

Atividades lúdicas como ferramenta pedagógica na Educação Infantil: uma análise em escola do Espírito Santo

Leisure activities as a teaching tool in early childhood education: an analysis in a school of Espírito Santo

Maria das Graças Vieira

Doutora em Educação. Professora da Universidade Federal de Pernambuco e Professora do Programa de Mestrado em Gestão em Organizações Aprendentes da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB – Brasil
gracinhavieira@yahoo.com.br

Fernanda Matos de Moura Almeida

Mestre em Ciências Contábeis. Professora do Programa de Pós-Graduação das Faculdades Doctum, Iúna, ES – Brasil
fernandamoura15@gmail.com

Alice Aparecida Souza Moraes

Graduação em Pedagogia. Iúna, ES-Brasil.
alicees2009@hotmail.com

Ana Paula Nepomuceno Henriques

Graduação em Pedagogia. Iúna, ES-Brasil.
anapaulaiuna@hotmail.com

Andréia Justo de Lemos

Graduação em Pedagogia. Iúna, ES-Brasil.
ggracinhavieira@gmail.com

Karina Henriques de Amorim

Graduação em Pedagogia. Iúna, ES-Brasil.
karinahenriquesamorim@hotmail.com

Patrícia Storck da Cruz Martins

Graduação em Pedagogia. Iúna, ES-Brasil.
patricia_storck@hotmail.com

Resumo: O objetivo deste artigo foi verificar como os educadores utilizam as atividades lúdicas na Educação Infantil na Escola Prof.^a Dalila Castro Rios, em Iúna (ES). A pesquisa compreendeu, ainda, averiguar se os educadores tinham conhecimento dos benefícios que as atividades lúdicas traziam para o desenvolvimento dos alunos; e identificar a frequência em que utilizam as atividades lúdicas na prática escolar na Educação Infantil. Para isso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, descritiva e de levantamento de dados. Para levantamento dos dados, tornou-se necessário contato direto com os professores envolvidos, tendo sido todos localizados na escola onde atuam. Com os dados obtidos, no que se refere ao conhecimento dos benefícios das atividades lúdicas para o desenvolvimento das crianças, notou-se que os educadores observam e destacam benefícios, tais como afetivo, físico-motor, social, psicológico e cognitivo, demonstrando que o educador deve buscar uma

prática pedagógica direcionada para a aquisição de conhecimentos, e desenvolvimento das capacidades e habilidades que o indivíduo possui.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas. Desenvolvimento. Educação Infantil. Ferramenta Pedagógica.

Abstract: The aim of this paper was to verify how educators use play activities in kindergarten at School Profª Dalila Castro Rios in Iúna (ES). The study involved checking if educators were aware of the benefits that recreational activities brought to the development of students, and identifying the frequency in which they are used recreational activities in school practice in Early Childhood Education at the School. For this, we carried out a literature review, descriptive and survey data. With the data obtained, in relation to the knowledge of the benefits of play activities for children's development, it was observed that educators observe and highlight benefits such as emotional, physical-motor, social, psychological and cognitive, demonstrating that the educator should seek a pedagogical practice directed towards the acquisition of knowledge, development of skills and abilities that the individual possesses.

Key words: Childhood Education. Development. Pedagogical Tool. Playful Activities.

Introdução

Diante de estudos sobre a utilização das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, a pesquisa qualificará a sua importância para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento da criança.

O lúdico se origina da palavra “*ludus*”, que quer dizer jogo. A palavra evolui, levando em consideração as pesquisas realizadas no decorrer dos anos, e o lúdico deixa de ser considerado apenas como jogo. (ARIÈS, 2006)

De acordo com Aberastury (1992), a atividade lúdica se inicia em torno dos quatro meses, e é uma forma de expressar os conflitos passados e presentes na vida da criança, desde o nascimento até a idade adulta.

Almeida (1994) e Cunha (1994) afirmam que o sentido real e verdadeiro da educação lúdica estará garantido, se o educador estiver preparado para realizá-lo, pois o lúdico, enquanto recurso pedagógico, deve ser visto de forma séria, de modo que a criança se sinta bem à vontade e integrada ao meio em que está inserida. É responsabilidade do educador, na Educação Infantil, proporcionar à criança brincadeiras que contribuam para o seu desenvolvimento biopsicossocial e, conseqüentemente, para a sua educação.

Ampliando os ensinamentos dos autores citados anteriormente, Lopes (2006) explica que o fato de a criança, desde pequena, poder se comunicar

através de gestos, sons e mais tarde poder representar um determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação e sua criatividade, além de desenvolver capacidades importantes, como a atenção, a memória, e amadurecer também para a vida coletiva através da socialização e convivência com o outro. Desta maneira, ela constrói a sua própria identidade e autonomia.

Neste contexto, Nicolau (2003) menciona que, através da brincadeira, a criança se desenvolve integralmente; desta forma, se envolve afetivamente, socialmente e opera mentalmente. A criança imagina, libera energia, cria alternativas e soluções para resolver os problemas que surgem no ato de brincar. O brinquedo é dinâmico e proporciona comportamentos improvisados e espontâneos, explorando o mundo, descobrindo e entendendo seus sentimentos e ideias.

Luckesi (2000) afirma que a prática educativa lúdica, como é ativa, por si só, oferece ao educando a oportunidade de confrontar-se consigo mesmo, conviver com o outro, descobrir seus limites e possibilidades. Na sua concepção, ludicidade é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde os alunos estão em sua aprendizagem e desenvolvimento; dessa forma, fornecendo-lhes respaldo para promover novas aprendizagens.

Levando em conta os ensinamentos dos autores supracitados, entende-se que a atividade lúdica é uma ferramenta fundamental e assaz relevante no cotidiano escolar das crianças, uma vez que pode ser usada como direcionador das atividades docentes na busca pelo desempenho que se espera na Educação Infantil.

Rizzi e Haydt (1987) afirmam que o lúdico aplicado à prática pedagógica não se define apenas como jogo e não contribui somente para a aprendizagem da criança, como também possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

Portanto, torna-se relevante saber quais atividades lúdicas e de que maneira são utilizadas pelos educadores no processo de ensino-aprendizagem.

O objetivo geral da pesquisa é verificar como os educadores utilizam as atividades lúdicas na Educação Infantil na Escola Prof.^a Dalila Castro Rios, em Iúna, estado do Espírito Santo. A pesquisa compreende ainda os objetivos de averiguar se os educadores que atuam na Educação Infantil dessa escola têm conhecimento dos benefícios que as atividades lúdicas trazem para o desenvolvimento dos

alunos, e identificar a frequência em que são utilizadas as atividades lúdicas na prática escolar.

A pesquisa é justificável no que se refere à contribuição das atividades lúdicas na formação de valores sociais como respeito mútuo, cooperação, relação social, interação, estudo, leitura, auxiliando na construção do autoconhecimento.

1 A pedagogia, os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil

Libâneo (2010) ensina que a Pedagogia está ligada aos processos educativos, métodos e maneiras de ensinar, trabalhando a problemática educativa e orientando a ação. Portanto, pode-se dizer que a Pedagogia é uma ciência que transforma a realidade educativa e interfere no desenvolvimento dos indivíduos, grupos e na sua relação com o meio.

Na Pedagogia tradicional, o jogo não tinha significado funcional; atualmente, o jogo tem sido utilizado como recurso pedagógico, pois corresponde ao impulso natural da criança, proporciona uma atividade física, mental e desenvolve a parte afetiva, motora e cognitiva da criança. A ideia de se utilizar os jogos na educação surgiu com o movimento da Escola Nova. No século XVIII, Rousseau e Pestalozzi já diziam da importância dos jogos como instrumento que prepara para a vida e as relações sociais. (RIZZI; HAYDT, 2005)

Ainda de acordo com Rizzi e Haydt (2005), Froebel era a favor da pedagogia do jogo, onde a criança, para desenvolver-se, necessita, além de olhar e escutar, agir e produzir, pois através dos jogos e brincadeiras a criança tem a primeira representação do mundo. Desta forma, pode-se dizer que pelo jogo a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

Termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma distinta no Brasil, demonstrando que ainda não é bem conceituado este campo. (RIZZI; HAYDT, 2005)

A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas desperta para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais, e que a importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo, pois alterando o significado de objetos, de situações, e criando novos significados é que se

desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. (KISHIMOTO, 2005)

Levin (2005) afirma que na pré-escola o uso de atividades lúdicas é maior. O uso do corpo somando com a teoria leva ao aprendizado. No entanto, quando se chega à 1ª série essa metodologia é deixada de lado e a postura do professor muda em relação às atividades lúdicas mudando também a postura do aluno.

Lopes (2010) ratifica que muitos educadores utilizam, em sua prática docente, programas, atividades e materiais inadequados e desestimulantes, seguidos de uma carente flexibilidade de adaptação entre os objetivos da aula e as diferenças individuais dos alunos.

Como afirma Marcelino (2002) e Dallabona e Mendes (2004), há uma grande preocupação dos educadores com a redução das brincadeiras entre as crianças. As crianças estão brincando cada vez menos, as atividades lúdicas vêm sendo cada vez mais precocemente substituídas no cotidiano devido à redução do espaço físico, do tempo de brincar e jogar por conta de outras atividades como computação, jogos violentos, brinquedos eletrônicos, dentre outras razões. Diante disso, a criança começa a não interagir mais com o meio e com o social e, portanto, o brincar passa a fazer parte de recomendações de especialistas para professores e pais.

A atividade lúdica é normalmente proposta através de jogos auto-instrutivos e materiais didáticos, que se propõem a ensinar às crianças noções de forma, dimensão, cor e até mesmo letras e números. A interferência do professor neste processo é direta e tem por objetivo o ensino de noções e habilidades previamente definidas. Brincando, a criança vai aprender a pensar, sentir, decidir, construir, descobrir-se e aceitar seus limites. (KISHIMOTO, 1999)

O jogo, além de descarregar as energias do indivíduo, permite que a criança expresse sua realidade e seja capaz de transformá-la de acordo com seus desejos. (RIZZI; HAYDT, 2005)

Piaget (1978) classifica os jogos sob o ponto de vista cognitivo e declara que, através da maturação e da interação ativa com o meio ambiente, através das explorações sensório-motoras, o comportamento da criança torna-se cada vez mais diferenciado e, mediante a construção de novos conhecimentos, vai gradativamente dando lugar ao aparecimento dos comportamentos intencionais, chegando, finalmente, à atividade lúdica.

1.1 Estrutura do jogo infantil

O jogo infantil pode ser dividido em três tipos de estrutura: o jogo de exercício sensório-motor, o jogo simbólico e o jogo de regra, caracterizando diferentes períodos do desenvolvimento infantil. Esses jogos estão explicados considerando os ensinamentos de Piaget (1990):

- **O jogo do exercício sensório-motor:** A atividade lúdica surge, primeiramente, sob a forma de simples exercício motor e, para sua realização, depende apenas da maturação do aparelho motor. Esses exercícios motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples, e têm um valor exploratório pelo fato de a criança os realizar para explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo, como no caso das atividades em que a criança manipula objetos, tocando, deslocando, montando e desmontando e no caso dos bebês quando esticam os braços e recolhem os braços e as pernas, e quando tocam objetos produzindo sons.
- **O jogo simbólico:** No período entre dois e seis anos de idade, a tendência lúdica se manifesta sob a forma de jogo simbólico, ou seja, jogo de ficção ou imaginação, onde a criança faz de conta que um objeto pode ser outro, que uma pessoa pode ser um personagem. A função desse tipo de atividade lúdica consiste em satisfazer o eu, transformando o real em ficção em função dos desejos. Viver este mundo de faz de conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando as frustrações.
- **Jogo de regras:** A terceira forma de atividade lúdica é o jogo de regras. Este começa por volta dos cinco anos de idade, mas se desenvolve principalmente na fase que vai dos sete aos doze anos, predominando durante toda a vida do indivíduo. Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas, dentre outros) ou intelectuais (jogos de cartas, xadrez e outros esportes). O que caracteriza este tipo de jogo é o fato de ser regulamentado por meio de regras. É uma atividade lúdica que propicia as relações sociais ou interindividuais, pois

a regra é uma regularidade imposta pelo grupo, e esta forma de jogo pressupõe a parceria, bem como certas obrigações.

Quando a criança brinca, consegue desenvolver habilidades essenciais a uma boa formação: — a coordenação motora, o conhecimento, o lado afetivo e o social. E a escola é o espaço que utiliza essa ferramenta de grande importância para o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 1999)

O que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Ao brincar, a criança busca imitar, criar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar faz de conta que é o outro. O brincar permite observar a coordenação das experiências prévias das crianças, através da ativação da memória, e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. (VYGOTSKY, 1984)

Ainda de acordo com Vygotsky (1984), a imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana da atividade consciente, que não está presente na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Ela surge primeiro em forma de jogo, que é a imaginação em ação. As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e os jogos de regras tais como os jogos tradicionais, didáticos e corporais são, portanto, formas de brincar que definem o conteúdo que proporciona o desenvolvimento afetivo, cognitivo, estético e físico das crianças. Portanto, o brincar tem um papel importante na Educação Infantil em creches, pré-escolas e instituições.

Por tratar-se de ação educativa, ao professor cabe organizá-la de forma que se torne atividade que estimule a auto-estruturação do aluno. Desta maneira é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como o aprimoramento do seu trabalho pedagógico. (KISHIMOTO, 2005)

Para Negrine (1995), o educador deve buscar, a todo instante, estratégias para impulsionar o desenvolvimento dos alunos que apresentam dificuldades. A observação e a atenção para aquilo que o aluno quer nos dizer através do seu corpo deve ser uma constante no seu trabalho pedagógico.

Como afirma Levin (2005), incentivar uma relação saudável com o próprio corpo e o uso dele na aprendizagem são práticas que deveriam ser cultivadas por toda a escolaridade.

1.2 A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança

A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e para o desenvolvimento da criança se dá pelo fato de facilitar a aprendizagem, ajudar no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborar para uma boa saúde mental, facilitar o processo de socialização, comunicação e construção do conhecimento, estimular a criatividade, além de propiciar uma aprendizagem espontânea. (KISHIMOTO, 1999)

Marcellino (2003) afirma que reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância, pois o lúdico na escola permite que as crianças sejam e vivam como crianças. Segundo o autor, o universo do lúdico, que envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, é tão vasto que nos permite explorá-lo e utilizá-lo das formas mais diversas.

O ato de brincar possui um papel de grande importância na construção e desenvolvimento do pensamento infantil. Para o autor, é brincando e jogando, que a criança descobre sua capacidade cognitiva, visual, auditiva, tátil e motora, além da maneira pela qual aprende a interagir na relação com pessoas, eventos, símbolos e coisas. (VYGOTSKY, 1984)

Para Marcelino (2003), a aprendizagem direcionada para a aquisição, o domínio e a conquista de um saber estabelecido como meta pelo adulto todo-poderoso fecha as portas do verdadeiro saber para a criança, cujo exercício está no prazer do jogo. Pelo jogo, as crianças exploram os objetos que as cercam, melhoram sua agilidade física, desenvolvem seu pensamento e ampliam as possibilidades de ação e compreensão do mundo. O jogo para a criança não é equivalente ao jogo para o adulto, pois o adulto que joga afasta-se da realidade, enquanto a criança ao brincar/jogar avança para novas etapas do mundo que a cerca.

A criança tem necessidade de brincar, criar e recriar e ter prazer no que faz. Embora cada criança tenha a sua característica própria, ela precisa se relacionar com outras para haver interação, socialização e troca de experiências e conhecimento. As brincadeiras e os jogos estimulam a autoestima, pois são desafios prazerosos e significativos. Brincar faz parte da essência da criança. Faz com que ela cresça se desenvolva e aprenda a encarar os desafios futuros. (KISHIMOTO, 1999)

Negrine (1995) justifica que, ao não se oferecer espaço para que a criança realize atividades que a permitam explorar o mundo simbólico, ela se encontra impedida de exteriorizar sua expressividade motriz.

Na concepção de Murcia (2005), é fundamental que o adulto use o interesse lúdico de cada criança, independente do tipo de necessidade especial que ela apresente, para promover maior autoconfiança na experimentação de novas atividades e, com isso, potencializar o desenvolvimento de novas aprendizagens.

2 Metodologia

Considerando os ensinamentos de Marconi e Lakatos (2001) e Oliveira (2004) esta pesquisa se classifica como descritiva, bibliográfica e de levantamento de dados.

O instrumento de coleta de dados utilizado foi um formulário elaborado pelas pesquisadoras e aplicado aos 14 professores que atuam na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Prof.^a Dalila Castro Rios, em Iúna-(ES).

O formulário aplicado constava de nove perguntas visando apresentar o perfil dos professores atuantes na Educação Infantil da referida escola, como também buscou conhecer o entendimento desses em relação às atividades lúdicas no que tange a ferramentas que consideram como lúdicas e existência de benefícios desse trabalho no desenvolvimento escolar das crianças.

2.1 Análise e discussão dos dados

A fim de identificar os respondentes da pesquisa quanto ao gênero, constatou-se que 100% destes são do sexo feminino. Este resultado possibilitou observar que as mulheres estão mais presentes no âmbito escolar.

Quanto à faixa etária, 42,84% têm entre 26 e 36 anos e outros 28,60% têm idade entre 37 e 45 anos. Em relação ao grau de instrução e tempo de experiência 85,72% possuem pós-graduação e 64,28% têm mais de nove anos de experiência na área da educação.

Marcellino (2003), afirma que o universo do lúdico que envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras é tão vasto que pode ser explorado de diversas formas pelo educador.

Nesse sentido, buscou-se identificar o conhecimento dos professores a respeito das atividades lúdicas, e o que notou-se foi que um total de 100% dos respondentes afirmou conhecer as atividades lúdicas, e que estas significam aplicar seus conteúdos através de jogos e brincadeiras. Outros 7,14% responderam que atividade lúdica também significa aplicar seus conteúdos através de vídeo.

Percebe-se que a maioria dos profissionais reconhece que ludicidade é trabalhar seus conteúdos através de jogos e brincadeiras e que todos as utilizam como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. Esse resultado confirma o que o autor Marcellino apresenta.

Constatou-se que 100% dos respondentes utilizam as atividades lúdicas como ferramenta pedagógica, dos quais 64,29% trabalham diariamente com tais atividades.

Quanto à classificação das atividades lúdicas para o desenvolvimento dos alunos, 92,85% dos respondentes as classificam como muito importante.

Os respondentes foram questionados a respeito da utilização do tipo de atividades lúdicas como ferramenta pedagógica em suas aulas. O gráfico 1 apresenta os resultados em percentual:

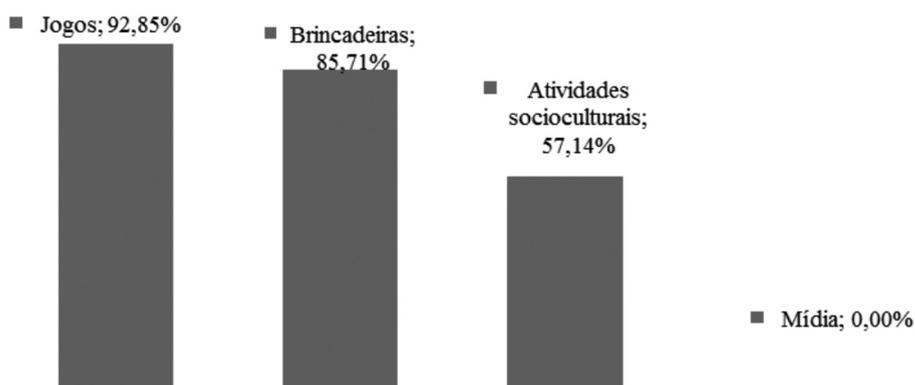


Gráfico 1: Utilização de atividades lúdicas como ferramenta pedagógica em suas aulas.

Fonte: Dados da pesquisa, 2012.

Neste contexto, verificou-se que 92,85% utilizam jogos, 85,71% utilizam brincadeiras e 57,14% atividades socioculturais. E o que se observa com esses resultados é que as professoras da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Prof.^a Dalila Castro Rios, têm diversificado o método de ensino no que se refere às atividades lúdicas.

Macedo (2000) diz que a prática com jogos, permeada por tais situações, pode resultar em importantes trocas de informações entre os participantes, contribuindo efetivamente para a aquisição de conhecimento.

Entende-se que as educadoras acreditam que trabalhar as atividades lúdicas é muito importante para o desenvolvimento dos alunos, pois, através das situações que os jogos e brincadeiras proporcionam, os alunos trocam e adquirem conhecimento. Os dados da pesquisa confirmam a importância que é dada pela literatura, às atividades lúdicas.

Com relação à análise do gráfico 2, pode-se contemplar o resultado alcançado no que se refere à observação, por parte dos educadores, dos benefícios das atividades lúdicas, uma vez que todos os respondentes consideram que as atividades lúdicas beneficiam o desenvolvimento das crianças de formas variadas.

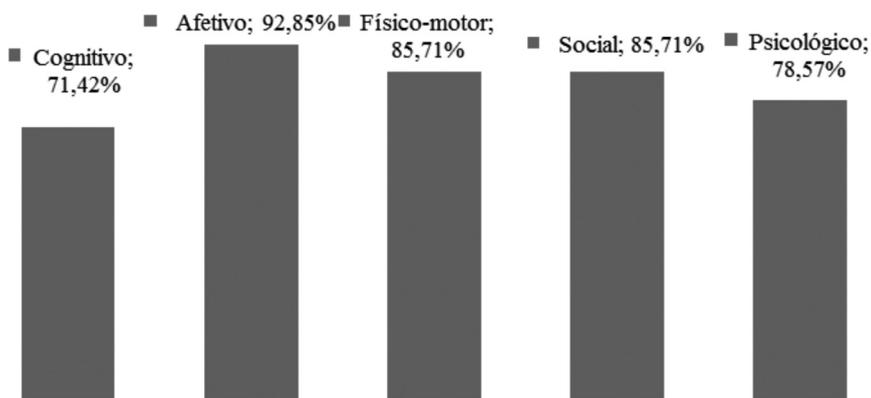


Gráfico 2: Benefícios observados pelos educadores.

Fonte: Dados da pesquisa, 2012.

Constatou-se que 100% das respondentes disseram observar algum benefício, sendo que 92,85% responderam que observam benefício afetivo; 85,71%, físico-motor; 85,71%, social; 78,57%, psicológico; e 71,42% cognitivo.

De acordo com Murcia (2005), as atividades lúdicas que o ser humano pratica ao longo de sua vida lhe servem como distração, educação, entretenimento, recreação e relaxamento. A utilização das atividades lúdicas contribui para o desenvolvimento intelectual, integral, social, afetivo e físico-motor da criança.

Nota-se que todas as professoras reconhecem a importância dos benefícios das atividades lúdicas para o desenvolvimento dos seus alunos. E, neste contexto, vê-se que as mesmas observam que tais benefícios contribuem para o desenvolvimento de vários aspectos da vida do aluno.

Considerações finais

Constatou-se que a maior parte dos educadores utiliza jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica para ministrarem seus conteúdos.

No que se refere ao conhecimento dos benefícios das atividades lúdicas para o desenvolvimento das crianças, notou-se que os educadores observam e destacam benefícios tais como afetivo, físico-motor, social, psicológico e cognitivo, demonstrando que o educador deve buscar uma prática pedagógica direcionada para a aquisição de conhecimentos, para o desenvolvimento das capacidades e habilidades que o indivíduo possui.

Entende-se, portanto, que os educadores pesquisados utilizam como ferramenta pedagógica, com frequência diária, jogos, brincadeiras e atividades socioculturais, compreendendo tais atividades lúdicas e suas relações com o processo ensino-aprendizagem.

Referências

- ABERASTURY, A. *A criança e seus jogos*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.
- ALMEIDA, P. N. de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1994.
- ARIÈS, P. *História social da criança e da família*. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 2006.
- BRASIL. *Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF, 1996.

CUNHA, N. H. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Matese, 1994.

DALLABONA, S.R; MENDES, S.M.S. *O lúdico na educação infantil: jogar brincar, uma forma de educar*. Santa Catarina, 2004. 08 de fevereiro de 2012. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/educação-infantil-artigos/aimportância-de-uma-prática-pedagógica-lúdica-na-educação-infantil-5643572.html>>. Acesso em: 16 mar. 2012.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LEVIN, Esteban. O corpo ajuda o aluno a aprender. *Revista Nova Escola*. Rio de Janeiro: Editora Abril, n. 179, p. 20-22, jan – fev, 2005.

LIBÂNEO, J. C. *Pedagogia e pedagogos, para que?* 12. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

LOPES, V. G. *Linguagem do corpo e movimento*. Curitiba: Fael, 2006.

_____. *Fundamentos da Educação Psicomotora*. Curitiba: Fael, 2010. Disponível em: <<http://www.eadcon.com.br/Eadcon/download/apostilas2010.01/FL.PEDA.FundEducPsicom.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2012.

LUCKESI, C. C. *Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*. Salvador: Gepel, 2000. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: 15 set. 2012.

MACEDO, L. DE; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Aprender com jogos e situações problemas*. Porto Alegre: Artmed Sul, 2000.

MARCELLINO, N. C. *Estudos do lazer: Uma introdução*. 3. ed. São Paulo: Autores Associados, 2002.

_____. *Lúdico, educação e educação física*. 2. ed. Ijuí: Unijuí, 2003.

MARCONI, M. DE A.; LAKATOS, E. M. *Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

MURCIA, J. A. M. (Org.). *Aprendizagem através dos jogos*. Tradução Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEGRINE, A. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil: Psicomotricidade, Alternativas pedagógicas*. Porto Alegre: Prodil, 1995. v. 3.

NICOLAU, M. L. M. *A educação pré-escolar: Fundamentos e didática*. 10. ed. São Paulo: Ática, 2003.

OLIVEIRA, S. L. DE. *Tratado de Metodologia Científica: projetos de pesquisa, TGI, monografias, dissertações e teses*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

_____. *A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ática, 1987.

_____. *Atividades Lúdicas na educação da criança*. 7. ed. São Paulo: Ática, 2005.

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

recebido em 21 ago. 2013 / aprovado em 24 mar. 2014

Para referenciar este texto:

VIEIRA, M. G. et al. Atividades lúdicas como ferramenta pedagógica na Educação Infantil: uma análise numa escola do Espírito Santo. *Dialogia*, São Paulo, n. 19, p. 163-176, jan./jun. 2014.