLVIMENTO SOCIAL ESCOLAR	23
4.1. O PAPEL DO O PSICÓLOGO ESCOLAR E EDUCACIONAL.	23
4.2. O LÚDICO COMO AGENTE DE SOCIALIZAÇÃO.....	24
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
6. REFERÊNCIAS	30

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como meta refletir o lúdico na infância e seus desdobramentos, com a intenção compreender como o lúdico influencia no desenvolvimento da criança e qual o valor que o brincar tem na sua evolução. A palavra "infância" tem origem etimológica no latim *infantia*, do verbo *fari* = falar, onde *fan* = falante e *in* constitui a negação do verbo. Portanto, *infans* refere-se ao indivíduo que ainda não é capaz de falar. É a época que vai do nascimento a juventude, isto é, de zero aos doze anos.

Segundo Kulhmann, a infância não é um mundo de faz de conta na vida da criança, é na realidade a comunicação da criança com o mundo real, porque é a partir daí que as crianças se desenvolvem, participam de um processo social grupal, cultural e histórico, apropriam-se de princípios e comportamentos próprios de seu tempo e lugar, e as ligações sociais são parte integrante de suas vidas, de seu desenvolvimento. Segundo a teoria histórico cultural a infância pode ser dividida em épocas: Primeira Infância (0 a 3 anos; Infância (3 a 10 anos) e adolescência (10 aos 17 anos). Já segundo Piaget existem períodos na infância (no desenvolvimento), dentre eles está o estágio da inteligência sensório-motora (aproximadamente aos 2 anos) e o estágio da inteligência simbólica ou pré-operatória (2 a 7-8 anos), este trabalho irá focar em parte da primeira infância e na segunda infância (1,5 anos – a 10 anos) e operatório-formal (12 em diante).

O termo ludicidade refere-se a brincadeira, remete a um “estado de estar”, de quando a criança está brincando. Envolve um estado de singeleza, inocência, pureza, alegria, de naturalidade e espontaneidade na prática do brincar. Segundo Ferreira (1986) a dois significados de lúdico, o primeiro está relacionado ao “jogo e a diversão e o outro serve para o prazer e a alegria”. Segundo Almeida (2009) a prática lúdica contorna especialmente o entretenimento, onde não vale exclusivamente o resultado, mas o divertimento, distração, prazer e interação dos participantes, quando a ludicidade se faz presente se desenvolve a imaginação e muitos outros saberes que envolvem a criatividade, jogos e brincadeiras. De acordo com Vygotsky (1988, p.81), conforme citado por Santos (2013, p.13) “o lúdico ampara muito no crescimento da criança, é através do lúdico que a criança aprende a agir, se comportar, mata sua curiosidade, é estimulada e adquire iniciativa e confiança em si, proporciona progresso na linguagem, e

desenvolvimento da cognição e pensamentos.

Segundo silva (2014.p 14) o lúdico esta afiliado a jogos e brincadeiras, interesses, prazeres, auxilia no desenvolvimento da criatividade e proporciona bem estar aos educandos. Cabe aos profissionais da educação usar a ludicidade como meio para desenvolver incontáveis capacidades em seus estudantes para que o ensino aprendizagem aconteça de forma natural, espontânea, divertida e especialmente significativa. Conforme Oliveira (2013.p14) esclarece que associar os exercícios lúdicos e o processo de ensino aprendizagem pode ser de grande valor para o desenvolvimento do aluno. Segundo Malaquias; Ribeiro (2013) a inserção do lúdico na vivência escolar do discente torna-se um método eficiente de repassar pelo universo infantil para imprimi-lhe no universo adulto. Para Almeida (2014) a prática lúdica colabora para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, pois contribui com sua formação, no seu crescimento pessoal, e no desenvolvimento da sua autoestima.

1.1. PROBLEMA

Qual a relevância do lúdico na infância no processo de desenvolvimento, no contexto escolar?

1.2. HIPÓTESES

O brincar faz parte da infância desde dos primórdios da humanidade, desse modo a respeito da história dos jogos e brincadeiras, sua origem não pode ser marcada e nem apresentada com exatidão, pois estiveram presentes em diversas eras e comunidades diferentes, e com o passar do tempo suas atividades sociais e históricas marcaram seus praticantes (KISHIMOTO, 2005), ou seja, a origem da brincadeira é incerta e suas origens podem ser diversas resultando nas brincadeiras que temos hoje.

As crianças desde de cedo começa a se manifesta com gesticulações e ruídos e posteriormente retrata alguns comportamentos através das brincadeiras, dessa maneira desenvolvem a imaginação, a memória, a imitação e a atenção além disso há a maturação de algumas habilidades como a socialização através da interação e por meio do uso de regras e papéis sociais, assim sendo o lúdico para o crescimento infantil é de ampla importância ocasionado benefícios, tanto no

âmbito social, quanto no físico e igualmente na intelectual.

Apesar da brincadeira fazer parte das nossas vidas a muitos séculos, muitos ainda pensam que a brincadeira é só para queima de energia ou para “matar” o tempo, assim esse trabalho vem esclarecer e revelar as crenças e verdades sobre o brincar.

1.3. OBJETIVOS

Investigar qual o papel do lúdico no processo de desenvolvimento social no ambiente escolar.

1.3.1. OBJETIVO GERAL

Investigar qual o papel do lúdico no processo de desenvolvimento social no ambiente escolar.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Demonstrar a seriedade do brincar e suas influências na infância;
- ❖ Pesquisar o lúdico e como este auxilia no desenvolvimento infantil escolar;
- ❖ Compreender o papel do psicólogo escolar no processo de ludicidade contemplando o desenvolvimento social na escola.

1.4. JUSTIFICATIVA

A ideia de fazer o presente trabalho surgiu para responder a curiosidade de porquê brincamos, e tem a finalidade de expor a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Desde, dos primeiros meses de vida ganhamos brinquedos e somos estimulados a brincar, mais qual a importância que a brincadeira tem em nosso desenvolvimento?

De acordo com SANTIN, 2001, p.523.

Pode-se afirmar que o Brincar, é de fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras.

Segundo Souza brincar não é só o ato de se divertir, ou seja, não é só “brincar por brincar”, mas sim o que ela simboliza para quem está brincando. O jogo e a brincadeira, encontra-se na dimensão reconhecidos no desenvolvimento e no aprender, incluindo crianças e adultos, estendendo a patamares ainda maiores pelo brincar demonstrando a necessidade de descontrair e de construir, em um mundo real ou imaginário cheio de bons momentos que ocorre através do brincar.

A todo momento, quando nascemos somos incentivados a brincar ou brincarem com a gente, mas porque brincamos, porque nos incentivam, porque antes mesmo de nascer já compram brinquedos e se não brincarmos o que acontece? Esse trabalho tem o propósito responder esses questionamentos e alguns outros que vem a nossa mente quando pensamos no lúdico e no brincar na infância.

1.5. METODOLOGIA DO ESTUDO

A monografia, trata-se de uma revisão de literatura de natureza qualitativa. As análises dos dados serão feitas através de pesquisa de cunho exploratório com o intuito de demonstra como o lúdico é importante no desenvolvimento infantil e sua influência na evolução social.

Segundo (ALVESMAZZOTTI, 2002):

Logo, nesse tipo de obra o material reunido pela pesquisa literária por fontes científicas, como teses, dissertações e artigos científicos e fontes de disseminação de opiniões e ideias tais como revistas, vídeos, jornais. E a parti da sua observação permite ao pesquisador a produção de ensaios que beneficia o contexto, o problema e uma avaliação da teoria a ser utilizada.

Segundo Medeiros e Tomais (2008). Além de ajudar na definição dos objetivos do trabalho científico, a releitura também colabora nas construções teóricas, nas comparações e na validação de resultados de artigos científicos, trabalhos de conclusão de cursos, monografias teses e entre outros.

A revisão literária teria então dois propósitos, a análise das possibilidades presentes na literatura consultada para a concepção do referencial teórico do trabalho e a construção de uma contextualização para o problema e efetuar uma revisão bibliográfica faz parte do dia a dia de todos os cientistas e estudantes, pois é umas das partes elementares do trabalho fazer uma revisão bibliográfica e as bibliotecas e ártos online que que temos nos dias atuais facilita mais as pesquisas que devem ser efetuadas.

1.6. ESTRUTURA DO TRABALHO

Este estudo dispõe de 5 capítulos. O capítulo 1 abrange a introdução, problema, objetivos, justificativa, hipótese e metodologia. O capítulo 2 averigua e demonstra a seriedade do brincar e suas influências na infância.

O capítulo 3 trata-se do lúdico e como este auxilia no desenvolvimento infantil no contexto escolar. O capítulo 4 discorre sobre como compreender o papel do psicólogo escolar no processo de ludicidade contemplando o desenvolvimento social e por fim o capítulo 5 que se trata das considerações finais dessa monografia com base nos capítulos apresentado nessa dissertação.

2. DEMONSTRAR A SERIEDADE DO BRINCAR E SUAS INFLUENCIAS NA INFÂNCIA

Aqui estão algumas definições de itens ligados ao tema abordado segundo o dicionário, essas palavras ou seus sinônimos serão utilizadas muitas vezes durante o texto e para melhor compreensão estão aqui seus significados.

- **Lúdico:** feito por meio de brincadeiras, atividades criativas e jogo;
- **Brincar:** divertir-se com jogos infantis, divertir-se, folga-se;
- **Brincadeira:** Ação de brincar, de se divertir, divertimento;
- **Divertir:** recrear, se distrair, entreter;
- **Divertimento:** ato de divertir, de se divertir;
- **Faz de conta:** Fantasia, o mundo do imaginário.

O que é brincar? Segundo Silva (2007), o brincar manifesta vida, é uma atividade natural e prazerosa que qualquer pessoa, de todas as idades e todas as classes tem acesso.

Segundo Santos e Pessoa (2015, p.12) brincar é uma das atitudes mais comuns da conduta infantil, é um momento fundamental para o progresso da criança.

Para Vigotski (2007), na abordagem histórico-cultural, brincar é saciar a necessidade por meio de realizações e objetivos que não podem ser realizados de imediato.

Para Kishimoto (2000) a principal finalidade do brincar, é dar a criança um substituto do objeto concreto, para que possa manipular. Ela manifesta no jogo o mundo concreto, com seu modo de pensar, agir, seus valores.

Percebe-se que o brincar é quase que voluntário, a criança vai se desenvolvendo e aprendendo a brincar, a brincadeira faz parte do seu desenvolvimento, pois não é somente para se divertir.

Lira e Rubio (2014), brincadeira é coisa séria, pois brincando, a criança se expõe, interage, aprende a lidar com o mundo a sua volta e forma sua personalidade, recria situações do dia a dia e se manifesta; desta maneira percebe-se a importância do brincar como forma da criança expressar-se e desenvolver suas habilidades de criação, de relacionar-se e de interagir.

As crianças estão constantemente recebendo estímulos e muitas vezes esses estímulos são feitos através do brincar, segundo (Bobath, 1990; Gesell, 1987; Le

Boulch, 1990). A criança, por exemplo, está constantemente recebendo e reagindo a estímulos que aumentam suas vivências. Percebe-se que o brincar não serve só para o lazer, com o lúdico a criança pode ser estimulada e não tem idade para começar, em tese tudo aquilo que diverte a criança pode ser considerado brincadeira então, um olhar, conversas, caretas, bater palmas, músicas, histórias, filme, desenhar, desenho animado, brinquedos e brincadeiras, todas essas coisas servem como lúdico (como brincadeira).

Percebemos que há uma prática do lúdico para cada fase do desenvolvimento, nós primeiros meses de vida do bebê é hora da massagem do carinho, do toque e além disso, brinca mais com as mãos, com mordedores e chocalho, e eles também gostam muito de músicas, brinquedos leves, coloridos e com texturas diferentes para ele começar a diferenciar as coisas. Do 6º ao 8º mês ele já está descobrindo o movimento dos objetos, joga, pega e pode ser brinquedos um pouquinho mais pesados, entre seis e oito meses a criança já senta sozinha, então dançar, bater palmas, se movimentar é uma alegria para ela, podemos perceber que o lúdico está auxiliando no desenvolvimento sensorio motor, nessa mesma idade ela começa a ter mais autonomia em relação ao brincar, começa a escolher seus brinquedos, e a brincar sozinha. Ela sempre teve direito de escolher seus brinquedos, mas a partir de mais ou menos 5º ou 6º meses isso é colocado em prática de uma maneira mais clara e concreta, por exemplo: o neném está deitado ou sentado e o cuidador coloca alguns brinquedos ao seu alcance, isso faz com que tem o direito de escolha e o estimula a se movimentar, a criança que já senta, pode pegar, colocar na boca, sentir a textura, e não precisar ser somente o brinquedo, pode ser coisas do dia a dia, como um controle remoto, uma colher, uma garrafinha, essas coisas vão fazer com que a criança conheça coisas novas e aprenda no seu dia a dia. Entre oito e doze meses é a época de estimulação do ficar de pé, pegar, subir nas coisas e dar os primeiros passos, e isso também pode ser feito através da brincadeira, colocando brinquedo no alto ou mais distante para criança pegar, brincado de esconde, nesse momento eles começam a associar as coisas, exemplo de brinquedos e brincadeiras são os blocos de montar, imitar sons de animais, instrumento e entre outros. De 1 ano aos 18 meses a criança já consegue rabiscar com alguns giz de cera e foliar alguns tipos de livros. A partir de um 1 ano e meio e até os 2 aninhos, a criança já começa a desenvolver o imaginário e a imitação, a criança que tem uma boneca e uma colher, ela pega a

colher e da comida para boneca, pois a mãe faz o mesmo com ela, a que tem um carrinho dirige o carinho porque ver adultos próximos fazer o mesmo, nessa mesma idade o seu imaginário está desenvolvendo e seus acessórios e brinquedos podem ser aqueles lembram situações do dia a dia, pois ela tem mais domínio e através destes elas vão aprendendo coisas novas e a falar também. Já com uns 3 ou 4 anos, elas já podem começar a imaginar o que ser no futuro e através do brincar e do faz de conta podem vivenciar suas vontades, que poderiam ser realizadas só no futuro quando mais velhas, coisas como de ser jogar de futebol, astronauta, cientista, modelo e entre outros.

Percebe-se, que cada uma das fases do desenvolvimento tem um tipo de brincadeira específica e cada uma dessas brincadeiras vão auxiliar em uma área do desenvolvimento da criança, por exemplo, o rabiscar com giz de cera vai ajudar na coordenação motora fina e grossa, a massagem auxilia no tato, no contato, colocar um brinquedo um pouco mais longe ou o esconde esconde ajuda no andar.

Porém, não é só o ato de brincar, deve ser uma brincadeira de qualidade, uma brincadeira que enriqueça a aprendizagem da criança. Deve-se ter uma ambiente adequado com vários brinquedos e acessórios a sua disposição para que experencie várias situações diferentes e para a experiência ser a melhor, o ambiente não deve ser rígido e imutável, deve-se adaptar a situação e ao querer da criança, por exemplo, ela quer brincar de casinha, é útil ter coisas que lembra ambiente da casa, como fogãozinho e pia ou geladeira para cozinha, caminha para o quarto, tv para sala e assim por diante, depois quer brincar de médico, ter coisas que lembra um consultório, com isso é necessário que tenha vários brinquedos e objetos a sua disposição, além disso a criança deve ter acesso a vários ambientes na área de brincar, como chão de areia, terra ou com grama, ter acesso a árvores, parques e vários ambientes diferentes para que ela possa perceber a diferença e ter várias vivências, esses ambientes não necessitam ser em casa, pode ser nas escolas ou em locais como praças, parques infantis ou praças ecológicas.

A infância é, portanto a aprendizagem essencial à idade adulta. Porque através da brincadeira cresce a alma e a inteligência, e uma criança que não brinca ou não sabe brincar é um “pequeno velho”. Brincar é necessário para a saúde, emocional física e intelectual do indivíduo, brincar é coisa séria, pois através da brincadeira a criança se reequilibra, renova suas emoções e satisfaz sua necessidade de conhecer e reinventar o mundo ao seu redor (Lima 2004,p.2). Brincar é coisa séria,

também, pois não há trapaça na brincadeira, há honestidade, sinceridade, engajamento voluntário e doação [...]. Tudo isso faz com que a atenção, concentrações e muitas outras habilidades sejam desenvolvidas, é através da brincadeira que a criança mesgula na vida, sentindo e vivenciando as possibilidades ao seu redor. No espaço criado pelo brincar pode acontecer a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada, retida pela necessidade de ajustamento social e as expectativas familiares (Vigostsky,1994,p67).

Para Kishimoto (1996), os jogos servem para transmitir os princípios de moral, éticas, e conteúdos de histórias, geografia, matemática dentre outros, no período entre o século V e XV a brincadeira era considerada como algo “não sério” e sem importância, porém a partir dos séculos XV e XVI começaram a encarar a brincadeira como comportamento livre que beneficia o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. [...]é brincando que a criança se desenvolve, exercitando suas potencialidades, porque, brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo espontaneamente, sem pressão ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento. [...] (CUNHA, 1994, p. 11). Complementando a ideia Kishimoto a brincadeira tradicional tem o objetivo de perpetuar a cultura infantil, desenvolver maneira de convivência social e permitir o prazer do brincar. Por meio da brincadeira a criança tem contato, com muitas coisas e situações, aflora a sua imaginação, aprende coisas novas e tem a oportunidade de expor sua vontade e desejos, logo a brincadeira é algo necessário no desenvolvimento infantil.

3. PESQUISAR O LÚDICO E COMO ESTE AUXILIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL NO CONTEXTO ESCOLAR

Para Paula e colaboradores [21-?] O lúdico é um componente fundamental no processo de construção do ser criança, o lúdico é parte básica do processo de desenvolvimento e crescimento infantil, a criança aprende a lidar e controlar a realidade em que está inserida e a compreender sua realidade e se relacionar com outro. Segundo Souza, Marques e Brait [21-] Dentro do cotidiano infantil os jogos e brincadeiras merecem destaque, pois é um elemento de grande importância, e conseguir conciliar suas características de espontaneidade e sua função educativa é papel fundamental do educador [...].

A sociedade compreende o brincar apenas como um exercício recreativo, que serve de exercício mais para o corpo do que para mente, vê-se em discursos usado por cuidadores e profissionais da educação na hora de repreender a crianças, tais como “ para de brincar; não está na hora de brincar, o momento é sério”, mais quem falou que com o lúdico não se aprende? Essa posição está ligada a pedagogia tradicional, que na sua visão o aluno aprende somente com a disciplina e rigidez. Segundo Almeida (1998,p.19) citado por Gomes (2009,p.16), Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveria ser ocupado com jogos educativos. Há na educação infantil uma série de atividades preparadas com a finalidade de estimular a aquisição dos conhecimentos e habilidades essenciais para o desenvolvimento da criança.

3.1. O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

O que significa desenvolvimento? Para uma análise sobre esse vocábulo propomos uma decomposição das quatro partes da palavra que a formar: des + volvi + mento. O sufixo -mente expressa processo, algo que se encontra em curso e que se realiza efetivamente, o verbo volvi, significa voltar, reverter, retornar, o prefixo – em, de natureza espacial ou topológica, indica aproximação, direção em relação a algo, assim desenvolvimento se refere a um método construtivo, que ao se voltar para dentro, incluir, ao mesmo tempo amplifica-se, se desdobra para fora. (Leite e colaboradores 2005, p.5).

Para Guimarães, Borges e Carvalho [2019?] Os brinquedos são instrumentos

essenciais para o desenvolvimento infantil, por esse motivo Kishimoto justifica a ideia da brinquedoteca, pois é um espaço encantador produzido para dar oportunidade às crianças de maneira enriquecedora, de mergulhar em seus brinquedos e seu mundo sem a interferência do adulto, dessa maneira o adulto só irá supervisionar a brincadeira. Conforme Benjamin (2002) no momento que a criança usa o brinquedo, além de harmonizar materiais heterogêneo (pedra, papel, madeira, areia, terra) ela cria construções aprimoradas da realidade e desenvolve sua potencialidade criativa, modificando a finalidade dos objetos para atender os seus desejos. Dessa maneira, com a terra e a areia pode fazer bolos e doces para sua festinha imaginária, com um galho ou uma madeira pode se transformar em cavalo, pedras e tijolos pode ser um banco ou fogão na sua brincadeira.

Sobre o brinquedo Vygotsky (1991) elabora algumas significativas contribuições, declara que estabelece-lo como uma atividade que sempre de prazer para as crianças é errôneo, por dois motivos: primeiro, porque existe outras atividades que da maior prazer as crianças, do que o brinquedo em si, por exemplo, chupar chupeta, a amamentação e segundo, porque algumas atividades são acompanhadas por regras e pelo “ganhar e perder”, jogos com regras muitas vezes alguns perdem e outros ganham, podendo gerar o “desprazer” para quem perde. Este também fala que as teorias sobre a brincadeira desconsideram, que o brinquedo tem o papel de preencher a necessidade que a criança não consegue satisfazer de outra forma, como atividades próprias do mundo adulto, como por exemplo: dirigir, cuidar de bebês, cuidar da casa, cozinhar. [...]o autor chega à conclusão que é impossível ignorar que a criança satisfaz algumas necessidades com o brincar [...]. Brincando a criança se sente motivada a experimentar, descobrir, criar e aprender.

O desenvolvimento pelo aspecto lúdico simplifica o aprendizado, o crescimento pessoal, social e cultural, contribui para a saúde mental, prepara um estado interior fértil, descomplica o processo de comunicação, socialização e facilita a se expressar e a construção de conhecimento (Santos 1997, p.12).

Nota-se que o brincar auxiliar no desenvolvimento, e em diversas áreas, o brincar não é algo inútil é algo que beneficia a criança a ajudando a lidar com seu desenvolvimento e situações do seu dia a dia.

3.2. O LÚDICO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM.

Segundo Haetinger (2004, p. 6), citado por KLASSMANN (2013,p.14) As atividades lúdicas são aquelas que proporciona a imaginação e principalmente as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem, e conforme campos (1986, p. 78) o lúdico poderia ser uma ponte facilitadora se o professor pudesse pensar e questionar sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula, Campos (1986, p. 78).

Para Piaget as brincadeiras são atividades que simplifica o trajeto interno da construção da inteligência e dos afetos [...]

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. (BRASIL, 2007)

Froebel (1782-1852) dizia que o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças. de uma maneira simples, agradável e natural.

Friedman, 1996, p. 41, considera que: os jogos lúdicos permitem situações educativas e de cooperação e interação. Isto é, quando alguém está jogando está executando as regras do jogo e simultaneamente desenvolvendo atitudes de cooperação e interação que estimula a convivência em grupo.

Dessa maneira, nessa visão as brincadeiras lúdicas se encontram em bases pedagógicas, pois abrange os seguintes critérios: a função de lateralidade e não-lateralidade, os novos signos linguísticos que se faz na norma, a flexibilidade a partir de novas colaborações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

Para Heringer os jogos lúdicos são aqueles que fomenta a imaginação e sobretudo as transformações dos sujeitos em relação ao seu objeto de aprendizagem. Dessa maneira provoca a interação do aluno com o objeto que será estudado, o jogo e entretenimento tem encantamento gerando maior interesse por parte da criança, causando maior participação e interação entre os estudantes.

Piaget declara que a brincadeira perante suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma aproximação do real [...], fica evidente que o brincar em suas várias formas, pode desempenhar uma função motivadora no processo de desenvolvimento ensino aprendizagem da criança. Como mostra, no início do desenvolvimento que a criança passa por muitas mudanças, e começa a interagir com objetos que ela ainda não conhece e domina, nesse contexto o jogo ganha espaço como ferramenta da aprendizagem.

Segundo Silva Mettrau e Barreto, adotar o lúdico como prática significa, antes de tudo, acompanhar o aluno e não o fazer acompanhar-nos. Nisto, permite o reconhecimento de algumas implicações práticas. O brincar auxilia a construir novas descobertas e enriquecer e desenvolver sua personalidade.

A criança ao longo das brincadeiras dar significado ao brinquedo, o brinquedo pode ser ressignificado a cada brincadeira, por isso, não é certo dizer que o brinquedo condiciona o movimento da criança, pois o que ele faz é auxiliar a imaginação da criança. Conforme Margoulis (apud Lebovici & Diatrine), há três gênero diferentes de brinquedo, o brinquedo integralmente pronto, básico ou mecânico; brinquedos feitos pela criança que aos poucos vão sendo completado e brinquedos que vem com material que permite ser produzido pela própria criança, em todos os casos há uma construção de significado. Segundo Brougère o brinquedo pode ser delimitado conforme a brincadeira, dessa maneira o brinquedo e o brincar pode auxiliar na aprendizagem. Segundo Santaella, diversos autores defendem o processo de aprendizagem feito por meio do uso de jogos (jogos digitais) e a utilização dos jogos em circunstâncias educativas de modo a aprimora e acelerar o processo de ensino-aprendizagem incentivando os estudantes. E para ser utilizadas com fins educativos as brincadeiras precisam ter objetivos de aprendizagem bem determinados, ministrando conteúdo das áreas de conhecimento visando promover o desenvolvimento e competências para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. Para que isto aconteça satisfatoriamente, temos de atentar para questões fundamentalmente lúdicas.

4. COMPREENDER O PAPEL DO PSICOLOGO ESCOLAR NO PROCESSO DE LUDICIDADE COMTEMPLANDO O DESENVOLVIMENTO SOCIAL ESCOLAR

Muitas vezes se pensa que as crianças menores vão para escola somente para brincar, mas é brincando que elas aprende, o brincar faz com que elas adquiram novas habilidades. Pestalozzi (1746-1827), afirmava que a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças; e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação.

4.1. O PAPEL DO O PSICÓLOGO ESCOLAR E EDUCACIONAL.

Inicialmente a psicologia escolar tinha o papel de sanar as queixas escolares por meio do atendimento individualizado ao aluno, realizando testes e avaliando a capacidade de aprendizado, porém somente isso não estava trazendo resultados satisfatórios para as diversas questões escolares que surgiram.

A psicologia escolar é definida pela área profissional e refere-se a um campo de ação determinado, ou seja, a escola e as relações que ali estabelecem, e fundamenta sua ação nos conhecimentos adquiridos pela psicologia da educação, outras áreas da psicologia e do conhecimento:

Psicologia Educacional e Psicologia Escolar são intrinsecamente relacionadas, mas não são idênticas, nem podem reduzir-se uma à outra, guardando cada qual sua autonomia relativa. A primeira é uma área de conhecimento (ou subárea) e tem por finalidade produzir saberes sobre o fenômeno psicológico no processo educativo. A outra constitui-se como campo de atuação profissional, realizando intervenções no espaço escolar ou a ele relacionado, tendo como foco o fenômeno psicológico, fundamentada em saberes produzidos, não só, mas principalmente, pela subárea da psicologia, a psicologia da educação (p. 3-4).

Para Bardon, (1989)A psicologia aplicada à educação é um produto com mais de cem anos de desenvolvimento na área da Psicologia, decorrendo particularmente da psicologia clínica, da educação e da educação especial.

De acordo com Antunes (2003), o psicólogo escolar é situado como um mediador no processo escolar dos alunos, fornecendo às instituições de ensino um encontro entre os sujeitos e a educação. Segundo esse autor, a finalidade central do trabalho do psicólogo escolar é contribuir para a construção do processo educacional, socializando o conhecimento e contribuindo para a formação ética e política dos sujeitos.

Segundo Martinez (2006), a psicologia escolar é a expressão da psicologia na esfera educacional, com predominância da aplicação dos saberes psicológicos no processo educativo e, ocasionalmente, com produção científica. Para Oliveira e Araujo atualmente a psicologia escolar atua na promoção do desenvolvimento da aprendizagem, está menos voltada para postura corretiva e adaptativa, e mais voltada para o caráter preventivo, e se baseia mais no sucesso do que no fracasso. E dentre as habilidades e competência do psicólogo escolar estão; atuação interdisciplinar, promover espaço de diálogo, acessoria e orientação, atuação junto ao docente, elaboração de pesquisa e estudo, formação continuada de professores, atuação junto a família, mediação, análise contextual e dentre outros.

Já segundo conselho federal de psicologia, o Psicólogo Educacional, atua no âmbito da educação, nas instituições formais e informais, auxilia para a mudança de comportamento e compreensão de alunos e professores, no processo de ensino aprendizagem, nas relações e processo entre as pessoas, se referindo em âmbito político, econômico, cultural e social, além disso, realiza pesquisa, diagnóstico e intervenções psicopedagógicas individual e/ou em grupo, participa da elaboração de política e planos referente ao sistema de ensino, visando promover a valorização, a qualidade e a democratização educacional.

4.2. O LÚDICO COMO AGENTE DE SOCIALIZAÇÃO.

Desde os primeiros dias do desenvolvimento da criança, suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, e sendo dirigidas a objetivos definidos, são refratadas através do prisma do ambiente da criança. O caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa. Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social. YGOTSKY.

Já percebemos que a brincadeira é um exercício no qual o processo é mais importante que o produto, ou seja, o fazer é mais importante que o resultado,

mesmo os jogos que tem objetivos finais o mais importante, não são eles, o que importa é a prática. O brincar é definido pelo fato de seu objetivo residir no próprio processo e não no efeito da ação. Para uma criança que está jogando com legos (peça de monta), por exemplo, o objetivo da brincadeira não consiste em construir uma estrutura, mas em fazer, isto é, no conteúdo da própria ação, isto é, para criança o importante é o processo de construção, não apenas no caso das brincadeiras do período pré-escolar, mas também no de qualquer jogo em geral. A fórmula geral da motivação dos jogos é “competir, não vencer” (LEONTIEV, 2012b, p. 123).

Afinal o que é socialização? Socialização é o ato ou efeito de socializar, isto é, de se tornar sociável, de se reunir em sociedade. Na sociologia socializar é o processo pelo qual o sujeito, no aspecto biológico, é entregue em uma sociedade, pela socialização o indivíduo desenvolve o sentimento de coletivo da solidariedade e espírito de cooperação social, desenvolvendo práticas que fazem com que viva em sociedade. Segundo Sovaia (1989), existem três grupos de socialização, a família e a escola, esses dois são os grupos básicos e os meios de comunicação em massa. A socialização tem um papel de bastante relevância no desenvolvimento do sujeito “o comportamento do ser humano é formado por particularidades, condições biológicas e sociais do seu crescimento” Vygotsky (2001, p.63), desde que nasce o indivíduo é um ser social, mesmo sem a fala, ele já interage com seus familiares. Para Piaget o homem é influenciado pelos seus meios sociais que desenvolve durante a vida, para ele o processo de socialização se dá durante toda a vida.

Percebe-se que por meio das brincadeiras e jogos o professor proporciona ao estudante a aquisição de novos conhecimentos, passando a desenvolver novas habilidades de agradável e natural, as brincadeiras lúdicas como processo de socialização, proporciona atividades que podem ser feitas em grupos e podem ser realizadas no dia a dia, na sala de aula.

Para Celso Antunes (1998:40):

O jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora

é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

Segundo o referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p23) citado por Dallabona (2004):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras, e aprendizagens 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.

Para Boras (2007) uma das principais finalidades da socialização é a aprendizagem do certo e errado, no meio no qual vivem as crianças, isto é, compreender as regras morais que governa a sociedade na qual vivem. No entanto a criança não deve conhecer as regras através da imposição, mais entender o porquê deve agir de tal maneira, visando uma convivência harmônica em sociedade.

Ao entrar na escola, a criança de beneficia muito, porque ganha conhecimento e além disso o ambiente escolar se torna um novo espaço de socialização. Para Barbosa (2007, p, 3), as crianças vivencia no contexto escolar experiências e situações que são transformação do conhecimento social, através da interação com outras crianças proporcionando convívio acerca do desenvolvimento social.

Um das características da infância é a prática lúdica, a ludicidade se destaca na infância e está vista como a fase da vivência lúdica, a área da antropologia que estuda a infância compreende que o lúdico é uma marca da infância, e sempre que a criança tiver uma chance ela vai agir ludicamente, o fato de o lúdico ser importante para a criança em qual cultura se dá, pois, é na infância que inicia o processo de socializa-se na vida do sujeito e devendo continuar por toda a vida, porém é na época da infância que a socialização aparece em seu furor, e está socialização usa principalmente do lúdico para garantir sua efetividade. Como declara Simmel (1983) ao trabalhar de maneira lúdica a sociabilidade, por mais sério que seja o assunto, seja aprendizagem, trabalho, religiosidade, política, o modo de

sociabilidade é sempre lúdico, o que garante a socialização em quaisquer contextos por meio das brincadeiras.

Segundo Dominguês e colaboradores: as habilidades sociais são apontadas como fatores aprendidos para a emissão de comportamentos adequados, diante das muitas situações do cotidiano, outra atribuição que a brincadeira nos traz é a simulação e aprendizagem dos papéis sociais, para Vigotski, (1991) no brincar a criança cria e expressa uma situação imaginária, projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. A todo momento as crianças estão brincando com determinados papéis sociais, quando se observa a criança brincando pensa-se que é algo simples e sem valor, mas é nas brincadeiras que a criança é instigada reproduzir suas representações sociais que agregam episódios bons ou ruins, isto é, manifesta suas emoções complexas, que precisam ser compreendidas e trabalhadas com cuidado. Martins (2006, p.39).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é relacionado a diversas vertentes como a socialização, a aprendizagem, o ensino, o entreterimento e a diversão, diante disso, essa dicertação conclui que o brincar não é só o ato de entreter, ou para passar o tempo, é de extrema importância para o desenvolvimento físico, e mental da criança, além disso, auxilia na auto estima, na convivência social, no desenvolvimento cognitivo e afetivo.

O lúdico do ponto de vista educativo deve responder as preferências da criança, e proporcionar a oportunidade da criança modificar o jogo, permitindo, assim, a participação e ainda possibilitar a análise do conteúdo e a atuação das crianças durante a atividade lúdica (HAETINGER, 2004, p. 9).

O vínculo entre a Psicologia e a Educação transformou, o contexto escolar, um novo profissional: o psicólogo escolar. Entretanto, conceituar o papel deste profissional e estabelecer seu campo de trabalho é uma tarefa difícil, apesar de extremamente necessária, uma vez que simultaneamente existem posicionamentos diferentes acerca do que é a Psicologia Escolar. González Rey (1997) e Mitjans Martínez (2003), apontam que tais diferenças encontram suas raízes na fragmentação da Psicologia, do conhecimento e, por consequência, no indivíduo, em áreas ou partes segmentadas. Tal fração se reflete no debate do que se entende por Psicologia Escolar e sobre quais são as características que a distingue de outros campos e áreas da Psicologia.

Apesar da importância de a ludicidade para as crianças ser algo inegável, poucos estudos sobre a infância dedicam-se a investigar a cultura lúdica entre crianças.

Para Ferreira (2004a) a brincadeira é um dos meios de a criança atuar e agir no mundo, não apenas para prepara-se para ele, mas utilizando-o como recurso de comunicação para participar da vida cotidiana, no convívio social, dando significado as suas ações.

Como foi evidenciado vários elementos influenciam no momento e no ambiente de brincar. Por essa razão, a criança deve ter ao seu dispor objetos e locais para ter uma brincadeira de qualidade, além do mais, deve ter um adulto auxiliando e observando, não interferindo na brincadeira, mas auxiliando no que ela precisa para brincar, e cuidando para que algo perigoso não aconteça, o responsável pode

brincar com a criança, porém é proposto que o a criança tome frente, comande a brincadeira.

São poucas as obras que mostra o trabalho do psicólogo escolar com o auxílio do lúdico, além disso, são escassos os trabalhos relacionados ao lúdico feitos pela visão psicológica, se estuda sobre lúdico, o brincar e suas consequências na infância durante o curso de psicologia, porém pouco se ver estudos na perspectiva psicológica.

6. REFERÊNCIAS

ALVES Luciana; Bianchin Maysa Alahmar. **O jogo como recurso de aprendizagem**. Rev. Psicopedagogia 2010; são José do Rio Preto. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v27n83/13.pdf>>, acesso em 01 de agosto de 2020.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.

Disponível em:

<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2427/1/GLS25082016.pdf>>, acesso em 27 março 2020.

Atribuições Profissionais do Psicólogo no Brasil Contribuição do Conselho Federal de Psicologia ao Ministério do Trabalho para integrar o catálogo brasileiro de ocupações – enviada em 17 de outubro de 1992. Disponível em:

<https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2008/08/atr_prof_psicologo.pdf>, acesso em 02 de agosto de 2020.

Barbosa Deborah Rosária; Souza Marilene Proença Rebello . **Psicologia Educacional ou Escolar?** Eis a questão SP. Volume 16, Número 1, Janeiro/Junho de 2012: 163-173. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/pdf/pee/v16n1/18.pdf>>, acesso em 01 de agosto de 2020.

Barbosa Maria Rejane; Araújo Clasy Maria Marinho . **Psicologia escolar no Brasil: considerações e reflexões históricas**. Campinas julho - setembro 2010. Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v27n3/11.pdf>>, acesso em 02 de agosto de 2020.

Cebalos Najara Moreira; Mazaro Renata Arantes; Ms.Mariangela Zanin; Ceraldi Marco C. Paolo; **Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil**. Buenos Aires novembro 2011. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de->

desenvolvimento.htm>, acesso em 31 de julho de 2020.

Dielem Cristina Oliveira dos Santos; Et at **Mapeamento de competências do psicólogo escolar**, Psicologia Escolar e Educacional, SP. Volume 21, Número 2, maio/agosto de 2017: 225-234. Disponível em:
<<https://www.scielo.br/pdf/pee/v21n2/2175-3539-pee-21-02-00225.pdf>>, acesso em 02 de agosto de 2020.

Domingues Angela Ferreira; Motti Telma Flores Genaro; Palamin Maria Estela Guadagnucci; **O brincar e as habilidades sociais na interação da criança com deficiência auditiva e mãe ouvinte**. Estudos de Psicologia I Campinas janeiro - março 2008. Disponível em:
<<https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v25n1/a04v25n1.pdf>>, acesso em 03 de agosto de 2020.

Estudos de revisão: **implicações conceituais e metodológicas**. Ramos Delmir Anisanta, Paulina Joana Romanos. Disponível em:
<<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/2317/2233>>, acesso em 01 de agosto de 2020

Ferreira Juliana de Freitas **A importância do Lúdico no processo de aprendizagem**. Gravataí. Disponível em:
<<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf>>, acesso em 01 de agosto.

Gomes Ana Carolina Laete et al. **Atividades lúdicas: distração ,ou promoção do desenvolvimento cognitivo e afetivo?** Maringá: Disponível em:
<http://www.enapet.ufsc.br/anais/ATIVIDADES_LUDICAS_DISTRACAO_OU_PROMODCAO_DO_DESENVOLVIMENTO_COGNITVO_E_AFETIVO.pdf>, acesso em 31 de julho de 2020.

Guimarães Maria M, Borges Rosângela L, Carvalho Valeira F. D. **O educador, o lúdico e o processo de ensino aprendizagem: estudo de caso em um centro de educação infantil.** Disponível em:

<[https://www.academia.edu/37978169/LIVRO O educador o l%C3%BAdico e o processo de ensinoaprendizagem Estudo de caso em um Centro de Educa%C3%A7%C3%A3o Infantil](https://www.academia.edu/37978169/LIVRO_O_educador_o_l%C3%BAdico_e_o_processo_de_ensinoaprendizagem_Estudo_de_caso_em_um_Centro_de_Educa%C3%A7%C3%A3o_Infantil)>, acesso em 31 julho de 2020.

Gumieri Francielly Aparecida¹ ;Treviso Vanessa Cristina². **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança:** o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil (The importance of the play for children's development: the play as a learning tool in kindergarten). Bebedouro São Paulo 2016. Disponível em:

<http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/40/25042016154_500.pdf>, acesso em 31 de julho de 2020

Leite Maria Margarida M. **O Lúdico como motivador no desenvolvimento da aprendizagem das séries iniciais.** Brasília-DF,2005.

Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/187131281.pdf>>, acesso em 31 de julho de 2020.

Lemes Raquel Karpins; Lopes Andreia dos Santos; Nina Eduarda Klein Della. **A importância do brincar para a criança: Educação infantil e anos iniciais.**

Disponível em:

<<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20BRINCAR.pdf>>, acesso em 03 de agosto de 2020.

Lopes Jéssica Aguiar. **O LÚDICO NO PROCESSO DE INTERAÇÃO SOCIAL DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL:** uma análise a partir do discurso docente. Castanhal 2017. Disponível em:

<https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/437/1/TCC_LudicoProcessoInteracao.pdf>, acesso em 2 de agosto de 2020.

Maciel Fabrícia. **A importância das brincadeiras infantis na construção do conhecimento no ato educativo para crianças de 4 a 7 anos.** Disponível em: <file:///C:/Users/WIN%20-%2010%20PRO/Downloads/7091-Texto%20do%20artigo-26511-1-10-20140409.pdf>, acesso em 31 de julho de 2020.

NATÁLIA ZANATTA DA SILVA. **A importância do lúdico na educação infantil.** Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5483/1/MD_EDUMTE_VII_2014_9_4.pdf>, acesso em 01 de agosto de 2020.

Neto Hélio da Silva Messede. **Contribuições da Psicologia Histórico-Cultural para Ludicidade e Experimentação no Ensino de Química: Além do Espetáculo, Além da Aparência.** Salvador 2015. Disponível em: <https://ppgefhc.ufba.br/sites/ppgefhc.ufba.br/files/teseheliomesseder_cadast rada_n o_sucupira.pdf>, acesso em 04 de agosto de 2020.

O Jogo e a criança. CHATEAU, JEAN. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=7ly8CUR9IvoC&printsec=frontcover&dq=CHATEAU,+JEAN.+O+Jogo+e+a+crian%C3%A7a&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwjTyvqtk_bqAhXDctQKHeFFA4AQuwUwAHoECAUQBw#v=onepage&q=CHATEAU%2C%20JEAN.%20O%20Jogo%20e%20a%20crian%C3%A7a&f=false>, acesso em 30 de julho de 2020.

Oliveira Adriana Maia; Galdino Magali. **O lúdico como agente socializador na educação infantil.** Araras. Disponível em: <http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7_n2_2013/8_ludico.pdf>, acesso em 2 de agosto de 2020.

Oliveira Leide, Sousa Emilene. **Brincar para Comunicar: A ludicidade como**

forma de Socialização das Crianças. São Luís. 2008. Disponível em:
<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0234-1.pdf>>, acesso em 03 de agosto de 2020.

O Maria Liane Grigolo. Klassan **O lúdico no processo de aprendizagem de crianças da educação infantil.** Disponível em:
<http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4499/1/MD_EDUMTE_2014_2_1_29.pdf>, acesso em 31 de julho de 2020.

Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, Diálogos Teóricos Construídos nas Ações Formativas da UFFS. Bittencour Zoraia A águia. Disponível em:
<<https://play.google.com/books/reader?id=d2ibDwAAQBAJ&hl=pt&pg=GBS.PP1>>
acesso em 31 de julho de 2020.

Santos Élia Amaral do Carmo; Jesus Brasileiro do Carmo. **O lúdico no processo de ensino-aprendizagem.** Disponível em:
< http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf>, acesso em 01 de agosto 2020.

Santos LEILANE PATRÍCIO.LEILANE. **O lúdico na educação infantil: brincar e jogar, uma forma de educar.** Disponível em:
<<https://ww2.faculdadescearenses.edu.br/biblioteca/TCC/PED/O%20LUDICO%20ONA%20EDUCACAO%20INFANTIL%20BRINCAR%20E%20JOGAR%20UMA%20FORMA%20DE%20EDUCAR.pdf>>, acesso em 01 de agosto 2020

Silva Adriana Alves. **A importância do brincar na educação infantil.** São Paulo, 2017. Disponível em:
<<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/18588/2/Adriana%20Alves%20Silva.pdf>>, acesso em 24 de março de 2020.

Silva Alcina Testa Braz; Mettrau Marsyl Bulkool; Barreto Marcia Simão Linhares. **O**

Lúdico no processo de ensino-aprendizagem das ciências Brasília, v. 88, n. 220, p. 445- 458, set./dez. 2007. Disponível em: <http://rbepold.inep.gov.br/index.php/rbep/article/view/733/709>, acesso em 01 agosto de 2020.

Souza Cláudia Flôr. **A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil**. Disponível em: <https://facsaopaulo.edu.br/wp-content/uploads/sites/16/2018/05/ed1/3.pdf>, acesso em 01 de agosto de 2020.

Turbino Lidiane Dias. **O lúdico na sala de aula: Problematização das práticas docentes na 4ª série do ensino fundamental**. Porto Alegre 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/71912/000880442.pdf?sequence=1>, acesso em 31 de julho de 2020.

Valadão Thaynara Gabriela Barbosa. **O lúdico no desenvolvimento infantil Morrinhos**, 2017. Disponível em: https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1089/1/TC_PEDAGOGIA_THAYNARA_VALADAO.pdf, acesso em 31 de julho de 2020.

Vygotsky e o papel das interações sociais na sala de aula: reconhecer e desvendar o mundo. Disponível em: http://estacio.webaula.com.br/Biblioteca/Acervo/Basico/UN2802/Biblioteca_478486/TEXTO%20_%20E2%80%9CVygostky%20e%20o%20papel.pdf, acesso em 04 de 2020.

Vantoir Cláudia Terra do Nascimento, Brancher Roberto, Oliveira Valeska Fortes. **A construção social do conceito de infância: algumas interlocuções históricas e sociológicas**. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/gepeis/wp-content/uploads/2011/08/infancias.pdf>, acesso em 01 de agosto de 2020.