

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO SUJEITO E DO ENTENDIMENTO DA DIFERENÇA

Monique Souza Silva

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Lyra Andrade Barros

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Laina Cariele da Cruz Ribeiro

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Crislaine Dias dos Santos

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

RESUMO: Esta pesquisa tem como tema “O lúdico na formação do sujeito e do entendimento da diferença” e ressalta que a criança entende o que é ser diferente e constrói sua identidade através do brincar. Trazendo, portanto, uma análise de experiências da observação realizada na turma do primeiro ano de uma determinada escola do município de Jequié. A problemática diz respeito a entender a relevância desse tema a partir do reconhecimento da brincadeira como meio de construção do indivíduo como sujeito e sua postura também em sociedade, através do conceito de si como diferente do outro, mesmo na coletividade, além de auxiliar no processo de aprendizado da criança e de sua significação de mundo. A pesquisa aponta que o lúdico é fomentador da aprendizagem e colaborador na formação do sujeito, bastando um trabalho em conjunto entre escola e família, visto que somente desta forma haverá uma caminhada rumo ao desenvolvimento e à construção da identidade da criança.

Palavras-chaves: Diferença. Identidade. Lúdico.

INTRODUÇÃO

O conceito acerca da *ludicidade* tem sido construído mediante às diversas compreensões que o termo ocasiona. Portanto, ao utilizá-lo faz-se menção a inúmeros subtemas, como: atividades lúdicas, brincadeiras, entretenimento e afins. Considerando a singularidade de cada pessoa o significado do estado lúdico é descrito e ampliado, visto que, a significância direcionada a cada atividade pode defini-la como sendo lúdica ou não.

Culturalmente o homem é um ser lúdico, sendo impulsionado desde a infância a realizar atividades que lhe ocasionam prazer, desde uma roda de conversa até uma partida de futebol, a busca pelo prazer direciona as ações humanas. Sabe-se que no processo de desenvolvimento o indivíduo é moldado por influências do ambiente e da sociedade, gerando, em alguns momentos, um distanciamento do que realmente é. Neste cenário, a educação

insere-se objetivando não somente o repasse de informações, mas principalmente a formação social do ser, possibilitando a criança o conhecimento de si mesma, do outro e da sociedade.

Desse modo, a escola desempenha um papel fundamental na formação de sujeitos, considerando que é na infância que as principais características da criança são desenvolvidas. Esta fase traz consigo o brincar, e ambos não podem ser desvinculados, ocasionando assim inúmeras outras atividades lúdicas. É por meio do brincar que a criança se conhece, conhece o outro e aprende a viver em sociedade.

Partindo deste entendimento o presente artigo visa perceber o processo lúdico na construção e formação pessoal do sujeito e entendimento da diferença da criança associando autores como Kishimoto (2011), Pozas (2015), Dallabona (2004) e utilizando dados coletados por meio de período de observação, entrevista e aplicação de um planejamento lúdico pedagógico em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental I, no município de Jequié-Ba. Pretende-se, portanto, analisar e compreender como a criança se constitui como sujeito social por meio do brincar e como ela enxerga o outro. Esta pesquisa possui o objetivo de compreender a potência do lúdico no projeto de formação da criança e a sua construção social, adentrando os aspectos culturais que sua infância faz parte.

O LÚDICO, A INFÂNCIA E IDENTIDADE DA CRIANÇA

De acordo com Mosé (2013) o aprender deve estar vinculado ao criar. Aprender criando é regra, porque do contrário não é aprendido, é treinamento; não há troca, há imposição. A criança é um sujeito ativo, em constante produção de conhecimentos, indagações e reflexões sobre os contextos em que se insere e sobre as experiências que a cercam. É a partir da interação com o outro na vida em grupo que os conhecimentos lhe são apresentados, inserindo-a cada vez mais na sociedade e lhe permitindo o entendimento acerca de como se estabelecem as relações, tanto com adultos, quanto com outras crianças.

Ao conceber a ideia de que só se torna humano a partir das relações estabelecidas com outros humanos, compreende-se a forma como a consciência identitária da criança se constitui através de sua significação do mundo e do entendimento de si mesma na vivência com o outro. E é neste cenário que emerge a necessidade de atividades que envolvam o lúdico, oportunizando à criança a capacidade de protagonizar suas próprias aprendizagens.

Na infância tem-se um momento no qual o despertar lúdico aflora, de modo a levar a criança à construção de sua subjetividade e ao reconhecimento daquilo que é diferente de si. A construção desta identidade se dá a partir da percepção de identificação com o ambiente, na qual ela se sente confortável para se expressar e aprender. O brincar é uma capacidade da infância que tem como bagagem o movimento, a fala, a exploração, as relações, a observação e para além de outras coisas que, quando bem aproveitadas, colaboram para que a criança aprenda, seja protagonista, atribua significados e construa seu eu e sua identidade.

Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem. (DALLABONA E MENDES, 2004, p. 109)

Ao introduzir uma atividade lúdica instigadora o professor está proporcionando para a criança a oportunidade de indagar, de descobrir respostas e de ter experiências significativas, promovendo, portanto, um ambiente de autonomia, de diálogo e de aprendizagens. Retornando a ludicidade para sala de aula que antes era tomada por um ensino mecânico e repetitivo, abrindo um espaço para um ensino criativo e encorajador por meio do brincar.

Pozas (2015, p.17) aponta que: “Para Vygotsky, os fatores sociais e culturais interferem no desenvolvimento do sujeito, transformando sua relação com a realidade e sua consciência sobre ela.” Desse modo, podemos compreender que a identidade infantil é estabelecida nas e pelas relações sociais, seja na escola/sala de aula, no momento de lazer, em casa ou fora dela, bem como nas relações de poder tecidas entre o mundo adulto e suas decisões e forma de conduzir a vida cotidiana. A influência dos fatores socioculturais é determinante para constituição de subjetividade da criança,

Consideramos a infância e os fenômenos relativos à sua educação como fenômenos culturais, entendidos como práticas culturais de significação e de atribuição de sentidos que ao estabelecer códigos passam a ser compartilhados, permitindo a comunicação entre a comunidade para a qual tais práticas tem sentido (AZEVEDO, 2013, p. 6299).

Wallon, como é apontado nos estudos de Maria de Lourdes Perrioto Guhur (2009), durante toda sua vida trabalhou em análise profunda na compreensão do desenvolvimento humano se perguntando de quais modos se daria a constituição do sujeito na realidade social. Conforme Guhur, os estudos de Wallon, destacam o modelo de criança estabelecido por ele é

de um sujeito ativo no qual se adapta utilizando suas capacidades criativas e de desenvolvimento de novas potencialidades.

Caracteriza-se este processo por uma transformação no estabelecimento de formas diferenciadas de sociabilidade nos modos de relacionamento da criança com as pessoas e as coisas do mundo, situação possibilitada pelo uso de meios que se singularizam pela “similaridade de interesses, das obrigações, dos hábitos” (WALLON, 1979: 164). Em seu decorrer, um jogo de predomínios se estabelece entre duas dimensões do psiquismo, a afetividade e a inteligência, ambas interagindo mediadas pelo movimento e pelos signos. A afetividade, orientada à construção do Eu e do mundo social, e ligada às sensibilidades intero e proprioceptivas (função tônico-postural), é responsável pela motricidade expressiva (gestos, posturas, mímicas); já a inteligência, orientada ao conhecimento do mundo físico e dos objetos, e ligada à sensibilidade exteroceptiva (função clônico-cinética), é responsável pela motricidade de realização (mudança de posição do corpo no espaço, pelo equilíbrio, pelo deslocamento). (GUHUR, 2009, p. 327)

A criança, portanto, desde cedo tem as suas reações e atitudes repercutidas não apenas em si e em sua maneira de enxergar o mundo, mas também na qualidade das relações com as pessoas e suas manifestações bem como expressões são determinadas segundo o autor pela relação com o meio cultural.

No momento em que a criança domina essa cultura, ela participa e brinca envolvendo-se nas formas diferenciadas de brincar, sobretudo as brincadeiras de faz-de-conta quando a mesma cria uma situação imaginária que é vivenciada e posteriormente trazida para a sua realidade. (PAVNOSKI, 2019, p.54)

Sendo o brincar uma forma não apenas de aprender, mas de se comunicar e expressar com o mundo ao redor, tornando uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento do sujeito. Pois, é através da brincadeira que a criança desenvolve significativas experiências de aprendizagem, evoluindo e distinguindo a si e o outro, como bem define Gilles Brougère,

Toda socialização pressupõe apropriação de cultura, de uma cultura compartilhada por toda sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura, passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem diversos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas expressivas dentro de um espaço cultural. (BROUGÈRE, 2010, p.41)

A cultura é o ponto precursor da identidade humana, é por meio dela que se define como agir mediante alguma situação, quais valores morais são importantes, dentre inúmeras

outros fatores. Assim, pode-se defini-la como eixo principal na formação para infantil, já que as crianças vão ser formadas mediante aos fatores culturais impostos pela nossa sociedade.

É importante fazer com que a criança enxergue o outro como um ser inigualável, podendo, portanto, entender que na diferença é que se constrói a diversidade e que a multiplicidade é enriquecedora e articulando-a bem é que se consegue unificação para uma melhor construção social, seja ela escolar ou em outro contexto.

A escola tem como finalidade formar cidadãos intelectualmente, fisicamente e socialmente, de modo que, sejam preparados para viver em sociedade. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais (BRASIL, 1997, p.34):

Essa função socializadora remete a dois aspectos: o desenvolvimento individual e o contexto social e cultural. É nessa dupla determinação que os indivíduos se constroem como pessoas iguais, mas, ao mesmo tempo, diferentes de todas as outras. Iguais por compartilhar com outras pessoas um conjunto de saberes e formas de conhecimento que, por sua vez, só é possível graças ao que individualmente se puder incorporar. Não há desenvolvimento individual possível à margem da sociedade, da cultura. Os processos de diferenciação na construção de uma identidade pessoal e os processos de socialização que conduzem a padrões de identidade coletiva constituem, na verdade, as duas faces de um mesmo processo.

Neste sentido, é de extrema importância que se entenda que cada sujeito é um ser único, dotado de características próprias, sejam elas físicas ou sociais, cada um têm sua identidade. Desse modo, educar para a diversidade e respeito ao próximo é a urgência da nossa educação.

O LÚDICO NA ESCOLA

O ambiente escolar, depois do familiar, é o local de maior desenvolvimento e aprendizagem infantil. Isso ocorre para além das aprendizagens intelectuais que ela proporciona a cada sujeito, mas tange a vivência e a formação social do ser. A escola é o ambiente de diversidade, desenvolvimento e aprendizagem, desse modo, pode-se compreender que:

[...] a escola não modifica a sociedade, mas pode contribuir para a mudança se desempenhar o seu papel de ensinar criticamente, fornecendo os

instrumentos básicos para o exercício da cidadania. A esse posicionamento político, aliamos o reconhecimento de que as crianças são pessoas que se desenvolvem psicologicamente, apresentando características próprias, no decorrer do seu desenvolvimento, do ponto de vista linguístico, socioafetivo, lógico-matemático e psicomotor. (KRAMER, 1991, p.13)

Em concordância com Kramer (1991), a escola desempenha um papel social: formar cidadãos que transformam a sociedade. Tendo como ponto de partida, a criança como ser de identidade e percepção individual, a escola, passa a exercer atividades diretamente ligadas à formação humana, inclusive por meio do lúdico.

O brincar é visto pela sociedade como uma ação sem fim e irrelevante, servindo apenas como atividade prazerosa. Dentro da própria escola ouvimos frases como “*Aqui não é lugar de brincar!*” ou até mesmo “*Essa brincadeira não serve para nada*”, infelizmente os principais autores dessas frases são professores, que não reconhecem a importância do brincar e da atividade lúdica para o desenvolvimento infantil.

A criança, como ser em formação, carrega características próprias de todo e qualquer ambiente em que se encontra inserida, desse modo, seu principal meio de expressão é por meio do brincar. Kihimoto (2011, p.21) aponta que por meio do brincar a criança reproduz tudo que existe em seu cotidiano, na natureza e construções humanas, o que nos leva a pensar se a escola tem sido um ambiente em que as crianças se sintam livres para reproduzirem suas vivências e transpor seus sentimentos e anseios.

[...] A cultura lúdica não é fechada em torno de si mesma, pois integra elementos externos que influenciam a brincadeira – atitudes e capacidades, cultura e meio social. Ela não só é composta de estruturas de brincadeiras; é também simbólica, suporte de representações, poisa brincadeira e, também, imaginação, relato e história (POZAS, 2015, p.35).

Em concordância com Pozas (2015), a atividade lúdica é presente em toda e qualquer ação da infância e dos âmbitos que fazem parte da vida da criança. Sendo assim, ao reconhecer que o ambiente escolar deva ser um local onde os alunos se sintam acolhidos em seus sentimentos, características físicas e sociais, ou seja, em sua identidade, faz-se necessário ações educacionais lúdicas e brincadeiras, que sejam capazes de direcionar o ensino de maneira prazerosa.

O brincar no âmbito escolar acaba sendo um meio do educador refletir as influências sociais que aquela criança carrega, suas experiências e crenças. A sala de aula e o professor

acabam sendo instrumentos de aprendizagens e construções sociais por meio do brincar. Segundo Pozas (2015, p. 39):

O brincar é uma atividade cotidiana da criança, na qual ela expressa a forma como pensa, ordena e constrói a realidade. Brincar é experimentar o novo. É criar com a experiência adquirida na relação com o mundo e ampliar essa experiência, interiorizando novas ordens e novas interações entre objetos e entre sujeitos. Assim, não resta dúvida sobre a influência no desenvolvimento cognitivo da criança.

Crianças que possuem um ambiente a qual lhe proporcione estímulos e condições de enriquecimento em geral desenvolvem ótimas habilidades motoras, cognitivas e sociais. Em concordância com Pozas (2015), a escola deve ser um ambiente de experimentação e construção de vivências, em que a criança não se construa apenas intelectualmente, como socialmente. Afinal, por meio do brincar as regras de convivência são construídas e afirmadas no indivíduo, transformando e afirmando a criança como ser social.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Por meio do projeto da disciplina de Ludicidade ofertada no quinto semestre no curso de licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia no campus de Jequié, foi-se direcionado a pesquisar como é desenvolvido a ludicidade em turmas do Ensino Fundamental I. O período de pesquisa foi dividido em dois ciclos:

- 1- Observações e entrevistas com os alunos
- 2- Intervenção com um planejamento pedagógico lúdico

Ao observar a turma do 1º ano pontuou-se que as principais questões de dificuldade do teor lúdico na sala de aula são o espaço físico da escola e a relação entre os alunos. Para tanto, foram desenvolvidas atividades que impulsionassem uma mudança nesses âmbitos.

De acordo com Horn (2012, p.20), “defender o Brincar na escola, por outro lado não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento”. Pelo contrário, ao introduzir uma atividade lúdica instigadora o professor está proporcionando para a criança a oportunidade de indagar, de descobrir respostas e de ter experiências significativas, estimulando sua criatividade e espontaneidade, promovendo, portanto, um ambiente de autonomia, de diálogo e de aprendizagens. Retornando a ludicidade

para sala de aula que antes era tomada por um ensino mecânico e repetitivo, abrindo um espaço para um ensino criativo e encorajador por meio do brincar.

Durante a observação e entrevistas realizadas com os alunos, a cor do ambiente escolar e a falta de cartazes foram ditos como principais anseios dos alunos ao se referirem às escolas dos sonhos. Considerando que o período de Alfabetização tem que ocorrer de maneira prazerosa para o indivíduo, a preparação da sala de aula tem de estar de acordo com os objetivos, para que a construção da aprendizagem seja significativa. Desse modo, na intervenção decorou-se a sala com a temática “Circo”, utilizando de cores e materiais diversos para que as crianças adentrassem no tema, o que possibilitou um momento de alegria e entusiasmos por parte dos alunos, visto que essa não é uma realidade que estão acostumados. Ao notar-se que a relação entre os alunos era um pouco fragilizada, já que cada criança apresenta uma história e conhecimento de mundo diferenciado, decidimos trabalhar a identidade e o entendimento da diferença tendo o lúdico não só como instrumento de aprendizagem como também o principal meio de construção da identidade infantil.

A sociedade da modernidade tardia de acordo com Hall em seu livro *A identidade cultural na pós modernidade* (2006), é caracterizada pela “diferença”, e elas são caracterizadas com diferentes divisões e antagonismos sociais que possuem uma variedade de posições do sujeito, ou seja, identidades para os indivíduos.

Sabendo disso foi que no primeiro momento da aplicação do planejamento pedagógico lúdico trabalhou-se com a dinâmica do espelho para que o reconhecimento do eu fosse realizado, possibilitando que as crianças falassem características físicas próprias que lhe chamassem atenção, paralelamente ocorrendo à comparação com o colega. Então eram chamadas uma a uma para olharem o reflexo no espelho e relatar aquilo que enxergavam. Logo após, foi distribuído para os alunos diversos materiais para a produção do autorretrato: cola, revista, barbante, botões, lantejoulas, dentre outros.

Hall (2006) afirma que, a identidade na concepção sociológica, preenche o espaço entre o “interior” e o “exterior” – entre o mundo pessoal e o mundo público. [...] ao mesmo tempo em que internalizando o significado dos valores, [...] contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural (HALL, 2006, p.11). A identidade então costura o sujeito à estrutura. Desse modo, durante o brincar, a criança percebe que faz parte de um contexto cultural e social, e vai, assim,

entendendo melhor a sociedade, sendo isto fundamental para que ela se desenvolva como sujeito, ao exemplo das reproduções sociais do que vive durante tal processo, pois é por meio deste que ela não apenas vivência experiências como produz cultura, significado e relações. Como afirma Dallabona e Mendes, é por meio do lúdico que,

[...] a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. (DALLABONA E MENDES, 2004, p. 107)

Em um outro momento durante a aula direcionou-se as crianças para o espaço de fora no qual foi montado um circuito, circuito este composto por:

- Primeira parte do circuito: Ajudar o colega a desviar do obstáculo enquanto um dos dois está vendado.
- Segunda parte: Trabalhar o equilíbrio em uma corda e passar por debaixo e acima de alguns obstáculos.
- Terceira parte: Usar o bambolê para fazer um caminho passando o de trás para frente continuamente, em dupla.

Entretanto ao iniciar o circuito no pátio começou a chover e as crianças tiveram que ser realocadas para um outro espaço coberto e mais fechado. As etapas do circuito foram construídas para que o conceito de “dependência” do outro fosse desenvolvido, incentivando assim não apenas o cuidado com o colega, mas a importância de se fazer algo em conjunto, para tanto, as crianças foram divididas em duplas e tinham que passar por obstáculos juntas.

Considerando, portanto, na Educação Infantil, que cada criança é particular, e possui um modo de ser distinto e está no mundo de uma maneira específica, foi que concordando com Mosé, se não houver vida naquilo que aprendemos, então não há educação, formação e muito menos aprendizagem (MOSÉ, 2013)

Encerrou-se, através da recapitulação tudo que foi abordado durante a manhã, deixando-os livres para expressarem o que aprenderam e acharam desse momento. Logo após, reforçou-se o fato de das diferenças não serem empecilhos para viver em conjunto. Realizou-se um rápido “amigo doce”, com bombons e que foram entregues a turma, para que fosse um momento de confraternização e reconhecimento da significância do outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do desenvolvimento do artigo foi possível constatar com base na comparação entre experiência de campo e referenciais teóricos, que todas as influências e construções presentes na escola fazem parte do processo de formação do sujeito da criança, bem como da sua percepção sobre o outro. Logo, a identidade desvincula-se de uma noção pronta e encerrada em si, para ser construída socialmente e culturalmente, diariamente, por meio das relações do sujeito com o mundo.

Acredita-se que a educação lúdica e as brincadeiras colaboram e são fatores determinantes no processo formativo do sujeito, possibilitando um crescimento sadio e consciente das trocas mútuas que se originam a partir da interação e especialmente da colaboração com o outro. Pois é por meio de estímulos ambientais adequados que se tem êxito mais facilmente com o educar. Compreendendo, portanto, a ludicidade como uma forma, um caminho aberto de produção de sentidos, sendo indispensável na linha pedagógica, capaz de proporcionar a criança espaços de protagonismo e autonomia sobre suas reflexões. Assim sendo, a elaboração de uma proposta pedagógica por meio do brincar se torna mais significativa fornecendo a criança uma gama de atividades lúdicas que melhorarão o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

Conclui-se que a constituição do sujeito social é um processo gradativo, coletivo e que o brincar é imprescindível para a construção dele, uma vez que a sucessão de conhecimentos advindos do brincar, dialogam diretamente com habilidades como linguagem, memória, atenção, cognição afetividade e respeito. Espera-se que este artigo possa contribuir de alguma forma, para o movimento das escolas e universidades estarem abertas para provocar o pensar acerca do processo educativo mais sensível, por meio do potente e poder educativo do brincar das crianças.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Ana Maria Lourenço. **INFÂNCIA, CULTURA, SUBJETIVIDADE: DISCIPLINAMENTO DOS CORPOS INFANTIS EM NARRATIVAS DE CRIANÇAS FILHOS DE PESCADORES**. XI Congresso Nacional de Educação EDUCERE, Curitiba - PR, p. 6298-6312, 23 set. 2013.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**/ Gilles Brougère; revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. - 8.ed- São Paulo: Cortez,2010. – (Coleção questões da nossa época; v.20)

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

GUHUR, Maria de Lourdes Periotto. **A constituição da criança como sujeito na realidade social: as relações de interação e de intersubjetividade**. Cadernos de Educação | FaE/PPGE/UFPel, Pelotas - RS, 2009, p. 325-347

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HORN, Cláudia Inês. Et. Al. **Pedagogia do Brincar**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KRAMER, Sonia (coord.). **Com a pré-escola nas mãos: Uma alternativa curricular para educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991.

MOSÉ, Viviane. **A escola e os desafios contemporâneos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

PAVNOSKI, Luciano. **A importância do brincar no desenvolvimento da criança na educação infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 07, Vol. 09, pp. 49-63. Julho de 2019. ISSN: 2448-0959

POZAS, Denise. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. I edição. Rio de Janeiro: Ed. Senac Rio de Janeiro, 2015.

SOBRE O(A/S) AUTOR(A/S)

Monique Souza Silva

Graduanda em licenciatura em Pedagogia pela UESB; UESB – BRASIL ; Membro do Grupo de Pesquisa e Extensão Coletivo Feminista Margarida Alves; Bolsista de monitoria da disciplina Educação e Relações Étnico Raciais - Cultura Indígena no curso de pedagogia no semestre 2020.1. E-mail: monisilva59.ms@gmail.com

Lyra Andrade Barros

Graduanda em licenciatura em Pedagogia pela UESB; UESB – BRASIL; Bolsista de monitoria da disciplina de Currículo no curso de pedagogia no semestre 2020.1 E-mail: lyraandrade@hotmail.com

Laina Cariele da Cruz Ribeiro

Graduanda em licenciatura em Pedagogia pela UESB; UESB – BRASIL; Membro do Núcleo de Estudos, Pesquisa e Extensão em Educação, Formação Docente, Infância, Leitura e Ludicidade – NEPEFILL. Estudante bolsista voluntária do Programa de Iniciação Científica UESB- Pic; Residente do Programa de Residência Pedagógica- Área Prioritária: Alfabetização- UESB. E-mail: lai.cariele@gmail.com

Crislaine Dias dos Santos

Graduanda em licenciatura em Pedagogia pela UESB; UESB – BRASIL; Membro do Núcleo de Estudos, Pesquisa e Extensão em Educação, Formação Docente, Infância, Leitura e Ludicidade – NEPEFILL. Estudante bolsista voluntária do Programa de Iniciação Científica O SUCO DA SUCATA: a potencialidade dos materiais não estruturados, para produção de brinquedos e brincadeiras para as crianças, em espaços públicos da cidade de Jequié- BA. E-mail: diazribeiro18@gmail.com