

Mary Stela Sakamoto Lopes

# APLICAÇÃO DA LUDICIDADE

## EM SALA DE AULA

### Guia de Orientação



Mary Stela Sakamoto Lopes

**APLICAÇÃO DA LUDICIDADE**  
**EM SALA DE AULA**  
Guia de Orientação

**REALIZAÇÃO**

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”  
Faculdade de Ciências  
Pós Graduação em Docência para a Educação Básica

**ELABORAÇÃO**

Mary Stela Sakamoto Lopes

**DIAGRAMAÇÃO E CAPA**

Henrique Sakamoto Barduchi

**SUPERVISÃO GERAL**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

## FICHA CATALOGRÁFICA

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	6
APRESENTAÇÃO DA ORIENTADORA	7
SOBRE A AUTORA	12
SOBRE O DESIGNER	13
AGRADECIMENTOS	14
INTRODUÇÃO	16
CAPÍTULO 1: O BRINCAR	17
CAPÍTULO 2: O BRINCAR NO AMBIENTE ESCOLAR	22
CAPÍTULO 3: BRINCAR E APRENDER: É SÓ COMEÇAR	29
ATIVIDADES LÚDICAS	32
ATIVIDADES LUDIFORMES	48
BIBLIOGRAFIA	55

## APRESENTAÇÃO

### Vamos brincar!

Brincar é um tema muito sério e deve fazer parte da infância. Ao proporcionar a brincadeira para a criança, estamos garantindo o direito de brincar, de aprender e desenvolver o lado físico e psíquico. É uma ação democrática, contemplando todas as raças, classes sociais, credo e sexo.

As brincadeiras oferecem ótimas oportunidades de relacionamento interpessoal e impulsiona novas aprendizagens. Por meio dela, a criança explora o seu meio, descobre o mundo e torna-se capaz de ser mais autônoma. Entretanto, não basta introduzi-las no currículo escolar, é preciso reconhecer a sua significância na construção da personalidade

infantil e no favorecimento de novos conhecimentos.

Kishimoto (2017, p. 13) afirma que “o brincar e o aprender têm a mesma raiz”, sendo necessária a adequação física dos espaços, o planejamento e o uso de materiais e recursos diversos, para concretizar resultados.

Assim, este Guia convida você a refletir sobre o brincar em sala de aula e promover momentos lúdicos aos alunos, pois a brincadeira faz-se necessária na rotina escolar, ocupando um espaço e tempo privilegiado no cotidiano da criança.

## APRESENTAÇÃO DA ORIENTADORA

Iniciar o diálogo entre pesquisadores universitários e formadores de professores em fase inicial de docência é papel das universidades. Entretanto, mais do que formar as novas gerações docentes, compete-nos dar continuidade à formação dos profissionais que já estão atuando diretamente com alunos, os quais, muitas vezes permanecem distantes dos resultados de pesquisas produzidas nos Programas de Pós-Graduação que reconhecem as dificuldades encontradas no cotidiano da sala de aula, buscando soluções para auxiliar tais.

Em 2014, foi criado o programa de Pós-graduação Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica, cujo objetivo principal é a

formação de pesquisadores e professores, com o diferencial de que as pesquisas acontecem a partir do desafio da sala de aula, para que os professores possam atingir a autonomia na elaboração e condução do ato de ensinar. Tal objetivo está totalmente relacionado à função da Universidade e de seus docentes. Nesse sentido, apresento a pesquisa realizada por Mary Stela Sakamoto Lopes, professora da Rede Municipal de Ensino Fundamental de Bauru. Unindo nossos interesses de pesquisa – objetos lúdicos, ensino aprendizagem e formação docente lúdica –, realizamos o estudo “O direito de aprendizagem e do brincar nos anos iniciais do Ensino Fundamental:

formação lúdica docente”, cujas perguntas norteadoras foram: “o direito à infância e o direito de aprendizagem e do brincar estão assegurados nos anos iniciais do Ensino Fundamental – EF em escolas públicas de Bauru – SP?” e “Como ocorrem as práticas pedagógicas relacionadas à formação lúdica docente?”. Além disso, nosso ponto central era verificar como a ludicidade estava inserida nas na sala de aula e nas práticas pedagógicas dos professores. Preocupou-nos os resultados, pois constatamos que “... as brincadeiras em sala de aula não são reconhecidas como um direito fundamental da criança; e que professores com e sem formação lúdica utilizam, frequentemente, a ludicidade apenas como recurso pedagógico para facilitar a aprendizagem dos alunos” (LOPES, 2017, p. IX).

As nossas experiências docentes (de professora Universitária e de Ensino Fundamental), articuladas e em busca de ações que pudessem apoiar os processos de ensino-aprendizagem de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, juntamente aos resultados dessa pesquisa resultaram neste produto, objeto de consulta para professores, pais e para todos aqueles que tiverem interesse em saber mais sobre jogos e educação.

Cabe ressaltar que, com o avanço da etapa da Educação Básica sobre a Educação Infantil, um ponto parece-nos pouco considerado: as crianças entraram com um ano de idade a menos na “escola de verdade”.

Tal terminologia pode-nos assustar, mas muitas são as evidências de que o que move as crianças nessa faixa etária – o brincar e o jogar – está sendo desprezado! Por outro lado, a Educação Infantil é tida como “escolinha”, “parquinho”, “prézinho” e outros adjetivos e atributos pouco reais para essa etapa da educação humana.

A infância é a fase mais curta da etapa da vida, e é o período que requer maior atenção e cuidados dos pais e de toda a sociedade. Dessa forma, a criança deve ser cuidada e educada como alguém que pensa, sonha, sofre, tem dificuldades em se relacionar com o mundo e com as pessoas, que não é o homem do futuro, mas o é no presente e que merece ser visto como tal.

Quando a sociedade reconhece a infância, asseguram-se os direitos da criança, e, ao inserir as ações lúdicas em seu cotidiano, contribui-se para o autoconhecimento, auxiliando, assim, nos relacionamentos interpessoais, transmitindo segurança para que ela vá em busca de respostas para descobrir e inventar o mundo, tendo possibilidades de crescer olhando as diferenças e as semelhanças como sendo naturais e parte da vida.

A criança tem na ação lúdica a forma de agir no mundo, uma vez que, tal ação demanda a sua relação com objetos que são ponte entre sua imaginação, a fantasia e a realidade, ações tão características da criança, e que são propulsoras para desvelar o movimento e funcionamento do universo.

Nessa esteira, três questões movem as crianças: o quê, porquê e onde; os jogos e as brincadeiras atendem a essas questões, pois para as ações lúdicas, que envolvem a criança e os objetos, há a necessidade de atribuir-lhes significados, os quais são procurados, justamente, no mundo da imaginação e da fantasia, que irão permitir a elaboração e reelaboração de conceitos, fatos e formas de apreender e se inserir no mundo.

Como citado anteriormente, as brincadeiras e os jogos não estão presentes na sala de aula como um direito fundamental da criança. Essa constatação direcionou nossa tomada de decisão por criar o produto final da pesquisa intitulado “Ludicidade em sala de aula: guia de orientação”. O texto está

elaborado em três seções, nas quais a primeira, intitulada de “O brincar”, define-se a ação que envolve a criança e os objetos que lhes são disponibilizados. Na seção seguinte, “O brincar na escola”, apontam-se os benefícios e as necessidades do brincar na escola.

Para finalizar, em “Brincar e aprender: é só começar”, são tratadas as ações lúdicas e ludiformes (FORTUNA, 2014), sendo que a primeira está relacionada ao livre arbítrio, com a seleção das crianças normalmente ao ar livre e em espaços como pátio, quadras e entre outros. As ações ludiformes são decorrentes da seleção dos professores diretamente relacionadas ao processo de ensino aprendizagem e, portanto com objetivos precisos, nesse sentido são apresentados um rol de brincadeiras e ou jogos.

Os primeiros são culturalmente transmitidos, e por isso podem ser esquecidos, pois são preservadas por meio das transmissões geracionais e intergeracionais. As segundas, ludiformes, são apresentadas por meio do acervo da Caixa de Jogos criada, especialmente, para atender aos objetivos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC, elaborada pelo Ministério da Educação e Cultura, os

quais são analisados em relação ao jogo, número de participantes, tipo, objetivo e público alvo.

O material que se segue é um convite a professores, educadores, pais e responsáveis e que tenham nessa publicação inspiração para atender às necessidades, interesses e direitos das nossas crianças.

## SOBRE A AUTORA

Guardo boas lembranças do meu tempo de infância: brinquei muito com as minhas amigas e meu irmão. Brincávamos de amarelinha, pega-pega, pular corda, escolinha, e muitas brincadeiras que nos davam a alegria de ser criança. Nem víamos o tempo passar, mas o tempo passou tão rápido a ponto de a fase adulta – marcada pela responsabilidade e cobranças – chegar sem demora! Me casei, tornei-me mãe e fui brincar com a minha filha, proporcionando a ela momentos prazerosos e inesquecíveis.

O sonho de ser professora se concretizou e pude, enfim, ter a minha sala de aula, promovendo momentos de conhecimentos aos meus alunos, na Rede Privada e Pública de Ensino na cidade de Bauru.

Lecionando para alunos de primeiros a terceiros anos, notei que a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental não ocorria da melhor maneira, pois os direitos da criança são respeitados, na maior parte das vezes, na Educação Infantil, e, de repente, passam a ser negligenciados no Ensino Fundamental, priorizando os conteúdos curriculares e reduzindo o tempo e a oferta das brincadeiras.

Nessa inquietude, fui estudar sobre os direitos à infância, da aprendizagem e do brincar, com o intuito de ofertar um ensino real e significativo aos meus alunos.

## SOBRE O DESIGNER

Da infância, a nostalgia. As tardes livres. As brincadeiras com todos os primos. Com a irmã. Os jogos de bola. Sou uma pessoa privilegiada por conseguir me tornar aquilo que eu almejava quando criança. Um desenhista. Um ilustrador. Um designer.

Para a diagramação, deixei um visual mais limpo possível afim de tornar mais fácil e eficiente a quem lê o livro. Na ilustração de capa, me inspirei nas

animações mais recentes que temos hoje da Disney e Pixar. Personagens com seus olhos grandes que demonstram um grande carisma e expressão.

Agradeço muito a autora, por ter me concedido a confiança e responsabilidade para realizar um projeto tão importante para ela. E espero que gostem e apreciem até o final!

Obrigado!

## AGRADECIMENTOS

A Deus, primeiramente, por me conceder o dom da vida, a saúde e a capacidade de enfrentar os desafios que encontrei pelo caminho.

À minha família, razão da minha vida. Ao meu amado esposo Antônio César, por todo amor, compreensão e paciência durante as minhas horas de dedicação ao estudo e desenvolvimento da pesquisa. À minha querida e amada filha Mayara, por compreender, incentivar e estar ao meu lado sempre. Amo muito vocês! À minha querida mãe, tão dedicada e atenciosa, sempre pronta a me ajudar no que for preciso, principalmente nas orações. Ao meu querido sobrinho Henrique, que, com o seu dom artístico, ilustrou maravilhosamente esse trabalho. A todos os

meus familiares, que incentivam a minha busca pelo conhecimento, meu muito obrigada!

À minha querida orientadora Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, por tudo que me ensinou, e por acreditar e incentivar meu trabalho. Agradeço-a, também, por ser um exemplo a ser seguido, e pelo apoio nos momentos difíceis. Receba o meu eterno agradecimento por semear conhecimentos, por abraçar com amor e determinação este sublime dom que Deus lhe concedeu. Você exerce com carinho e amor a sua linda e desafiante missão de Professora. Possa Deus recompensá-la por todo esforço e dedicação aos seus orientandos.

***“Criança que não brinca não é feliz.  
Ao adulto que quando criança não brincou,  
Falta-lhe um pedaço no coração.”***

- Ivan Cruz

# INTRODUÇÃO

Este guia visa orientar as práticas pedagógicas para a inserção da ludicidade em sala de aula, elucidando a sua importância para a formação integral dos alunos, sobretudo nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Assim, destina-se a todos os professores que desejam proporcionar momentos lúdicos aos seus alunos.

Estrutura-se em três capítulos principais. O primeiro, intitulado “O brincar”, consiste na discussão dos principais conceitos, tais como, lúdico, ludicidade, brincar, objetos lúdicos, brinquedo e jogo. No segundo, “O brincar no ambiente escolar”,

aborda-se a importância das brincadeiras em sala de aula, elucidando as diferenças entre as atividades lúdicas e ludiformes. No terceiro, intitulado “Brincar e aprender: é só começar!”, são propostas brincadeiras livres que podem ser desenvolvidas na escola, e atividades ludiformes que podem ser aplicadas como ferramenta de aprendizagem.

Assim, faço o convite para que se tornem professores brincantes, e que estimulem a prática do brincar com seus alunos. Vamos começar?

***“No meu aniversário, ganhei uma caixa enorme, meus pais abriram o presente e retiraram uma boneca bem grande. Não dei bola para a boneca, fui logo brincar com a caixa de presente, então, ouvi os dois, meu pai e minha mãe, repetindo: Lilica, isso não é brinquedo!”  
(Brenman, 2007)***

***“A linguagem lúdica é a forma privilegiada de entrar no mundo adulto, das outras crianças e de si mesma.”  
(Kobayashi e Antônio Junior, 2017)***

Ao estudar sobre a ludicidade, deparamo-nos, muitas vezes, com as ambiguidades dos conceitos acerca do tema. Por isso, discutiremos, a seguir, os conceitos de ludicidade, brincar, objetos lúdicos, brinquedo e jogo, de modo a elucidá-los e, posteriormente, estabelecer algumas relações entre brincar, ensinar e aprender.

Os termos lúdico e ludicidade possuem o mesmo significado, referin-

do-se ao ato de brincar, jogar, contar e ouvir histórias, ilustrar, pintar, cantar e dançar, soltar a imaginação, e se aventurar pelo mundo da fantasia e da magia (LOPES, 2017).

É permitir que a criança, por meio da diversão e da motivação, se manifeste com criatividade e liberdade, expressando suas ideias, emoções, sentimentos.

O brincar é uma ação que envolve a criança no ambiente em que ela está inserida, representando a fantasia e o mundo simbólico, e sempre marcado por suas próprias performances. Para muitos especialistas, é a melhor maneira de aprender, visto que assegura a autoestima e a autoimagem.

É a maneira pela qual as crianças harmonizam sua vida interior com

***“Qualquer criança sabe o que significa brincar, mas o resto das pessoas pode apenas especular.”  
(Sutton-Smith, 2017)***

a realidade externa. No brincar, as crianças gradualmente desenvolvem conceitos de relações causais, poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular. As crianças ficam absorvidas em seu brincar, e a satisfação de leva-lo a uma conclusão satisfatória fixa hábitos de concentração, que podem ser transferidos para outras aprendizagens (HEASLIP, 2006).

***“É preciso agir para transformar um objeto em brinquedo, ou uma situação qualquer em brincadeira.”  
(Fortuna, 2004)***

Os objetos lúdicos são aqueles que permitem a interação da criança com o ambiente, podendo ser brinquedos, desenhos, jogos, livros, histórias, músicas, danças, trava-línguas, parlendas, etc., proporcionando momentos de envolvimento e entretenimento, em espaços nos quais as crianças podem experimentar situações e vivências distintas.

O brinquedo é um objeto destinado à criança, que o manuseia com liberdade, sem estar atrelado às regras (Brougère, 2001). É a própria ação da criança que caracteriza um objeto como brinquedo.

O jogo é uma atividade obrigatoriamente com regras, dotado de um fim em si mesmo (Huizinga, 2001).

CAPÍTULO 2  
**O BRINCAR NO  
AMBIENTE ESCOLAR**

*“Se pudermos provar que o brincar no pátio de recreio influencia o desenvolvimento individual da criança, talvez a nossa visão do valor dessas atividades e do período que chamamos de recreio mude.”  
(Brown, 2006)*

***“Jogando, não apenas nos mostramos quem somos, mas, sobretudo, tornamo-nos quem somos, isto é, formamo-nos.”  
(Fortuna, 2013)***

O brincar é uma forma de solucionar os problemas e conflitos existentes no meio em que a criança está inserida. Além disso, é essencial para promover a criatividade, a imaginação, a socialização e a flexibilidade na capacidade de agir.

Sua relevância é destacada inclusive nos Documentos Oficiais (BRASIL, 2012a; BRASIL, 2013a; BRASIL, 2014a), devido sua enorme importância para o desen-

volvimento total da criança, nos campos cognitivo, físico, social, moral e psíquico.

É essencial ao desenvolvimento social e intelectual da criança, e ao desenvolvimento criativo e pessoal. O brincar, na verdade, é o trabalho da criança e o meio pelo qual ela cresce e se desenvolve. É vital para a aprendizagem das crianças e, portanto, vital na escola (SMITH, 2006).

***“O jogo dirige essa idade e desenvolve o menino, enriquecendo de tal maneira sua própria vida, escolar e livre.”  
(Heiland, 2010)***

O ambiente escolar propicia diferentes contextos para o desenvolvimento do brincar, dentro e fora da sala de aula, livre e direcionada. As ações fora da sala de aula podem ser as mais variadas, acontecendo em diferentes espaços e tempos, como, por exemplo, tanque de areia, parque, pátio, quadra poliesportiva, etc.. Por outro lado, as desenvolvidas em sala de aula são, normalmente, supervisionadas

pelo professor, caracterizando-se como um instrumento de aprendizagem.

As brincadeiras na escola nem sempre são proporcionadas à criança com a liberdade de escolha, e nem visam ao brincar por prazer. O que se observa, geralmente, é a existência do objetivo pedagógico inserido de forma mascarada na ludicidade.

***“Brincar com a criança não é perder tempo, é ganha-lo.”  
(Carlos Drummond de Andrade)***

Tais práticas podem decorrer da crença de que o brincar livre é “perda de tempo”, e, portanto, desnecessário nas práticas educacionais.

Em algum lugar, bem lá no fundo de cada um de nós, parece haver um sentimento de que aquilo que não dói não

vai nos fazer bem, tipo “tudo o que arde cura”! Portanto, algo como o brincar, com seus altos níveis de motivação e potencial divertimento, parece, de certa maneira, não ser apropriado em ambientes institucionais (MOYLES, 2006).

***“A escola é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno.”  
(Fortuna, 2014)***

De modo a utilizar a ludicidade com maior propriedade, é importante que os professores reconheçam as diferenças entre as atividades lúdicas e as atividades ludiformes.

As atividades ludiformes, ou didatizadas, possuem algumas características lúdicas, como, por exemplo, comprometimento, estabilidade e progressividade, mas não são ações com o fim em si

mesmas, o que é essencial na ludicidade. Apesar disso, podem ser, ao mesmo tempo, prazerosas, produtivas e dirigidas.

Visto que o adulto é o responsável pela condução das atividades escolares, compete a ele encontrar o equilíbrio entre as atividades lúdicas e ludiformes.

O docente pode, então, mediar as ações lúdicas, sendo que seu modo de trabalhar e apresenta-las aos alunos é de extrema importância, por influenciarem na aquisição dos conhecimentos e linguagens e no desenvolvimento cognitivo e sócio relacional (KISHIMOTO, 2008).

***“Educar é propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada.”  
(Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil)***

Os profissionais devem, também, considerar as crianças como protagonistas de todas as suas ações, pois, dessa forma, elas são capazes de criar realidades variadas, aprendendo com seus colegas e com o meio onde está inserida.

## CAPÍTULO 3 BRINCAR E APRENDER: É SÓ COMEÇAR!

***“É preciso aprender a brincar para viver com prazer e,  
por extensão, aprender com prazer.”  
(Fortuna, 2014)***

Neste capítulo, serão propostas atividades lúdicas e ludiformes que podem servir como inspiração aos professores, e, conforme for conveniente, serem utilizadas em suas práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As atividades lúdicas propostas serão brincadeiras ao ar livre, que podem ser realizadas em diferentes espaços, como, por exemplo, parque, pátio, quadra poliesportiva, e na própria sala de aula. O brincar aqui apresentado não envolve o uso de materiais sofisticados ou de tecnologia; sendo, em sua maioria, brincadeiras antigas.

Na seção de atividades ludi-

formes, será apresentado o Acervo da Caixa de Jogos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) (BRASIL, 2012a), disponibilizada pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC). Visto que esse material não está disponível em todas as escolas e, quando existente, é em quantidade incompatível com o número de alunos, serão propostas outras atividades didatizadas.

Ressaltamos que os professores podem (e devem) se sentir livres para adaptá-las de acordo com as suas necessidades, pois ludicidade é justamente isso: criatividade e liberdade!

## ATIVIDADES LÚDICAS

## AMARELINHA

**Número de participantes:** No mínimo 1.

**Estimula:** Agilidade, coordenação motora, equilíbrio e mira.

**Regras:** O professor deve fazer um diagrama no chão, com giz ou com fita adesiva colorida. O diagrama deve conter dez retângulos numerados de 0 a 10 e, na parte superior, um semicírculo com a palavra "Céu". A criança deverá ficar atrás da linha inferior e jogar uma pedra no retângulo numerado (começando pelo número 1, e as-

sim sucessivamente), o qual não poderá ser pisado. O restante do diagrama deverá ser percorrido com pulos alternados em um só pé e nos dois pés. Ao chegar no "Céu", percorre-se o caminho de volta, e pega-se a pedra, sem pisar em seu retângulo. Se errar, ou se pisar fora do retângulo demarcado, o jogador passa a vez para o colega. Vence quem completar primeiro todo o diagrama.

**Número de participantes:** No mínimo 5.

**Estimula:** Agilidade, atenção, coordenação motora e socialização.

**Regras:** Os participantes sentam-se em círculo, e um senta no centro, com os olhos vendados. Os jogadores no círculo devem passar a batata para os colegas à direita,

## BATATA QUENTE

enquanto cantam “Batata quente, quente, quente...”. Quando quem estiver no centro gritar “Queimou!”, a criança que estiver segurando a batata nesse momento irá para o centro na próxima rodada.

## BRINCADEIRA DA CORDINHA

**Número de participantes:** No mínimo 3.

**Estimula:** Coordenação motora, resistência e ritmo.

**Regras:** Dois participantes seguram uma corda na altura do peito, e os demais jogadores devem tentar passar por debaixo

dela, sem tocá-la. As pernas devem passar primeiro, e a cabeça deve ser a última parte do corpo. Quem tocar na corda é eliminado. Quando todos passarem, a altura da corda é reduzida.

## CAIXINHA DE SURPRESAS

**Número de participantes:** No mínimo 3.

**Estimula:** Criatividade, expressão corporal, linguagem, linguagem corporal e socialização.

**Regras:** O professor escreve, em pequenos pedaços de papéis, diversas tarefas desafiadoras e engraçadas (adequadas à faixa etária das crianças), as quais são colocadas

em uma caixinha. Os participantes devem sentar-se em círculo, e passar a caixinha enquanto escutam uma música. No momento em que a música parar, a criança que estiver segurando-a deve retirar um papel e cumprir a respectiva tarefa.

## COELHINHO SAI DA TOCA

**Número de participantes:** No mínimo 6.

**Estimula:** Agilidade e condicionamento físico.

**Regras:** Os participantes são divididos em grupos de três. Dois jogadores dão as mãos, formando uma toca; o terceiro é o coelho, ficando entre eles; e o restante fica do

lado de fora, sendo os coelhos perdidos. Quando for dito “Coelhinho sai da toca, um, dois, três”, as tocas levantam os braços e todos os coelhos saem em busca de uma nova toca. Quem não conseguir entrar fica no centro, esperando outra rodada.

**Número de participantes:** No mínimo 5.

**Estimula:** Agilidade, atenção, condicionamento físico e socialização.

**Regras:** Os participantes sentam-se em círculo, e um deles (pegador) fica em pé, andando em volta do círculo, com um lenço na mão. As crianças sentadas cantam "Corre cotia na casa da tia, corre cipó na casa da avó. Lencinho na mão caiu no chão. Mocinha bonita do meu coração. Enquanto

## CORRE COTIA

cantam, o pegador solta disfarçadamente o lenço atrás de um dos jogadores. Quando esse jogador perceber que o lenço está atrás dele, deve correr para alcançar o perseguidor; o perseguidor, por sua vez, tenta escapar e sentar no lugar vago. Caso o pegador seja alcançado, continua nessa função na próxima rodada; caso contrário, o novo pegador será o jogador escolhido.

## ELEFANTINHO COLORIDO

**Número de participantes:** No mínimo 3.

**Estimula:** Agilidade, atenção, conhecimento das cores, coordenação motora e memória.

**Regras:** Um participante (comandante) fica à frente e diz "Elefantinho colorido", e os colegas perguntam "Que cor?". O coman-

dante grita o nome de uma cor e os demais participantes correm para tocar objetos que tenham a cor falada. Nesse momento, o comandante corre para capturar algum colega antes que chegue à cor. O capturado será o próximo comandante.

**Número de participantes:** No mínimo 3.

**Estimula:** Agilidade, atenção, criatividade, paciência e velocidade.

**Regras:** Um participante (perseguidor) deve fechar os olhos e contar até 30, enquanto os outros jogadores se escondem no espaço pré-determinado. Decorrido esse tempo, o perseguidor começa a procurar os colegas que estão escondidos, e, ao

## ESCONDE-ESCONDE

encontrar algum, grita seu nome. Nesse momento, os dois devem correr até o pique (p.e. parede, poste ou árvore). Caso o perseguidor chegue primeiro ao pique, o colega estará pego; e, caso contrário, o perseguido estará livre. Os demais colegas também podem tentar correr até o pique e se salvar antes que o perseguidor os encontre.

## ESCRAVOS DE JÓ

**Número de participantes:** No mínimo 4.

**Estimula:** Atenção, coordenação motora, concentração, cooperação, memória e ritmo.

**Regras:** Os jogadores devem sentar em círculo e passar um objeto pequeno ao colega que está sentado ao seu lado, em uma coreografia de vai e vem, no ritmo da música

“Escravos de Jó”, conforme descrito abaixo:

*Escravos de Jó jogavam caxangá (o objeto é passado de um para o outro, do lado direito)*

*Tira, (cada participante levanta o seu objeto)*

*Põe (cada participante recoloca o objeto no chão)*

*Deixa ficar (apontam com o dedo para o objeto no chão)*

*Guerreiros com guerreiros (voltam a passar o objeto para a direita)*

*Fazem zigue (colocam o objeto à frente do jogador à direita, mas não soltam)*

*Zigue, (colocam o objeto à frente do jogador à esquerda, mas não soltam)*

*Zá (colocam o objeto à frente do jogador à direita).*

**Número de participantes:** No mínimo 3.

**Estimula:** Atenção, coordenação motora, concentração, criatividade, equilíbrio, linguagem corporal, paciência e resistência.

**Regras:** Um participante (líder) coloca uma música para os colegas dançarem livre-

## ESTÁTUA

mente. Quando o líder gritar “Estátua”, os demais jogadores devem parar na pose em que estavam, sem se mexer. Vence quem for o último a se mexer.

## MORTO-VIVO

**Número de participantes:** No mínimo 3.

**Estimula:** Agilidade, atenção, coordenação motora, concentração, condicionamento físico e expressão corporal.

**Regras:** Um participante (líder) é responsável por dar as ordens aos outros jogadores. Quando for dito “morto”, todos

devem se agachar, e, quando for dito “vivo”, todos devem dar um pulinho e ficar em pé. A sequência das ordens podem variar (p.e. morto, vivo, vivo, morto, vivo, morto, etc.). Quem não cumprir as ordens é eliminado; vence quem cumprir mais ordens.

**Número de participantes:** No mínimo 3.

**Estimula:** Agilidade, atenção, concentração, coordenação motora, criatividade, imaginação e linguagem corporal.

**Regras:** Um participante (mestre) é responsável por dar as ordens aos outros jogadores. A ordem só deve ser obedecida quando for precedida da frase “O mestre

## O MESTRE MANDOU

mandou”. As ordens podem ser criativas e variadas (p.e. O mestre mandou rodopiar pulando em um pé só, etc.). Quem não cumprir as ordens, ou cumprir as que não começam com “O mestre mandou”, é eliminado; vence quem cumprir mais ordens.

**Número de participantes:** No mínimo 8.

**Estimula:** Atenção, criatividade e imaginação.

**Regras:** Os participantes devem ficar com as mãos unidas e entreabertas, como uma concha fechada. Um dos jogadores fica com um anel dentro da conchinha, e vai passando sua mão por dentro das mãos

## PASSA-ANEL

de cada participante. Em determinado momento, o jogador deixa o anel cair nas mãos de um colega, sem que os demais percebam. Outro participante deverá tentar adivinhar onde está o anel. Caso acerte, será a sua vez de passar o anel; caso erre, será eliminado do jogo.

**Número de participantes:** No mínimo 8.

**Estimula:** Agilidade, condicionamento físico, cooperação e velocidade.

**Regras:** Os participantes são divididos em duas equipes, identificadas por fitas de cores diferentes. Cada jogador recebe uma fita correspondente à sua equipe, a qual deverá ser presa no cós da calça, como se

## PEGA-CAUDA

fosse uma cauda. Essa brincadeira é semelhante ao pega-pega, sendo que as crianças devem tentar pegar o maior número de caudas da equipe adversária. Vence a equipe que pegar o maior número de caudas; quem ficar sem sua cauda espera a brincadeira acabar.

## SERPENTE

**Número de participantes:** No mínimo 8.

**Estimula:** Agilidade, condicionamento físico, cooperação, coordenação motora, estratégia, resistência e velocidade.

**Regras:** Essa brincadeira é semelhante ao pega-pega. Cada jogador que é pego deve dar a mão ao pegador, formando uma enorme "serpente". Todas as crianças que

fazem parte da serpente devem perseguir juntas os demais participantes. Os jogadores podem elaborar as suas próprias estratégias, como, por exemplo, formar um "paredão", impedindo a passagem dos demais.

## ATIVIDADES LUDIFORMES

JOGO	NÚMERO DE PARTICIPANTES	TIPO	OBJETIVOS	PÚBLICO-ALVO
Bingo dos Sons Iniciais	2 a 15 jogadores (ou duplas)	<b>Análise Fonológica</b>	Proporcionar a reflexão sobre sons e significados das palavras	<b>Alunos em processo de alfabetização que precisam compreender que a palavra é constituída de significado e sequência sonoras e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo consciência fonológica.</b>
Caça-Rimas	4 jogadores (ou duplas)		Mostrar que as palavras são formadas por unidades sonoras menores	
Dado Sonoro	2 a 4 jogadores		Permitir a segmentação de palavras em sílabas	
Trinca Mágica	4 jogadores		Apresentar a sílaba como unidade fonológica	
Batalha de Palavras	2 jogadores (ou duplas)		Estimular o desenvolvimento da consciência fonológica	
			Explorar os sons iniciais (aliteração) e finais (rimas) das palavras	
			Comparar as palavras quanto as semelhanças e diferenças sonoras	
		Comparar palavras quanto ao tamanho, por meio da contagem do número de sílabas		
		Mostrar que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais		

## BINGO DAS LETRINHAS

**Público alvo:** Alunos em processo de alfabetização que estão começando a conhecer as letras.

**Objetivos:** Apresentar as letras do alfabeto.

**Regras:** Cada aluno recebe um cartela de bingo diferente (semelhantes às do modelo abaixo). O professor retira aleatoria-

A	G	L
O	K	M
F	S	T

E	R	N
Q	U	P
X	W	B

H	I	C
U	V	J
Z	D	Y

mente do saquinho uma peça com uma letra. Toda vez que a letra sorteada coincidir com a existente na cartela, a criança deverá marca-la. Vence o primeiro jogador a completar a cartela.

**Público alvo:** Alunos em processo de alfabetização.

**Objetivos:** Apresentar as letras do alfabeto e a formação de palavras; trabalhar com diferentes temas.

## CAÇA-PALAVRAS

**Regras:** O professor distribui o caça palavras aos seus alunos, que deverão buscar palavras de determinado tema (p.e. frutas), pintando-as.

L	T	A	B	A	C	A	X	I	P
A	L	O	A	F	G	N	E	L	S
R	K	T	N	P	A	P	R	I	Z
A	P	M	A	Ç	A	E	L	M	G
N	O	R	N	F	J	S	M	A	H
J	U	V	A	P	E	S	Q	O	T
A	I	L	R	G	M	E	L	A	O
E	M	A	M	A	O	G	Q	D	U
G	O	I	A	B	A	O	S	F	X
F	J	L	T	E	H	D	R	M	O

## CRUZADINHA

**Público alvo:** Alunos em processo de alfabetização que estão começando a conhecer os números.

**Objetivos:** Apresentar os números.

		1		3					
4→									
			5						
	10					6			
2→								8	
		9→							
					7→				

**Regras:** O professor distribui a cruzadinha aos seus alunos, que deverão preenchê-la corretamente.

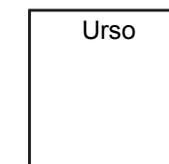
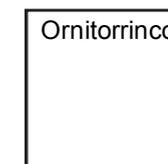
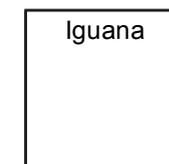
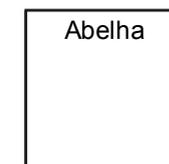
## JOGO DA MEMÓRIA

**Público alvo:** Alunos em processo de alfabetização.

**Objetivos:** Apresentar as palavras; trabalhar com diferentes temas.

**Regras:** O professor posiciona as peças voltadas para baixo. A criança deve

escolher duas cartas de cada vez e desvirá-las. Se formarem um par, são removidas da mesa; caso contrário, são viradas novamente. O processo deve ser repetido até que todas as cartas sejam removidas.



**Público alvo:** Alunos em processo de alfabetização.

**Objetivos:** Mostrar que as palavras são compostas de sílabas; trabalhar com o nome das crianças



## QUEBRA-CABEÇAS

**Regras:** O professor entrega às crianças as peças contendo cada sílaba. Os jogadores devem misturar as peças e, em seguida, procura-las, de modo a formar os nomes.

## BIBLIOGRAFIA

A BBOTT, L. "Brincar é bom!" Desenvolvendo o brincar em escolas e salas de aula. In: MOYLES, J. R. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre Educação Infantil e anos iniciais. 1 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 94-107.

ANDRADE, L. B. P. **Educação infantil**: discurso, legislação e práticas institucionais. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

ARAUJO, R. M.; REIS, C. **O ECA e a Educação**: a criança e a infância nos caminhos do direito brasileiro. In: Simpósio Nacional de Educação, 2, Cascavel.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 05 out. 1988.

BRASIL. Decreto nº 6094, de 24 de abril de 2007. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 25 abr. 2007. Seção 1, p. 5.

BRASIL. Decreto nº 99710, de 21 de novembro de 1990. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 22 nov. 1990. Seção 1, p. 22256. 1990a.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica/Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013a.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2010a.

BRASIL. **Ensino Fundamental de nove anos**: Orientações Gerais. Brasília: MEC, SEB, 2004.

BRASIL. Lei nº 11274, de 6 de fevereiro de 2006. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 7 fev. 2006. Seção 1. 2006a.

BRASIL. Lei nº 12796, de 4 de abril de 2013. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 5 abr. 2013. Seção 1. 2013b.

BRASIL. Lei nº 13005, de 25 de junho de 2014. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 25 de jun. 2014. 2014a.

BRASIL. Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 16 jul. 1990. Seção 1, p. 13563. 1990b.

BRASIL. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. **Planejando a próxima década**: conhecendo as 20 metas do Plano Nacional de Educação. Ministério da Educação/Secretaria de Articulação com os Sistemas de Ensino. Brasília: MEC, SASE, 2014b.

BRASIL. Portaria nº 867, de 4 de julho de 2012. **Diário Oficial [da República Federativa do Brasil]**. Brasília, DF, 05 jul. 2012. Seção 1. 2012a.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998a. v. 1.

BRASIL. Resolução CEB nº 2, de 7 de abril de 1998. **Diário Oficial da União**. Brasília, 15 de abril de 1998. Seção 1. p. 31. 1998b.

BRASIL. Resolução nº 1, de 31 de janeiro de 2006. **Diário Oficial da União**. Brasília, 02 de fevereiro de 2006. Seção 1. p. 9. 2006b.

BRASIL. Resolução nº 4, de 13 de julho de 2010. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 14 de julho de 2010. Seção 1. p. 824. 2010b.

BRASIL. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 13 jun. 2013. Seção 1. p. 59. 2012e.

BRASIL. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 18 dez. 2009. Seção 1. p. 18.

BRASIL. Resolução nº 7, de 14 de dezembro de 2010. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF, 15 dez. 2010. Seção 1, p. 34. 2010c.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. Interdisciplinaridade no ciclo de alfabetização. **Caderno de Apresentação**. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2015.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela alfabetização na idade certa: caderno de apresentação**. Brasília: MEC, SEB, 2012b. 40 p.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela alfabetização na idade certa: currículo na alfabetização: concepções e princípios**. Ano 1, Unidade 1. Brasília: MEC, SEB, 2012c. 57 p.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela alfabetização na idade certa: jogos na alfabetização matemática**. Brasília: MEC, SEB, 2014c. 72 p.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Pacto Nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula. Ano 1, Unidade 4. Brasília: MEC, SEB, 2012d. 47 p.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001. 110 p.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

BROWN, D. O brincar, o pátio de recreio e a cultura da infância. In: MOYLES, J. R. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre Educação Infantil e anos iniciais. 1 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 63-79.

BUJES, M. I. E. **Escola Infantil: Pra que te Quero?** In: CRAIDY, C.; KAERCHER, G. E. Educação Infantil: Pra que te quero?. 1 ed. Porto Alegre: Artmed, 2001. p. 13-22.

CEALE. **Glossário**. 201-?. Disponível em: < <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossario-ceale/verbetes/silaba-canonica>>. Acesso em: 10 set. 2017.

COSTA, M. R. **Os 10 Direitos da Criança aprovados pela ONU em 1959**. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2015. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/asmais/2015/10/1697593-os-10-direitos-da-crianca-aprovados-pela-onu-em-1959.shtml>>. Acesso em: 13 set. 2017.

FELIPE, J. O desenvolvimento infantil na perspectiva sociointeracionista: Piaget, Vygotsky, Wallon. In: CRAIDY, C.; KAERCHER, G. E. **Educação Infantil: Pra que te quero?**. 1 ed. Porto Alegre: Artmed, 2001. p. 27-37.

FORTUNA, T. R. A importância de brincar na infância. In: HORN, C. I.; VIDAL, F. F.; DA SILVA, J. S.; POTHIN, J.; FORTUNA, T. R.; DOS SANTOS, V. L. B. **Pedagogia do brincar**. Porto Alegre: Mediação. 2014. p. 14-44.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

FORTUNA, T. R. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S.; SEFTON, A. P.; DE OLIVEIRA, H. D. L.; RODRIGUES, M. B. C.; ZEN, M. I. H. D.; SILVA, M.; DA ROSA, P. B.; BARDEN, P.; FORTUNA, T. R. **Escola e sala de aula – mitos e ritos**: um olhar pelo avesso do avesso. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

FRIEDMANN, A. **Linguagens e Culturas Infantis**. São Paulo: Cortez, 2013.

HEASLIP, P. Fazendo com que o brincar funcione em sala de aula. In: MOYLES, J. R. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre Educação Infantil e anos iniciais. 1 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 121-132.

HEILAND, H. **Friedrich Fröebel**. Recife: Massangana, 2010. 136 p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

IPA. **Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança**: O desenvolvimento infantil e o direito de brincar. São Paulo, 2013.

KISHIMOTO, T. M. Brincar é para todos: um tema em oito abordagens. In: CRAIDY, C.; KAERCHER, G. E. **Caderno Brincar**: propostas de reflexão sobre brincadeiras e práticas inclusivas para professores de Educação Infantil. Fundação Volkswagen, 2017. p. 6-19.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2013.

KOBAYASHI, M. C.; ANTÔNIO JUNIOR, W. Brincar e as tecnologias na Educação Infantil. In: CRAIDY, C.; KAERCHER, G. E. **Caderno Brincar**: propostas de reflexão sobre brincadeiras e práticas inclusivas para professores de Educação Infantil. Fundação Volkswagen, 2017. p. 62-87.

KRAMER, S. A infância e sua singularidade. In: **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Ministério da Educação. Brasília, 2007.

KUHLMANN JR., M. Educando a infância brasileira. In: LOPES, E. M. T. et al. **500 anos de educação no Brasil**. 5 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

KUHLMANN JR., M. **Infância e Educação Infantil**: uma abordagem histórica. Porto Alegre: Mediação, 1998.

LOPES, M. S. S. **Direito de aprendizagem e do brincar nos anos iniciais do Ensino Fundamental**: formação lúdica docente. 2017. 107 f. Dissertação (Mestrado em Docência para a Educação Básica) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2017.

LUZ, A. F. S.; GUARNIERI JUNIOR, E.; ROCHA, M. S. P. M. L. Projeto Metamorfoseando: A transição para o Ensino Fundamental. In: **CONGRESSO NACIONAL DE PSICOLOGIA ESCOLAR E EDUCACIONAL**, 10., Maringá.

MARCONDES, K. H. B.; SIGOLO, S. R. R. L. Transição para o Ensino Fundamental de nove anos: concepções das crianças. In: **CONGRESSO NACIONAL DE PSICOLOGIA ESCOLAR E EDUCACIONAL**, 10., Maringá.

MATHIAS, E. C. B.; DE PAULA, S. N. A Educação Infantil no Brasil: avanços, desafios e políticas públicas. **Interfaces: ensino, pesquisa e extensão**, Suzano, n. 1, p. 13 – 16, 2009.

MELLO, S. A. Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico-cultural. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 25, n. 1, p.83 – 104, 2007.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA; INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. **Interpretação das escalas e resumo por UF da ANA 2014**. 2015. Disponível em: < <http://www.observatoriodopne.org.br/saiba-mais/ana-2014-interpretacao-das-escalas-e-resumo-por-uf>>.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Avaliação de alfabetização divulgará resultados em maio**. 2017. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/47851-avaliacao-de-alfabetizacao-divulgara-resultados-em-maio>>. Acesso em: 05 jul. 2017.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Escolas podem enviar dados sobre a aplicação da Provinha Brasil**. 2014. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/content/article/4-noticias/avaliacao-910956319/20581-escolas-podem-enviar-dados-sobre-a-aplicacao-da-provinha-brasil?Itemid=164>>. Acesso em: 05 jul. 2017.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **IDEB**: Apresentação. 2016a. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/conheca-o-ideb>>. Acesso em: 05 jul. 2017.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Prova Brasil**: Apresentação. 2016b. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/prova-brasil>>. Acesso em: 05 jul. 2017.

MOYLES, J. R. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre Educação Infantil e anos iniciais. 1 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. 248 p.

NUNES, C.; SILVA, E. **A educação sexual da criança**: subsídios teóricos e propostas práticas para uma abordagem da sexualidade para além da transversalidade. Campinas: Autores Associados, 2000.

OBSERVATÓRIO DO PNE. **Metas do PNE**, 2015. Disponível em: < <http://www.observatoriodopne.org.br/metas-pne>>. Acesso em: 09 ago. 2017.

OLIVEIRA, Z. R. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. 6ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

PELLEGRINI, A. **Applied child study: a development approach**. Hilisdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1987.

PINAZZA, M. A.; FESTA, M. Formação do brincante para uma pedagogia lúdica. In: CRAIDY, C.; KAERCHER, G. E. **Caderno Brincar: propostas de reflexão sobre brincadeiras e práticas inclusivas para professores de Educação Infantil**. Fundação Volkswagen, 2017. p. 89-101.

PLATAFORMA DO LETRAMENTO. **PNAIC chega à reta final acenando resultados e desafios**, 2016. Disponível em: < <http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista/972/pnaic-chega-a-reta-final-acenando-resultadose-desafios.html>>. Acesso em: 30 ago. 2017.

PRESTES, R. I. **A educação da criança de 0 a 6 anos no município de Ponta Grossa: Fundação PROAMOR**. 2008. 106 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2008.

ROCHA, E. A. C. A pedagogia e a Educação Infantil. **Revista Brasileira de Educação**, n. 16, p. 27 – 34, 2001.

SANTOS, K. R. **O lúdico no desenvolvimento infantil: um estudo teórico**. 2015. 40 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro, 2015.

SARETTA, P. **A um passo do Ensino Fundamental: dando voz aos sentimentos das crianças**. 2004. 173 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia Escolar) – Centro de Ciências da Vida, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2004.

SOUZA, M. C. B. R. **A concepção de criança para o enfoque histórico-cultural**. 2007. 154 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2007.

STEARNS, P. N. **A infância**. São Paulo: Contexto, 2006.

TEIXEIRA, T. C. F. **Da Educação Infantil ao Ensino Fundamental: com a palavra, a criança: um estudo sobre a perspectiva infantil no início do percurso escolar**. 2008. 165 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

TRIVELLATO-FERREIRA, M. C.; MARTURANO, E. M. Recursos da criança, da família e da escola predizem na competência na transição da 1ª série. **Revista Interamericana de Psicologia**, v. 42, n. 3, p. 549 – 558, 2008.

VIGOTSKII, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 8 ed. São Paulo: Ícone, 2001. p. 103 – 117.