

O LÚDICO COMO PROCESSO DE LEITURA E ESCRITA NOS ANOS FINAIS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria Aparecida Lopes da Silva
cidaanas@hotmail.com

Fabiana Lopes Cavalcante
fabianacavalcante08@hotmail.com

Resumo: O presente artigo apresenta os resultados de uma pesquisa realizada com docentes que atuaram na Educação Infantil, para conclusão do curso de Pedagogia pela FAEL no ano de 2010. A metodologia para esse trabalho versou pela observação participante, realizada na escola Princesa Isabel, comunidade rural de Quixabeira, município de Uibaí- BA, imbricada na abordagem qualitativa e estudos bibliográficos. Esse trabalho buscou elucidar o lúdico e a sua importância no processo de leitura e escrita nas séries finais da Educação Infantil, tendo em vista a necessidade de formação continuada de docente, assim, proporcionar aos discentes um aprendizado autônomo e prazeroso. A brincadeira é vista por alguns profissionais como uma forma de entretenimento e diversão, não levando em consideração todas as possibilidades inseridas na brincadeira como atividade, que podem oferecer um aprendizado emancipatório e participativo tornando o aluno ativo no processo ensino-aprendizagem. Brincando e jogando a criança desenvolve habilidades indispensáveis na cognição, atenção, afetividade, interação, respeito e outras habilidades mentais e sociais. O jogo didático não apresenta o caráter de jogar por jogar, mas sim de motivação para ocorrer múltiplas aprendizagens, na prática do letramento e alfabetização, fazendo com que a aprendizagem de leitura e escrita ultrapasse a simples decodificação de símbolos. O professor precisa ser crítico e reflexivo da sua própria prática indagando e pesquisando, vendo o processo como inacabado, buscando sempre novos métodos para mediar e desenvolver o aprendizado dos alunos.

Palavras-chave: Ensino/aprendizagem. Escrita. Leitura. Lúdico.

Introdução

É na infância que surge a vontade de brincar. A brincadeira, a música, o brinquedo e os jogos trazem o mundo para a realidade infantil, desenvolvendo assim potencialidades e inúmeras habilidades. Nesse novo mundo a criança poderá imaginar, criar, recriar, associar esse descobrir. A Educação Infantil não podemos dissociar o brincar do aprender, pois através da brincadeira mediada pelo professor os alunos desenvolvem as suas capacidades cognitivas de aprendizagem.

Esse trabalho teve por objetivo apresentar um estudo realizado para entender como os professores da Educação Infantil da escola Municipal Princesa Isabel, situado no povoado de Quixabeira no município de Uibaí-BA, estão trabalhando o processo de leitura e escrita e como

entendem e utilizam o lúdico como um dos métodos pertinentes ao processo ensino aprendizagem. Na tessitura da contribuição da brincadeira para sala de aula, uma vez que é notória a presença e a necessidade do lúdico na educação como um todo.

Após serem feitas observações do trabalho de dois professores, entrevistas com cinco professores que atuam na área em outra instituição, uma roda de conversa entre sete estudantes de pedagogia, observações e estudos acerca da ludicidade, percebe-se que desde o século XX, os teóricos da educação já abordavam o tema, com a finalidade de enriquecer os conhecimentos, aproveitando as experiências já vivenciadas pelos alunos tornando a escola menos autoritária, mais participativa e prazerosa. Porém, é comum perceber que ainda hoje o lúdico às vezes é usado apenas como brincar para divertir e, quando é usado na Educação Infantil é de forma aleatória e não para adquirir conhecimentos de leitura e escrita.

No entanto através do lúdico pode se trabalhar um leque de conteúdos destinados a um aprendizado com qualidade em todos os sentidos: cognitivos, afetivos, psicológicos e sociais da criança que mesmo ainda pequena consegue compreender conceitos de leitura e escrita. Assim justifica-se este estudo enquanto reflexão sobre a importância e a utilidade da ludicidade, principalmente no processo de leitura e escrita na Educação Infantil.

Compondo a base bibliográfica desse trabalho, foram consultados alguns autores que relatam a importância do uso das brincadeiras em atividades didáticas como: Brougere (2001), Dinello (2007), Gadotti (2002), Gillig (1999), entre outros que atribuem essas metodologias à importância no ensino aprendizagem.

Alegrear o processo de ensino e aprendizagem é dever e função dos educadores que cabe a eles desempenhar no máximo seu papel e, portanto precisam ser mediadores e investigadores das práticas pedagógicas, para nutrir os conhecimentos de forma a desenvolverem atividades que sejam pertinente à idade e à aprendizagem das crianças. À essas atribuições dar-se-á o teórico Paulo Freire (1996), na passagem em que afirma " não há ensino sem pesquisa e nem pesquisa sem ensino". Para tanto é necessário acabar com o preconceito sobre a Educação Infantil e à ludicidade, ampliando seus conhecimentos.

Para complementar a pesquisa da ludicidade como processo de leitura e escrita nos anos finais da Educação Infantil, o trabalho desenvolve-se pelos seguintes tópicos: Algumas

Implicações sobre o Lúdico; A Importância do Brincar na Aquisição da Leitura e Escrita nos Anos Finais da Educação Infantil; Ser Professor Pesquisador.

1. Metodologia do trabalho

A observação participante foi reconhecida como técnica de pesquisa no mundo acadêmico nos primeiros anos do século XX, a partir dos trabalhos de Malinowski (1978), entre 1914 e 1918. Para Minayo (2010), a observação participante é um processo pelo qual o pesquisador se coloca como observador de uma situação social com a finalidade de realizar uma investigação científica. Nessa pesquisa a observação realizada foi para compreendermos como o lúdico era trabalhado nos anos finais da Educação Infantil, para podermos traçar estratégias de trabalhos onde o jogo e a brincadeira sirvam para aquisição de saberes sobre leitura e escrita próprias à idade/série dos alunos.

A observação participante consiste num excelente recurso metodológico para pesquisa do campo da educação, pelo fato de possibilitar inserção mais densa nas práticas e representações vivenciadas nas salas de aula. Nesse método, o pesquisador acompanha com mais proximidade o evento de sua investigação. A observação participante é o processo no qual um investigador estabelece um relacionamento multilateral e de “prazo relativamente longo com uma associação humana na sua situação natural com o propósito de desenvolver um entendimento científico daquele grupo” (May, 2001: 177). Esse procedimento metodológico representa, assim, um excelente recurso para uma inserção mais densa nas práticas e representações vivenciadas no *locus* pesquisado.

Para compor o rigor da pesquisa tomamos como pertinente ao nosso trabalho o imbricamento da observação participante com a pesquisa bibliográfica, para conhecermos e dialogarmos com os teóricos que trabalham com o tema a ludicidade, educação infantil e a formação dos professores nesse segmento da educação. A pesquisa bibliográfica foi feita a partir de referências teóricas publicados por meios eletrônicos e escritos.

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Nossa pesquisa fez uso da bibliográfica para complementar e fundamentar os saberes observados no espaço escolar. Pois, segundo a pesquisa bibliográfica na visão de Gil (2007, p. 44), traz exemplos mais característicos sobre investigações sobre ideologias ou aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema. Assim, recolhemos referenciais e cruzamos com os dados da observação para compor os resultados da pesquisa.

2. Resultado e discussão

O vocábulo lúdico é de origem latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Mas sua evolução semântica, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de psicomotricidade. O lúdico passou a ser conhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram demarcações do brincar espontâneo.

Para Pinto e Tavares (2010), a ludicidade é portadora de um interesse recíproco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo, nos quais mobilizam esquemas mentais, ativando as funções psico-neurológicas e as operatórias-mentais estimulando o pensamento. Feijó aponta:

Através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que o ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo. (FEIJO, 1992, p.185).

O lúdico não é necessariamente conteúdos com jogos, mais práticas na qual estejam presentes as características lúdicas, ou seja, no modo de ensinar do professor a diversificação da sua metodologia na aplicação dos conteúdos. O professor reconhecer a importância da ludicidade e tem uma postura ativa nas situações de ensino, para que o aluno apareça como sujeito da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade sejam constantemente estimuladas.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade para melhor desempenhar a sua produtividade, é despertar o desejo do saber, a vontade de participar das atividades, sendo sujeito do processo pedagógico. Assim facilita o gosto pela leitura e pela escrita desde os primeiros anos da inserção na Educação Básica.

Assumir uma postura lúdica implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna e externa, implica não somente uma mudança afetiva. Segundo Oliveira (2009), trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos. Isso demanda tempo e dedicação, pois, implica romper com um padrão já instituído, já intencionalizado.

Com a promulgação da Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional nº 9395/96, a Educação Infantil torna-se modalidade de ensino proporcionando assim, a criação do Referencial Curricular Nacional (RCN), para Educação Infantil, onde a brincadeira é tratada como fator preponderante para a construção da autonomia, sugerindo momentos próprios para brincar no espaço escolar. De acordo ao RCN, os momentos do jogo e das brincadeiras devem se construir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural (RCN, Brasil 1998: 3v. p. 200). Ainda no RCN, as brincadeiras são espaços privilegiados para o desenvolvimento de algumas capacidades importantes como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, a socialização, a definição, entre outras.

Nos últimos anos, muitos são os estudos sobre a qualidade da aprendizagem na educação, que procuram desvelar como o sujeito aprende. Como não existe uma única forma e modelo de aprendizagem, acreditamos que a ludicidade é um dos caminhos pertinente à aprendizagem e ao ensino em qualquer modalidade da Educação Básica. O lúdico se encaixa por ser uma ferramenta metodológica que estimula o aluno a desenvolver suas capacidades cognitivas, afetivas e sociais.

O lúdico nos anos finais reportando ao ingresso da leitura e da escrita prepara os estudantes do último ano da Educação Infantil para o ingresso no Ensino Fundamental, sem que haja ruptura no ciclo de aprendizagem, pois, a Educação Infantil, precisa ser a etapa da educação que prepara para o desenvolvimento de toda a Educação, por isso deve ser a etapa onde os professores sejam engajados e preparados constantemente para o exercício da docência nessa modalidade da educação.

O professor precisa ter acompanhamento para aperfeiçoamento das práticas, e o uso da ludicidade como forma de aprendizagem e não o brincar por brincar, como vem acontecendo, principalmente nas escolas das zonas rurais, onde geralmente os projetos são verticais, impostos, sem atentar para qualidade da aprendizagem dos alunos. Para Oliveira (2009), as atividades

motoras, associadas ao lúdico, possibilitam à criança desenvolver suas funções intelectuais e afetivas, por isso ressaltamos a importância da preparação do professor para trabalhar com o lúdico a fim de desenvolver a consciência corporal, facilitando o desenvolvimento intelectual. Incluir o jogo e a brincadeira na escola tem como propósito servir como forma de satisfação de necessidade do lazer e também de conhecimento.

2.1. A importância do brincar na aquisição de leitura e escrita nos anos finais da educação infantil

É através do brincar que as crianças ampliarão suas faculdades intelectuais, pois, brincar é comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um meio de aprender a viver e não um mero passa tempo (MALUF, 2003 p. 17). Brincar não necessariamente precisa ser com brinquedos prontos, pode-se subsidiar para que o aluno confeccione o seu. "[...] Com seus valores expressivos, o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação [...]" (BROUGÈRE, 2001 P. 15).

Ao representar, o educando desenvolve os conceitos de leitura e escrita e nos anos finais da Educação Infantil é importante trabalhar com o lúdico, para que esses conceitos sejam construídos. Em muitas situações lúdicas há a possibilidade de trabalhar o imaginário transformando-o em real. Segundo Gillig (1999, p.67), "os materiais do conto de fada são às vezes equivalentes de significados encontrados nos sonhos. Os fantasmas presente nos contos são diversos e remetem ao propensor do inconsciente". O maravilhoso está presente para visitá-los da forma que os tornem aceitáveis e desejáveis, despertando o interesse por aprofundar na leitura e produzir seus pensamentos.

Dentro da visão de Abramovich (1994), a leitura foi incorporada à escola e assim imagina-se que – por decreto- todas as crianças aprenderão a ler, porém, há a necessidade de introduzir a criança no processo de leitura e escrita, mas, despertando o seu interesse e o gosto pelo mesmo e não lhes impondo regras. Ainda a mesma autora afirma "ao ler uma história a criança também desenvolve um potencial crítico. A partir daí ela pode pensar, duvidar, se perguntar, questionar[...]" (ABRAMOVICH, 1994 P. 143). Essas atividades lúdicas levam as crianças à inquietação, querendo saber mais.

“Para alcançar uma escrita não bastará possuir uma linguagem; seria preciso, além disso, certo grau de reflexão sobre a linguagem, o qual permita tomar consciência de suas propriedades fundamentais” (FERREIRO, apud Pátio, 2004 p.09). É importante desenvolver no aluno o prazer do imaginário, porque desenvolve pensamentos e habilidades para produzir sua própria linguagem, pois, a mesma vem antes da escrita e se houver a democracia na escolha do que se estudado, despertará a curiosidade pelo que está lendo e busca representar o que leu.

A escrita exige um primeiro nível de reflexão sobre a língua, porque a língua foi aprendida em contexto de comunicação, mas, para compreender a escrita é preciso considerá-la como objeto em se e descobrir algumas de suas propriedades específicas que não são evidentes nos atos de comunicação (PÁTIO, 2004 p. 09). Gadotti (2002) via a linguagem como a primeira forma de expressão social e o brinqueado como uma forma de auto-expressão.

2.2. Ser professor “pesquisador”

A docência se constitui uma das mais complexas atividades humanas, porque seu exercício envolve multiplicidades de saberes, competências e atitudes. Freire (1996, p. 29), afirma:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que fazem se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquisa para constatar, constatando intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquisa para conhecer o que ainda não conheço e anunciar a novidade (FREIRE, 1996, p.29).

Diante das demandas de uma educação de qualidade é necessário que os docentes tenham em mente que a pesquisa deve está presente no seu cotidiano, ao terminar o levantamento de dados para este trabalho, percebemos que ainda há docentes acomodados enquanto a busca, a indagação e a procura de métodos que possam qualificar o aprendizado dos estudantes e, outros buscam e indagam para oferecer um trabalho de qualidade, porém são silenciados pela quantidade de projetos verticais impostos pela secretaria de educação e pela ausência de diálogos e formação em exercício.

Para Freire (1996), ensinar exige aceitação do novo e a rejeição a qualquer forma de discriminação. Apesar de o lúdico está presente na educação, desde o século passado, para alguns professores ainda é novo e acreditam que ao se referir ao brincar na sala de aula pode ser feito de

forma aleatória. Precisando assim de diálogos mais fecundo nas formações para professores e que estes no exercício da docência saibam combinar a ludicidade com a metodologia de trabalhos, pois é um trabalho colaborativo, não há necessidade do lúdico ser trabalhado separado da metodologia de ensino.

Segundo Piaget (1974), o brincar colabora para que a criança forme esquemas para agir em diferentes situações por intermédio de experiências realizadas pelos alunos, para Santos, (2000, p.37), o lúdico não é comportamento herdado, ele é adquirido pelas influências que recebemos no decorrer da evolução dos processos de desenvolvimento e da aprendizagem. Estas experiências necessitam ocorrer durante todo o processo de ensino. Para Vygotsky, in Moyses (1997), a imaginação criativa não é algo momentâneo, mas algo que precisa de experiências e informações, sentimentos e sensações e estas se amadurecem com o tempo. Para Maluf (2003, p.17) “brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação, um ato instinto voluntário, uma atividade exploratória”, ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social.

Para fazer uso da brincadeira e dos brinquedos como lúdico o docente precisa segundo Paulo Freire “[...] saber que sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino [...]” (FREIRE, 2000 p. 95), aqui ele vê a importância da consciência e da subjetividade, da intervenção crítica dos docentes na construção da aprendizagem, incluindo-o não como agente transmissor e sim como um agente consciente. Para ele “[...] alfabetizar é conscientizar-se [...] (FREIRE, 2006 p.09), a Educação Infantil não é alfabetização, mais através da ludicidade prepara o alunos para o ingresso no mundo letrado e alfabético.

Para isso faz-se necessário sempre questionar os porquês das ações e para que as realize. O professor precisa ser crítico da própria prática, superar a concepção de que educação é bancária, e que o professor é apenas transmissor de conhecimento. segundo Giroux (1997), para superar essa visão dos educadores como operários da educação é preciso que os docentes assumam realmente uma prática diferenciada, cabendo assim ao professor planejar suas ações de sala de aula em diálogos com outros profissionais da área. Vasconcellos (2002, p.35), ensina que “planejar é antecipar uma ação a ser realizada e agir de acordo com o previsto”. Assim precisamos criar

práticas pedagógicas que contemple os fazeres para os alunos de forma dialógica, associando a teoria com a prática de forma lúdica.

Para Cury (2003), levando em considerações tudo o que foi exposto anteriormente, não há técnica e metodologia pedagógica sem que haja afetividade. O jogo para ele consiste em se poder usar a auto-estima o controle da emoção a capacidade de lidar com perdas e frustrações, de dialogar, de ouvir, ao lado do que pode comumente extrair com finalidades didáticas. Ser professor pesquisador é buscar através dos diálogos, conhecer os resultados de suas ações, onde segundo Becker e Marques (2007), pesquisar é o caminho que leva a compreensão e transformação das ações. É buscar sanar as dúvidas que aparecem no decorrer das experiências educativas, buscando conhecimentos para si, a fim de transformar suas práticas em ações para transformações das aprendizagens dos sujeitos.

Para Becker e Marques (2007), compreendem o professor como uma pessoa reflexiva, que não age como um mero transmissor de conhecimentos, mais que tenha a capacidade de atualizar esses conhecimentos, para que juntos com os colegas de profissão e seus alunos possam agir sobre sua realidade, compreendendo-a e transformando-a. Ser pesquisador é transformar sua docência em atividades lúdicas e intelectuais, transformas sua prática em função dessas atividades e, eventualmente publicar suas conclusões (BECKER E MARQUES, 2007, p. 20). A pesquisa busca respostas as angustias dos professores e conseqüentemente induz a melhoria da práxis em sala de aula, aprimorando a aprendizagem dos discentes.

Pesquisar sobre o lúdico como processo de leitura e escrita nos anos finais da Educação Infantil, facilita o a inserção dos estudantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o que caracteriza a Educação Infantil a etapa mais importante da educação, pois além de desenvolver o social e o cognitivo prepara o aluno para prosseguir nos estudos, ter facilidade com os processos de coordenação, assimilação, respeito, corporeidade, concentração pois foram bem preparados na primeira etapa da educação formal.

3. Considerações finais

A título de conclusão deste trabalho acredita-se ter dentro dos enunciados e considerações aqui abordadas, alcançar os objetivos propostos, fazendo um demonstrativo da função do professor, conceituando o lúdico, focando na necessidade e importância do mesmo no processo de leitura e escrita nos anos finais da Educação Infantil.

A partir dos aspectos abordados neste artigo no que tange o trabalho docente Freire (1996), mostra o caminho para o educador pensar sobre suas práticas pedagógicas, enfatizando dentre outras a importância do acreditar, do aceitar o novo do ser curioso. Faz o professor ser competente de modo que ele mesmo busque conhecimento “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. São duas realidades que se completam”. O educador necessita conscientizar, indagar e investigar.

O Referencial Curricular Nacional demonstra que a brincadeira deve ser tratada como fator preponderante no processo da aprendizagem, pois, há a necessidade do aluno se tornar autônomo e este surge momentos próprios, pois, ao brincar as crianças desenvolvem em muitos aspectos da sua vida emocional e social

Assim de posse desses conhecimentos e da variedade que o jogo pode proporcionar não só na independência, mas, vale afirmar que a brincadeira leva a criança à inquietação e a mesma produz certo grau de reflexão sobre a linguagem o qual permite tomar consciência da sua própria escrita e para Gadotti (2002), a linguagem é a primeira forma de expressão social e o brinquedo é uma forma de auto-expressão.

De acordo o pensamento de Cury (2003), as crianças chegam às escolas com seu emocional abalado, e muito agitado, pois as informações têm, sido processadas de forma muito acelerada. Os professores podem perfeitamente estar trabalhando com metodologias que tornem as aulas mais descontraídas e prazerosas, sem que venham prejudicar o ensino. Basta que pesquise um pouco mais para entender que ele deve preparar seus alunos para viver melhor dentro da sociedade e o lúdico proporciona momentos de diversão, mas, também de grande aprendizado, pois, as crianças ao brincarem propõem as regras do jogo e com isto aprendem desde cedo a cumprir regras, a esperar a vez, a dividirem com os colegas e ganhar ou perder. Cury (2003), também coloca a afetividade como fator primeiro a ser conquistado, e o jogo pode ser usado para levantar a auto-estima, o controle das emoções.

Com base nas experiências observadas entende-se que há a necessidade de um novo repensar na atividade lúdica, visto que nem sempre este é reconhecido com as características acima e sim como uma atividade motora feita pelas crianças de forma aleatória, não atingindo os objetivos que o lúdico oferece no desenvolvimento da criança em todas as esferas do processo de

ensino-aprendizagem e em particular na leitura e escrita criando no aluno o imaginário e desenvolvendo o pensamento do seu próprio conhecimento.

Referências

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura Infantil**. Gostosuras e bobices. São Paulo. Ed. Scipione, 1994.

BECKER, F. MARQUES, T. B. I. (orgs). **Ser professor é ser pesquisador**. Porto Alegre: Mediação 2007.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretária de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. 3v. Brasília. MEC/ SEF, 1998.

_____, Ministério da Educação e do Desporto. **Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional**. Brasília, 1996.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**; Revisão e versão brasileira adaptada por Gisela Wayskop. 4ª edição. São Paulo, Cortez, 2001.

CORRIA-SABINI, M. A. **Fundamentos da psicologia**, 2ª Ed. São Paulo, editora Ática, 1990.

CURY, Augusto. **Pais Brilhantes Professores Fascinantes**. 9ªed. Rio de Janeiro: Sextante, 1992.

DINELLO, Angel Raimundo. **Expressão Lodocriativa**. Uberaba, Minas Gerais: UNIUBE, 2007.

FEIJO, o. G. **O corpo em movimento**: uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes Necessários à Prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**, 45ª Ed. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 2005.

_____, Paulo. **Pedagogia da indagação**: Cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: UNESP, 2000.

GADOTTI, M. **Histórias das Idéias Pedagógicas**. Série Educação. 8ª Ed. São Paulo. Editora Ática, 2002.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GILLIG, Jaen - Marie. **O Conto na Psicopedagogia**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

GIROUX, Henry A. **Os professores como Intelectuais**: rumo a uma pedagogia Crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 1997.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1998.

MALINOWSKI, B. K. **Argonautas do Pacífico Ocidental**: um relato do experimento da aventura dos nativos no arquipélago da nova Guiné Melanésia. 2ª Ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MAY, T. **Pesquisa social**. Questões, métodos e processos. Porto Alegre: Artmed, 2001.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: **Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 29ª Ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, Fabiane dos Santos. **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil**. Monografia publicada em 2009. Disponível em: WWW.avm.edu.br/docpdf/monografia_publicadas. acesso em 10/08/2010.

PÁTIO, Revista Pedagógica. **Leitura e Escrita em questão**. Ano VIII. nº 29. Fevereiro/abril, Ed Artmed, 2004.

PIAGET, Jean. **A construção da Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1974.

PINTO, Cibele Lemes. TAVARES, Helenice Maria. **O lúdico na aprendizagem**: aprender e aprender. Revista da Católica, v. 2, nº 3, p.226-235, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **A Ludicidade como Ciências**. Petrópolis: Editora Vozes. 2000.

VASCONVELLOS, Celso dos Santos. **Construção do Trabalho Pedagógico: do projeto político pedagógico ao cotidiano da sala de aula**. 4 Ed. São Paulo: Liberta.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.