



FACULDADE POLIS DAS ARTES
Curso de Pedagogia

Adriana Roberta de Souza Rodrigues

Alice Santos Silva

Elaine Serra de Andrade

Helen Fátima Rocha

A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO
DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Embu das Artes

2014



FACULDADE POLIS DAS ARTES
Curso de Pedagogia

Adriana Roberta de Souza Rodrigues

Alice Santos Silva

Elaine Serra de Andrade

Helen Fátima Rocha

A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO
DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção de Licenciatura em Pedagogia ministrado pela Faculdade Polis das Artes, sob orientação do Professor (a) Esp. Tiago Silva de Oliveira

Embu das Artes

2014

ANDRADE, Elaine Serra de; ROCHA, Helen Fátima; RODRIGUES, Adriana Roberta de Souza; et al.

A contribuição de jogos lúdicos no processo de aprendizagem na Educação Infantil / ANDRADE, Elaine Serra de; ROCHA, Helen Fátima; RODRIGUES, Adriana Roberta de Souza; et al.

Orientação do Prof. Esp. Tiago S. de Oliveira. São Paulo: Faculdade Polis das Artes, 2014.

Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia ministrado pela Faculdade Polis das Artes.

A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ADRIANA ROBERTA DE SOUZA RODRIGUES

ALICE SANTOS SILVA

ELAINE SERRA DE ANDRADE

HELEN FÁTIMA ROCHA

Área de Concentração: PEDAGOGIA

Data da Entrega: ____/____/____

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA:

Orientador: Prof. Esp. Tiago S. de Oliveira

Faculdade Polis das Artes

Profa. Mestra Jane Nogueira Lima

Faculdade Polis das Artes

Profa. Mestra Maria do Carmo dos Santos Motta

Faculdade Polis das Artes

Dedicamos este trabalho a Deus, e a toda a nossa família.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus em primeiro lugar, criador dos Céus e da Terra e de tudo que nele há, sem Ele, nós não teria conquistado mais esta vitória.

Ao nosso Prof. Tiago Silva de Oliveira, pela contribuição e compreensão na realização deste trabalho.

A todos os professores e a todos que de forma direta ou indireta contribuíram de maneira imensurável para a realização desta conquista.

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo, se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é velos sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis sem valor para formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1. APRESENTAÇÃO

CAPÍTULO 2. HISTORIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

2.1 Bases para justificativa da pesquisa bibliográfica 17

2.2 Fator Lúdico na aprendizagem da Educação Infantil 20

2.3 Aprendizagem através de jogos 21

2.4 Algumas concepções sobre a história dos jogos na educação infantil 28

CONSIDERAÇÕES FINAIS 32

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 35

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 –.....	13
Ilustração 2 –.....	15
Ilustração 3 –.....	18
Ilustração 4 –.....	20
Ilustração 5 –.....	23
Ilustração 6 –.....	24
Ilustração 7 –.....	24
Ilustração 8 –.....	26
Ilustração 9 –.....	28
Ilustração 10 –.....	29
Ilustração 11 –.....	29
Ilustração 12 –.....	30
Ilustração 13 –.....	30
Ilustração 14 –.....	32
Ilustração 15 –.....	33
Ilustração 16 –.....	34
Ilustração 17 –.....	34

RESUMO

As questões acerca das contribuições dos jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem da criança na educação infantil são de grande valia. As pesquisas direcionadas que apresentam a ludicidade como eixo norteador na educação infantil corresponde na contemporaneidade como ponto de partida para o processo de construção da aprendizagem. Este trabalho possui o intuito de confrontar por intermédio de diversas pesquisas com base bibliográficas e práticas cotidianas no exercício da profissão docente. Nesse sentido tentamos considerar o ensino e aprendizagem sobre duas vertentes, sendo de um lado a construção da teoria e por outro a prática docente tendo como pilar a clientela assistida, no caso o alunado

Palavras chave: Aprendizagem, criança, ludicidade

ABSTRACT

Questions about the contributions of fun games on the teaching and learning of children in early childhood education process are of great value. The research aimed to show the playfulness as a guideline in kindergarten corresponds nowadays as a starting point for the construction process of learning. This work has the aim to confront through diverse research bibliographical basis with daily practices and the exercise of the teaching profession. In this sense we try to consider the teaching and learning on two sides, one side being the construction of theory and teaching practice on the other pillar as having assisted clients in case the student body.

Key words: Learning, child, playfulness.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho “A contribuição de jogos lúdicos no processo de aprendizagem na Educação Infantil”, despertou nosso interesse uma vez que trabalhamos diretamente com crianças no âmbito educacional, observamos na prática que a maior parte dos educandos aprendem com mais facilidade através de jogos e brincadeiras tendo como cerne a ludicidade envolvida diretamente na vida de cada discente.

O momento do jogo se torna importante e agradável, além de desenvolver a socialização, possibilidades de exploração e aquisição do conhecimento como do espaço e tempo, entre outros.

Para Pedroza (2005), o lúdico contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercambio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

A relevância deste trabalho é valorizar o lúdico dentro da escola, para facilitar a aprendizagem dos estudantes, onde o papel do professor se reveste de muita importância, uma vez que tem o conhecimento como condição fundamental, procurando correlacionar os diversos saberes, numa visão ampla, realizando uma leitura da criança aprendiz. (Lacerda e Costa, 2012).

CAPÍTULO 1

APRESENTAÇÃO

Ao longo do processo de ensino e aprendizagem discente do nível superior do curso de pedagogia da Faculdade Polis das Artes, tivemos contato com diversos temas e áreas de abrangência pertencentes ao campo da pedagogia, porém o que nos chamou mais atenção, no sentido de haver uma identificação direta consistiu com a educação infantil. Assim percebemos a importância da aprendizagem através do lúdico e o quanto contribui para a formação da criança. Aprender através de jogos e brincadeiras para o discente torna uma forma prazerosa e significativa.

Ilustração 1



CAPÍTULO 2

HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

Marques (2011), no desenvolvimento de seu mestrado, afirma que a educação infantil no Brasil assim como em outros países foi marcada pela separação entre creches, pré-escolas e entre cuidado e educação.

Na dimensão das áreas trabalhistas no período da grande Baby Boomers (compreende o período de nascimento entre 1950 e 1960), houve uma acelerada busca por mão de obra nos diversos setores, pela necessidade das mulheres, uma vez que pertenciam exclusivamente as atividades domésticas e cuidar da família, contudo de baixa classe econômica, coube realizar atividades extras a fim de complementar a renda familiar, porém houve um grande empecilho, uma vez que ainda eram responsáveis pelos trabalhos do “lar”, no entanto, como realizar tais atividades extras e cuidar dos filhos ao mesmo tempo e ingressar definitivamente no mercado de trabalho. Nesse sentido a creche ou centro de acolhimento ao menor(havia várias nomenclaturas para designar a então Educação Infantil), entre tantos outros adjetivos oriundos da sociedade eram responsáveis por cuidar dos filhos das famílias que precisavam trabalhar. As creches, (iremos denominar por hora desta forma) era responsável por alimentar, vestir e manter as crianças longe de perigos, entre tantas outras atividades de aprendizagem e educação proporcionada às crianças.

No final do século XIX, surgiu no Brasil os jardins de infância, oferecido por instituições particulares, devido ao movimento feminista dos anos 60 e 70, fizeram com que as mulheres de classe média e alta (denominações de classe por renda percápia familiar com aquisição de bens financeiros e materiais, como casas, terras, carros, entre outros) ingressassem no mercado de trabalho, aumentando a procura por creches e pré-escolas com objetivo educacional, pois havia uma preocupação com o desenvolvimento integral da criança.

Ilustração 2



Devido ao aumento no numero de creches e pré-escolas surgem os primeiros estudos sobre a qualidade dessas instituições. Esses estudos, segundo Campos, Fullgraf & Wiggers (2006), mostraram a precariedade dos prédios, a falta de materiais adequados e de projetos pedagógicos, a baixa

escolaridade e a pouca formação dos educadores que trabalhavam com as crianças pequenas.

Com a constatação da baixa qualidade da educação infantil surge o movimento nacional “criança e constituinte”. As propostas desse movimento, que defendia uma concepção de criança enquanto cidadã e sujeito de direitos refletiram-se em artigos e incisos da Constituição Brasileira de 1988 (Marques,2011 apud Didonet, 2007).

De acordo com a mesma autora, com a promulgação dessa lei, a educação infantil tornou-se direito garantido da criança desde seu nascimento até 6 anos de idade e, juntamente com os demais direitos da criança, recebeu o caráter de prioridade absoluta. Os municípios se tornaram os principais responsáveis pela educação infantil, e pelo ensino fundamental, e as creches foram reconhecidas como instituições educacionais (Marques, 2011 apud Didonet, 2007).

As mudanças mais recentes na história da Educação Infantil também ocorreram a partir de alteração na legislação (Marques, 2011 apud Flach & Sordi, 2007).

Com objetivo de oferecer embasamento para os projetos pedagógicos das escolas de educação infantil, o Ministério da Educação e Cultura lançou, em 1998, o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, documento que, em sua proposta toma como referencia a criança, enfatizando seu desenvolvimento em diferentes contextos sociais e culturais.

Segundo Denadai (2009, p.8)

A hipótese estudada foi a seguinte: A prática dos jogos na Educação psicomotora poderá possibilitar a aprendizagem em várias áreas do conhecimento das habilidades motoras. Portanto, foi levado em consideração a criança buscando analisar as fases compreendidas da psicomotricidade para obter a consciência da realidade corporal.

Conforme Denadai tem explanado logo acima, podemos confirmar que o jogo no contexto psicomotor demonstra no cotidiano escolar o significado de sua prática. Por meio da psicomotricidade entende-se que o indivíduo desenvolve domínio sobre o seu corpo, preparando-o na sua realidade corporal, entre o seu eu, ou seja, o conhecimento que o indivíduo tem de si mesmo, do mundo e das pessoas que o cercam.

2.1- BASES PARA JUSTIFICATIVA DA PESQUISA BIBLIGRÁFICA

Tendo em vista os inúmeros autores da área que retratam a educação, bem como a construção das Leis que servem a classe específica, obtemos pela pesquisas bibliográficas com o intuito de investigar os seguintes tópicos:

- A influência dos jogos lúdicos no desenvolvimento da criança;
- O significado dos jogos lúdicos dentre a pluralidade cultural;

- O que os jogos lúdicos proporcionam as crianças, segundo as teorias de Piaget e Vigotsky, entre outros.

Com esta pesquisa pretendemos contribuir para o aprofundamento do valor das brincadeiras na aprendizagem da criança.

Explorar brincadeiras que contribuem na aprendizagem, procurando compreender suas funções educativas e se haverá uma contribuição à formação de atitudes sociais como, respeito mútuo, cooperação, relação social e interação, auxiliando na construção do conhecimento.

Ilustração 3



Outro ponto relevante na escolha do tema é fomentar a importância dos jogos lúdicos na vida da criança, pois por intermédio de jogos e brincadeiras a criança expressa suas fantasias, seus desejos e suas experiências reais de um modo simbólico, onde a imaginação e a criatividade fluem livremente e a apropriação da aprendizagem se dá de uma forma prazerosa.

Segundo Piaget e Vigotsky o brincar gera na criança uma desordem de desenvolvimento proximal que nada mais é, do que a distância entre o nível atual de resolução de problemas, independência, potencial e resolução de problemas com auxílio de um adulto, já o lúdico é uma atividade essencial ao ser humano, é através dele que se constrói uma aprendizagem expressiva, pois a criança se interessa pelas atividades propostas.

Segundo Piaget os jogos contribuem de forma significativa para o desenvolvimento da criança, pois manipulando livremente diversos tipos de jogos a criança constrói e reconstrói conceitos apropriando-se de novos conhecimentos. O jogo é encarado, como demonstração e condição do desenvolvimento da criança.

A origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo.

Segundo Vigotsky, jogos e brincadeiras tem papel relevante no desenvolvimento pedagógico, pois através desse recurso a criança não desenvolve individualmente, aprende a se relacionar dentro de um grupo cria autonomia, amplia seu repertório cultural e se comunica com o ambiente.

2.2 FATOR LÚDICO NA APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na educação infantil muito se fala sobre o lúdico, porém na realidade o brincar muitas vezes é visto como forma de passar o tempo, sem se dar a verdadeira importância para este ato. Através do brincar a criança desenvolve melhor suas capacidades, fazendo interagir, imitar, estimular a imaginação e a memória, prestar mais atenção, podendo assim formar seus próprios conceitos e opiniões. Através do lúdico no mundo imaginário da criança tudo pode acontecer a brincadeira faz com que aprenda de forma mais prazerosa. A educação infantil é uma fase muito importante para o desenvolvimento intelectual do ser humano.

Ilustração 4



2.3 APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE JOGOS

O jogo auxilia significativamente no processo do ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, sendo um grande estimulador das inteligências, por isso é de suma importância que o professor proporcione aos estudantes o contato com jogos, tendo um planejamento prévio para cada tipo de aula que pretende dar.

Segundo Hoffmann (2010), quando o professor traz pra sala de aula brincadeiras, jogos e motivação, com certeza o ambiente para criança torna-se mais seguro e propício para a construção de seu aprendizado, a criança também precisa estar e sentir-se motivada, interagindo é que ela se desenvolve em sua plenitude. Na medida em que o professor faz a escolha certa do jogo ou da brincadeira para determinado momento é fato que o desenvolvimento será maior. Os jogos são de grande importância para motivar e modificar as aulas ajudando a promover a cooperação e a igualdade.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; pois, apesar de apresentar exigências e normas propõe um fazer sem obrigação externa.

Por meio da articulação entre o conhecimento e o imaginado, o jogo desenvolve o autoconhecimento (até onde se pode chegar) e o conhecimento dos outros (o que se pode esperar e em quais circunstâncias). Para crianças pequenas, eles são ações repetitivas que supõe sentido funcional (jogos de exercício), ou seja, é uma fonte de significados que possibilitam compreensão,

proporcionam satisfação e formam hábitos que se estruturam num sistema, sendo essa repetição funcional importante para auxiliar a criança a perceber regularidades, é necessário que esta se faça presente no contexto escolar.

Durante o jogo, as crianças além de vivenciar diferentes situações, aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos), ou seja, elas passam a imaginar os significados das coisas, tornando-se produtoras de linguagens e criadoras de convenções, capacitando-se para obedecer às regras e dar explicações. Além disso, começam a compreender e a utilizar convenções e regras que serão empregadas no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo sua integração num mundo social complexo e proporciona aproximação com futuras teorizações.

Posteriormente, ao ter contato com os jogos de regras, as crianças aprendem a lidar com as situações mais complexas e começam a compreender que as regras são combinações arbitrárias entre os jogadores e percebem que só podem jogar em função da jogada do outro e/ou da jogada anterior. Nesses jogos, o fazer e o compreender estão interligados, como se fossem faces da mesma moeda.

Os jogos de grupo também contribuem com o processo de aprendizagem, pois representam uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para criança, sendo um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico matemático.

Finalmente, um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam na criança, gerando interesse e prazer. Por isso, é importante que os desafios sejam a nível de resolução da criança com variação das dificuldades afim de estimular e trabalhar os aspectos do ganhar e avaliar a dinâmica proposta.

O Jogo atua como um estimulante importante para o aprendizado na vida do discente. Os jogos devem fazer parte do contexto escolar, sendo o professor responsável por analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que deseja desenvolver das crianças.

Ilustração 5



Ilustração 6



Ilustração 7



Ao brincar a criança estabelece conceitos necessários para um bom desenvolvimento corporal e intelectual.

Nós educadores valorizamos o brincar como forma educativa na prática pedagógica da aprendizagem. Portanto às escolas devem ter espaços abertos de interações diversas e propostas, como parte de produção e conhecimento cultural por parte de professores e comunidade permitindo associação, comparação e relacionamento entre elas.

Infelizmente temos profissionais que utilizam destas atividades, somente para preencher o tempo e não aproveitam estas atividades para que elas contribuam para o ensino-aprendizado. Um educador exerce um papel importante na realização de atividades lúdicas, pois o educador deve valorizar os momentos lúdicos tendo conhecimento em jogos e brincadeiras como instrumentos e ferramentas significativos na prática escolar e na vida das crianças.

Neste sentido o professor está sendo um orientador e mediador entre o ensino e a aprendizagem dos alunos. Além de fazer parte da responsabilidade em realizar atividades que venham favorecer e ser significativos para a vida da criança pois para a criança é muito importante. Entende-se que para um bom desenvolvimento de uma criança, é preciso que ela se relacione com outras.

Nas escolas a interação com colegas e adultos é importante, mas a interação com o professor é fundamental e ele deve se fazer presente de forma agradável e prazerosa. Segundo Agostinho (2003). Desta forma, o brincar é

uma atividade natural, espontânea e necessária para todas as crianças sendo uma necessidade importante para sua formação de valores, personalidade e caráter.

Há ocasiões em que a brincadeira e jogos dentro da sala de aula são deixados apenas para o momento da educação física e o recreio desconsiderando o processo de ensino pela ludicidade na educação infantil.

Infelizmente é o que algumas escolas atualmente fazem com seus alunos, por não terem tempo suficiente para fazer estas atividades, pois as outras atividades já são direcionadas para o momento que eles permanecem em sala de aula.

Por meio de brincadeiras e jogos o professor explora a criatividade dos alunos tornando assim melhores em sua conduta, em sua auto-estima e no processo do ensino- aprendizagem.

Ilustração 8



Nos educadores temos que ter cuidados de como são colocados os jogos e seus fins pedagógicos para que não se transforme em atividades dirigidas ou cansativas para os educandos. Pois o jogo deixará de jogo, não será caracterizado com liberdade e espontaneidade.

O jogo deve ser visto como possibilidade de ser mediador de aprendizagem e propulsor de desenvolvimento no ensino formal, mas quando a atividade se torna utilitária se perde o atrativo e o caráter do jogo.

Quando a criança é obrigada a realizar um jogo, sem nenhum estímulo, interesse ou motivação, o jogo perde toda a sua características e acaba tornando-se mais uma atividade “seria” de sala de aula.

O lúdico pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possa estruturar e que possibilite um estado de interesse, uma dinâmica grupal, um trabalho de recorte e colagem, uma ciranda ou movimentos expressivos e outras atividades. Pois o professor deve ter a consciência que quando a criança se entrega a uma brincadeira ela não tem como não aprender algo que lhe foi proposto.

2.4 ALGUMAS CONCEPÇÕES SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao tratarmos de jogos no contexto escolar, necessitamos abordar sobre a infância, pois o jogo e a brincadeira são aspectos relevantes deste período.

Na sociedade ocidental, durante séculos, partes das crianças foram ignoradas no que diz respeito da ausência da ludicidade em seu desenvolvimento, a falta de representação e construção dos símbolos por intermédio da brincadeira e a ausência de um lugar que apresente a aprendizagem pela curiosidade inata da criança frente ao brincar direcionado e as descobertas pelo prazer.

Em se tratando dos recursos necessários a construção da ludicidade na aprendizagem, muitos são as referências que tratam o assunto, uma vez que dispomos da contemporaneidade de diversas formas de construção de brinquedos ou elaboração do espaço o qual a criança estará presente. Nesse sentido, de uma forma não muito apurada e sofisticada, apresentamos à construção de alguns itens que podem ser agregada a aprendizagem pela construção de materiais alternativos ou de fácil acesso.

Ilustração 9



Ilustração 10



Ilustração 11



Ilustração 12



Ilustração 13



Com base nas imagens, podemos verificar que dispomos de diversos recursos para construção da aprendizagem pela ludicidade. O ideal permeia a construção simples juntamente com os educandos, realizando as pontuações sendo os discentes os responsáveis pelas montagens dos materiais, todavia com parceria e mediada pelo educador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho de conclusão de curso, intitulado “A contribuição de jogos lúdicos no processo de aprendizagem na educação infantil” teve como intuito alavancar alguns pontos cruciais para a clientela objetivada. Nesse sentido realizamos um breve panorama da ludicidade ao longo dos tempos e apresentamos alguns materiais que podem ser utilizados na contemporaneidade.

Ilustração 14



As novas tecnologias são fatores preponderantes nas discussões atuais, porém devemos considerar que o manuseio com diversos materiais, o contato e interação se faz necessário em todos os momentos na educação infantil. Vimos para tanto, contribuir ao meio de pesquisa acadêmica as boas práticas

pedagógicas a favorecer o discente na educação infantil. Vale ressaltar que devemos estar atentos as mudanças da juventude e equiparar atualidade (novas tecnologias) com práticas comuns da pedagogia (manuseio de materiais diversos) são de grande valia não abolindo nenhum recurso, desde que seja de forma consciente e direcionada pelo corpo de profissionais da educação. Todo esforço deva favorecer a aprendizagem do alunado na educação infantil.

Ilustração 15



Ilustração 16



Ilustração 17



REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ANDRADE, Carlos Drummond de. **Sentimento do Mundo**. Disponível em: <http://www.companhiadasletras.com.br/trechos/13273.pdf>. Acesso em 05 nov 2014

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática /Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

HOFFMAN, Taise Gonzato. **O Lúdico como forma de aprendizagem**. Revista de Educação do IDEAU. Vol.5 – nº 11 – Janeiro – Junho 2010.

Ilustração 1. Disponível em< <http://www.mundodastribos.com/educacao-infantil-como-estimular-o-aluno.html>> Acesso em: 05 nov 2014

Ilustração 2. Disponível em< <http://www.cliquepiripiri.com.br/categorias/almanaque-de-piripiri?page=2>> Acesso em: 05 nov 2014

Ilustração 3. Disponível em<<http://www.fortec.edu.br/educacao-infantil/educacao-infantil-maternal-i-e-ii-jardim-i-e-ii>> Acesso em: 31 out 2014

Ilustração 4. http://www.miraflores.com.br/home/index.php?option=com_content&view=article&id=297%3Amaternal-planta-canta-e-danca-com-a-chegada-da-primavera&catid=36%3AAlaranjeiras> Acesso em: 05 nov 2014

Ilustração 5 a 7. Disponível em<<http://emeiarco-iris.blogspot.com.br/2013/08/m3-painel-com-as-quantidades.html>> Acesso em: 05 nov 2014

Ilustração 8. Disponível em<<http://notredame.org.br/portal/noticias/historico-de-noticias/criancas-aprendem-sobre-transito/>> Acesso em: 28 out 2014

Ilustração 9 a 13. Disponível em<<http://coordenacaoeducacaoinfantil.blogspot.com.br/2010/10/jogos-pedagogicos.html>> Acesso em: 05 nov 2014

Ilustração 14. Disponível em<<http://evl.com.br/site/?p=7283>> Acesso em: 27 set 2014

Ilustração 15. Disponível em< http://my-clone-net.webnode.com/news/uso-de-novas-tecnologia-como-smartphones-e-tablets-pode-insensibilizar-a-crian%C3%A7ada!> Acesso em: 05 nov 2014

Ilustração 16. Disponível em<<http://pedagogiacomainfancia.blogspot.com.br/2013/08/espacos-da-educacao-infantil.html>> Acesso em: 05 nov 2014

Ilustração 17. Disponível em<http://www.brazil4.com.br/servidor/saocamilosocial/conteudo/equipamentos_leitura.asp?Codigo_recebe=30> Acesso em: 05 nov 2014

LACERDA, Adriana Cristina T. B; COSTA, Mônica Gicéia Carvalho. **Brincadeira e brinquedos: Recursos facilitadores de aprendizagem.** Disponível em: Google acadêmico – acessado em: 17/03/2012 às 10h47min.

MARQUES, Fernanda Martins. **Concepção da criança sobre a escola de educação infantil** . UFRS – Instituto de Psicologia – abril de 2011.

PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. **Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar**. *Rev. Dep. Psicol.,UFF* [online]. 2005

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

