

## **A CONSTRUÇÃO DE JOGOS E BRINQUEDOS COM SUCATA COMO RECURSO DIDÁTICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

**Eula Paula Oliveira dos Santos**

### **RESUMO**

Este artigo aborda o uso da sucata como recurso didático de aprendizagem, em uma escola da rede Municipal de Cruz das Almas - BA, embora essas ações aconteçam de maneira isolada, devido à falta de preparo dos professores em contextualizar e utilizar essa ferramenta no processo de ensino aprendizagem sala de aula, além de permitir com que o aluno utilize a sua criatividade, expresse seus anseios e ao mesmo tempo proporciona liberdade necessária para o desenvolvimento de sua motricidade. Na mesma medida acontece por meio dos jogos e da construção de brinquedos com sucatas. Para tanto este estudo tem como objetivo: Analisar como a construção de jogos e brinquedos com sucata atua como recurso didático na Educação Infantil. E como objetivos específicos: Reconhecer a Educação Lúdica e a Sucata no ambiente escolar como instrumento para a aprendizagem na Educação Infantil; Descrever, por meio da construção de brinquedos e jogos com sucata, alternativas para o desenvolvimento de potencialidades e habilidades ou criatividade; Verificar como a construção de jogos e brinquedos atua como recursos didáticos. Com a análise dos resultados, este estudo traça um paralelo entre os dados obtidos com o questionário e com a observação, demonstrando como a construção de jogos e brinquedos com sucata atua como recurso didático na educação infantil.

**PALAVRAS CHAVE** – Sucata, Aprendizagem, Jogos e Brinquedos.

### **ABSTRACT**

This article discusses the use of scrap as a teaching resource for learning in a school network of the City of Cruz das Almas - BA, although these actions take place in isolation, due to the lack of preparation of teachers to contextualize and use this tool in the process classroom teaching and learning, and allows the student to use their creativity, express their desires and at the same time provides the necessary freedom to develop their motor skills. Inasmuch happens through the games and building toys with scraps, For both this

study aims to: Analyze how the construction of games and toys junk acts as a teaching resource in kindergarten. And how specific objectives: Recognize the Lúdica Education and junk in the school environment as a tool for learning in kindergarten; Describe, through the construction of toys and games with scrap alternatives for the development of potential and skills or creativity; Check how the construction of games and toys acts as teaching resources. With the analysis of the results, this study draws a parallel between the data obtained from the questionnaire and observation, demonstrating how to build games and toys junk acts as a teaching resource in early childhood education.

**KEYWORDS** – Scrap, Learning, Games and Toys.

## **INTRODUÇÃO**

O ato de brincar permite à criança reproduzir sua realidade, além de contribuir na formação do seu intelecto e na sua sociabilidade, por isso o lúdico se mostra como um instrumento muito importante na construção do conhecimento.

Assim, este estudo aborda o uso da sucata como instrumento lúdico de aprendizagem, nas escolas, embora essas ações aconteçam de maneira isolada. Isto se deve à falta de preparo dos professores em contextualizar e utilizar essa ferramenta no processo de ensino aprendizagem em sala de aula, além de permitir que o aluno utilize a sua criatividade, expresse seus anseios e, ao mesmo tempo, proporciona a liberdade necessária para o desenvolvimento de sua motricidade.

Essa pesquisa demonstra que a criança, através da construção do brinquedo, passa a criar um mundo só seu por meio da imaginação, demonstrando que a diversão e a aprendizagem vão muito além de brinquedos caros e que, através da sucata, objetos que são descartados podem ser transformados em instrumentos de aprendizagem e diversão.

Alguns autores ressaltam a sua importância dentro do ambiente escolar, visando compreender como a construção com sucata pode contribuir no desenvolvimento intelectual das crianças, nas séries iniciais, estimulando assim a aprendizagem e a concentração, pois já se sabe que as atividades lúdicas, aplicadas de forma correta, agem como um excelente facilitador no processo de ensino e aprendizagem.

Na mesma medida, acontece por meio dos jogos e da construção de brinquedos com sucatas. Diversos autores destacam que esta estimula o raciocínio, desenvolvendo

habilidades e, num certo sentido, contribuindo na descoberta dos seus dons e habilidades, fato este que as metodologias tradicionais de aprendizagem não estimularam, pois o lúdico, junto ao processo de aprendizagem, é tido como uma atividade prazerosa, que permite ao aluno aprender, vivenciando o conteúdo na prática.

O motivo da escolha deste tema, A Construção de Jogos e Brinquedos com Sucata como Recurso Didático no Desenvolvimento Infantil, surgiu pelos projetos e experiências nas salas de aula, durante o estágio, que teve este tema como proposta norteadora.

A sucata dá origem a jogos, brinquedos e peças decorativas e, desse modo, as relações de aprendizagem se tornam mais dinâmicas, ampliando conhecimentos de forma significativa, conscientizando os alunos sobre a importância de se preservar o meio ambiente, evitando o acúmulo de lixo, mostrando que por meio da construção com sucata tudo pode ser reinventado.

Desta forma, surge o seguinte questionamento: Quais as contribuições da construção que os jogos e brinquedos com sucata oferecem para o desenvolvimento infantil no processo ensino aprendizagem? Para tanto este estudo tem como objetivo: analisar como a construção de jogos e brinquedos com sucata atua como recurso didático na Educação Infantil. E como objetivos específicos: reconhecer a Educação Lúdica e a Sucata no ambiente escolar como instrumento para a aprendizagem na Educação Infantil; descrever por meio da construção de brinquedos e jogos com sucata, alternativas para o desenvolvimento de potencialidades, habilidades e criatividade; verificar como a construção de jogos e brinquedos atua como recursos didáticos.

A pesquisa justifica-se pela constatação de que uma educação voltada para o lúdico é eficaz para que as crianças aprendam com maior facilidade; as atividades lúdicas provocam nas crianças o desejo de conhecer, explorar e criar, pois quando uma criança cria o seu próprio jogo ou brinquedo, ela desenvolve um vínculo afetivo e, quando este brinquedo faz parte das aulas, faz com que facilite a aprendizagem dos conteúdos.

A relevância deste estudo é voltada para a sociedade de modo geral e, sobretudo, para pais, professores e demais profissionais de áreas afins que desejam atuar com o lúdico da construção de brinquedos com sucata, não se limitando apenas a sala de aula. Este se torna um importante instrumento para ampliar, discutir e motivar os acadêmicos e profissionais, de forma a produzir uma pedagogia crítica, criativa e significativa que atenda às expectativas, tanto da sociedade quanto do mercado de trabalho, tornando o processo pedagógico inovador.

Através da pesquisa de natureza qualitativa, de caráter descritivo e exploratório, este estudo teve como amostra alunos da educação infantil, na faixa etária de 3 a 5 anos, de uma escola da rede pública de ensino, na cidade de Cruz das Almas- Bahia. A coleta de dados deu-se inicialmente através da pesquisa de campo em lócus e aplicação de questionário direcionado aos professores, e num segundo momento, com a realização da intervenção, na forma de uma oficina de construção de brinquedos com sucata. Este estudo traça um paralelo entre os dados obtidos com o questionário e com a observação, a fim de analisar como a construção de jogos e brinquedos com sucata atua como recurso didático na educação infantil.

## **EDUCAÇÃO INFANTIL COMO ESPAÇO PARA APRENDIZAGEM**

Em um passado, não tão distante, as brincadeiras, que faziam parte do dia a dia das crianças, eram marcadas pela interatividade e pela exploração da criatividade da criança, ou seja, a infância era o momento em que a criança começava a se sociabilizar, convivendo e brincando com seus colegas. As brincadeiras e ou brinquedos eram feitos com materiais e objetos simples, como madeira, elástico, plástico, dentre outros. Brincadeiras, como a brincadeira de roda, amarelinha, chicotinho queimado e quebra cabeças fizeram parte da infância de muitas crianças.

Antigamente, a criança estabelecia um vínculo com o seu brinquedo, enxergando-o como parte de seu universo e não apenas como uma fonte de diversão. Nota-se que são realidades muito distintas, fazendo com que, hoje, as brincadeiras não sejam mais tão atrativas quanto já foram um dia. Tornando-se nítido, na infância atual, um amadurecimento muito rápido, fazendo com que as crianças deixem de viver uma das fases mais importantes da vida que é a infância.

Notadamente, a infância, há algum tempo, tinha brincadeiras que hoje em dia já não são tão comuns às crianças da atualidade que privilegiam as diversões eletrônicas tais como computadores, vídeo games, etc. Estes muitas vezes, não exploram todo o potencial criativo da criança, além de expô-las a conteúdos inadequados à sua faixa etária, promovendo seu amadurecimento precoce.

A sociedade globalizada, na qual os alunos estão inseridos, tem envolvido, cada vez mais, o universo infantil com uma avalanche de informações, que tem alcançado as

crianças com tantos avanços tecnológicos que as brincadeiras que envolvem movimento e convivência com outras crianças têm se tornado cada vez mais raras.

Ao se fazer um comparativo entre a infância do passado e a infância da atualidade, as crianças apresentam muito mais frequentemente problemas de ordem física como obesidade, sedentarismo, além de dificuldades para se relacionar com outras crianças e pessoas em geral. As brincadeiras e os brinquedos se modificam com o passar dos tempos, e as crianças necessitam de espaços que lhes possibilitem brincar, descobrir, interagir, portanto a Educação Infantil é o espaço ideal para que possam desenvolver todas as atividades citadas e sobre tudo a sua criatividade e aprendizagem.

A Educação Infantil vem passando por transformações no decorrer da história do contexto social brasileiro. Contexto este que abrange aspectos políticos, econômicos, familiares e sociais, envolvendo a infância em todo o mundo. Segundo Muller (2009, p.86):

Sempre houve várias infâncias, distintas entre si por condição social, por idade, por sexo, pelo lugar onde a criança vivia, pela cultura pela época, pelas relações com os adultos. Mas também eram diferentes as infâncias dependendo de quem as olhava de quem as registrava, de quem as comentava, de quem investia nela.

As creches, no início do século XVIII, tinham, como objetivo único e exclusivo, cuidar das crianças, enquanto os pais trabalhavam, não tendo, desse modo, o compromisso de educar, longe do aspecto escolar e segundo Siller (2007, p.9), as creches se “diferenciam das instituições escolares tanto pelo objeto, que é a criança e não sujeito escolar-aluno, como pela definição de suas funções, que são diferentes da pedagogia escolar.”.

As creches tinham o perfil assistencialista: cuidar da hora do banho, da alimentação e colocar as crianças para dormir. Dessa forma, chegaram a ser comparadas como um “deposito de crianças”, onde os pais poderiam deixar seus filhos que seriam bem alimentados e limpos, porém sem nenhum cunho ou atividade pedagógica.

Com o passar dos tempos, o conceito de Educação Infantil foi evoluindo e dando origem à necessidade de se escolarizar estas crianças, buscando novas práticas pedagógicas, que despertassem seu interesse e desenvolvimento, criando segundo

Agostinho (2005), uma identidade pedagógica própria, que pudesse, ao mesmo tempo educar e estimular a criança, desenvolvendo um ambiente onde possam dar vazão ao seu potencial formativo.

Com a criação do Referencial Curricular da Educação Infantil (RCNEI), a Educação Infantil passou a ter um novo caráter, focando o desenvolvimento de metodologias voltadas para a realidade da criança, por meio de uma nova concepção da mesma, do cuidar, do educar e do brincar, que nortearia todo o desenvolvimento do trabalho pedagógico, incluindo também os direitos da criança à educação e a acessibilidade a escola.

Os RCNEI representaram um grande avanço para a educação infantil, seja respaldando o trabalho pedagógico orientado o desenvolvimento das atividades, seja na preservação do direito à educação de qualidade. Para os RCNEI (Brasil, 1998, p.13), “sua função é contribuir com as políticas e programas da Educação Infantil, socializando informações, discussões e pesquisas, subsidiando o trabalho educativo de técnicos, professores e demais profissionais da Educação Infantil e apoiando os sistemas de ensino estaduais e municipais.”

É na primeira infância que as instituições precisam ter um foco maior na oportunização do conhecimento, oferecendo às crianças um ambiente que facilite o brincar e o movimento, pois elas vivem em um mundo onde a interação e as novas experiências vividas são fundamentais para a sua formação. Segundo Vygotsky (1984, p. 27), “é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.” Dessa forma, a educação lúdica, por meio da interação com o brinquedo, a brincadeira ou jogo, promove o desenvolvimento cognitivo da criança.

A Educação Infantil deve ter um currículo próprio que privilegie o desenvolvimento dos alunos, tendo como base as suas necessidades, dentro da faixa etária que atende a crianças de 0 a 5 anos e, atualmente, em função de um novo olhar. É necessário romper com os paradigmas que permeiam a educação infantil, como a adoção de metodologias que não privilegiam o desenvolvimento da criatividade, afetividade e sociabilidade das crianças, causando cansaço por meio da imposição de horários, calendários, atividades estafantes e estressantes, longe do universo infantil.

## O brincar e a aprendizagem

Desde os primórdios da humanidade, a ludicidade se faz presente na vida do homem. Brincando com ossos, com palhas de milho, brincando de roda, cantando as cirandas, inventando seus brinquedos, etc., era comum o uso do lúdico. Nas sociedades primitivas, o lúdico era usado na dança, na arte e em outras atividades destas sociedades, onde a sobrevivência dependia da aquisição de conhecimentos. Atualmente, o lúdico é utilizado no espaço escolar como instrumento de aprendizagem significativa.

Autores como Almeida (2003), Fernandez (2001), Kishimoto (2001), Santos (1997), em seus estudos, demonstram a importância significativa, ao longo dos séculos, de se privilegiar uma educação que estimule a ludicidade do aluno. Segundo Fernández (2001), o mais importante é despertar no aluno a sede de conhecer.

A Educação Infantil alicerça toda a vida escolar e acadêmica do indivíduo, sendo uma etapa importante para o desenvolvimento do aluno. Daí surge a necessidade de se utilizar metodologias lúdicas que promovam a interação do aluno com o conteúdo trabalhado, por meio de metodologias que envolvem o lúdico, através de jogos, brinquedos e brincadeiras, que permitem que o aluno compreenda os conteúdos apresentados e faça novas descobertas facilitando a aprendizagem e a construção do conhecimento.

Desse modo, o ato de brincar passa a ser visto não só como um ato vazio sem qualquer cunho pedagógico e sim como um instrumento para a aprendizagem da criança. Segundo os RCNEI (Brasil, 2001, p.22), “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia.”. A brincadeira estimula o desenvolvimento da criança em várias frentes, tais como a atenção, imitação, memória, criatividade e, além disso, promove a socialização da criança.

Na mesma medida, Santos (1997, p.12), ressalta que o brincar “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural;”. Quando a criança brinca com um jogo da memória, ela desenvolve o raciocínio lógico, ao ter que memorizar as figuras presentes no jogo, ao fazer a coreografia de uma música, ela desenvolve a sua motricidade bem como a lateralidade; ao participar de uma atividade cooperativa, a mesma exercita a sua sociabilidade, pois precisa trabalhar em grupo para vencer o jogo.

O lúdico é atualmente um instrumento que contribui não só no desenvolvimento intelectual humano, como também em sua identidade e autonomia como reforçam os

RCNEI (Brasil, 2001, p.22): “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia.” Está presente nas diversas áreas da educação, na pedagogia hospitalar, em instituições que prestam assistência a crianças especiais, que apresentam déficit de atenção, tendo sua eficácia evidenciada em todas estas áreas.

Segundo RCNEI (Brasil, 1998, p. 27):

Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. Isto significa que uma criança que, por exemplo, bate ritmicamente com os pés no chão e se imagina cavalgando um cavalo, esta orientando a sua ação pelo significado da situação e por uma atitude mental e não somente pela percepção imediata dos objetos e situações.

O brincar desperta na criança a necessidade de refletir, de criar e recriar sua realidade fazendo com que se expresse por meio da mesma. O uso de metodologias que envolvem o lúdico, por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, permite que o aluno compreenda os conteúdos apresentados e faça novas descobertas facilitando a aprendizagem e a construção do conhecimento.

Segundo Kishimoto (2001), a brincadeira, na sua teoria, é a expressão dos sentimentos, necessidades e interesses da criança e, por isso, tem um fim em si mesma. O jogo, se utilizado da forma adequada, é uma excelente ferramenta de aprendizagem, pois por meio dele a criança não só se diverte, mas também aprende conteúdos e valores, bem como se socializa, o brinquedo é sobre tudo um meio pelo qual a criança expressa seus sentimentos e sua criatividade.

Portanto a atividade lúdica deve estimular sobre tudo o prazer em buscar conhecimentos ampliando a visão de mundo do aluno, pois, ao contrário de uma metodologia que privilegia a aprendizagem pela repetição, a educação lúdica tem foco no desenvolvimento da criatividade do aluno por meio destas atividades.

A educação lúdica propõe aos professores e as escolas o desenvolvimento e a adoção de novas metodologias de ensino, tornando o ambiente escolar prazeroso onde os alunos podem desenvolver e explorar todo o seu potencial. Assim atividades como teatro, dança, construção de brinquedos, entre outras, terão como protagonismo explorar a



imaginação e estimular o movimento, com a finalidade de promover atividades que privilegiem a aprendizagem por meio da interação e experimentação.

Como destaca Santos (1997, p. 12), “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural.”, permite que o aluno compreenda os conteúdos apresentados e faça novas descobertas, facilitando a aprendizagem e a construção do conhecimento, exercendo o direito de ser criança, segundo Almeida (1995, p. 41):

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando o crescimento sadio, enriquecendo permanentemente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção seria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre e crítica promovendo um forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Aprendendo e explorando sua imaginação, faz-se, portanto, necessária uma visão ampla para o professor que atua numa sala de aula da Educação Infantil no sentido de buscar metodologias que estimulem o aluno. O professor torna-se mediador, fazendo uso de metodologias que o motivem a ser participativos no processo de aprendizagem.

Por meio das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem uma série de habilidades tais como criatividade, observação, criticidade, que servirão de base em sua vida tanto escolar quanto social como, por exemplo, ao participarem de jogos nota-se que as crianças aprendem a se organizar, respeitar limites e a trabalhar em grupo, características muito valorizadas, quando forem adultas, e inseridas no mercado de trabalho. Segundo Almeida (2003), a educação lúdica é uma ação inerente à criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento. A brincadeira sempre possui algum caráter didático, que contribui no desenvolvimento e na aprendizagem do aluno.

O lúdico está inserido no universo infantil e a brincadeira é parte integrante dela, segundo Porto (2004, p. 82):

Uma prática voltada para a educação lúdica exige que o educador conviva com o inesperado, com imprevisibilidade, que sua onipotência, que abra espaço para autoexpressão e a criatividade a sua participação efetiva no

processo ensino-aprendizagem trazendo ao educando possibilidades de autoconhecimento e auto-desenvolvimento.

É algo inato para a criança, e este pode e deve ser usado como veículo para a aprendizagem.

## **SUCATA COMO GERADORA DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

A cultura do consumismo exagerado tem se difundido, sobretudo entre as crianças, incentivando cada vez mais a criança a consumir brinquedos que já vem prontos e acabados, e que não envolvem a criança na brincadeira relegando a mesma ao papel de coadjuvante na ação do brincar. Segundo Kishimoto (2001 p.3), “ser criança e ter direito a educação, ao brincar, aos amigos, ao conhecimento, mas é principalmente, a liberdade de escolha.” O brincar tem passado por grandes transformações, pois, a mídia e as diversões eletrônicas, em geral, tem dominado o universo infantil.

É papel da escola e dos educadores desconstruírem estes conceitos que a mídia tem inserido no dia a dia das crianças, gerando um número crescente de brinquedos “descartáveis”, pois cada vez que a moda se renova, os brinquedos são descartados quase sempre no lixo ou ficam acumulados sem qualquer utilidade.

A escola pode se apropriar de metodologias que incluam a construção de brinquedos com sucata, transformando-a em atividades divertidas e interessantes não apenas para evitar o desperdício, mas também estimular a aprendizagem por meio do lúdico. Então estará promovendo a transformação de algo tido como material inútil em uma fantástica ferramenta didática.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) trazem propostas que ressaltam a importância de se trabalhar os conceitos de reciclagem, com atividades voltadas especificamente para este tema, despertando o aluno para a importância de se preservar o meio ambiente. Deve chamar a atenção para o tempo que determinados resíduos demoram para se decompor na natureza, mostrando-lhes que esta mesma sucata pode se transformar em instrumento de aprendizagem e diversão, dando aos educandos a oportunidade de conhecer as infinitas possibilidades da construção com sucata.

Construir um brinquedo, brincar de faz de conta, imaginar todo um cenário onde a brincadeira acontece são atividades que fazem parte do dia a dia infantil das crianças na Educação Infantil, segundo Marinho (2004, p. 9):

O grande trunfo das atividades lúdicas é o fato de elas estarem centradas na emoção e no prazer, mesmo quando o jogo pode trazer alguma angustia e sofrimento. Nesses casos, a criança exprime emoções consideradas negativas, o jogo funciona como uma “catarse”, uma limpeza da alma, que dá lugar para que outras emoções mais positivas se instalem.

Dentre as atividades lúdicas, destaca-se neste estudo o uso da sucata como instrumento dentro do processo educativo, pois o lúdico quando associado à construção com sucata, oportuniza o aluno vivenciar o conteúdo por meio da prática, além de estimular a sua criatividade.

Sucata, segundo Machado (1995, p. 67) é “qualquer coisa que perdeu o seu original, que se quebrou, que não serve mais ou não tem mais significado. Coisas aparentemente inúteis, mas que servem para brincar, para dar nova forma e novo sentido”. A construção com sucata possibilita a criança compreender que é possível reutilizar materiais considerados “lixo”, transformando-os em brinquedos e jogos. Dessa forma, além de conscientizar as crianças sobre a necessidade de se reutilizar materiais recicláveis para preservar o meio ambiente contribui-se para a formação de cidadãos mais críticos frente a uma sociedade consumista.

Segundo Machado (2007, p. 42) “a matéria antes de ser elaborada e depois de haver sido usada, são um material muito rico que não custa nada e que muitas vezes estaria poluindo o meio ambiente por não ser biodegradável.” A sucata desempenha um papel fundamental na aprendizagem do aluno, pois a educação lúdica faz com que o aluno vivencie o conhecimento na prática, conscientizando o aluno sobre a importância de se preservar, cuidar e dar outro fim ao lixo presente no meio ambiente.

A educação lúdica por meio do manuseio, da construção do brinquedo ou jogo promove o desenvolvimento cognitivo da criança. Segundo Vygotsky (1984, p.27), “é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.”. Dessa forma, fazer uso dos brinquedos com sucata,

permite com que o aluno possa desenvolver uma ligação com o brinquedo construído dando vazão a sua criatividade e imaginação, segundo Machado (1995, p. 27):

Enquanto usa, manipula pesquisa e descobre um objeto, a criança chega às próprias conclusões sobre o mundo em que vive. Quando puxa, empilha, amassa, desamassa e da nova forma, a criança transforma, brincando e criando ao mesmo tempo.

Na mesma medida, a sucata proporciona ao educador trabalhar com projetos que exploram a sustentabilidade e o meio ambiente, pois, num sentido original implica em atribuir novas concepções, instigando o uso de novas metodologias neste cenário, como reforça Machado (2007, p.12):

O brinquedo sucata permite a quem brinca com ele desvendá-lo, resignificá-lo, pois é um objeto que possui inúmeros significados que não são óbvios nem estão evidentes. Surgem assim novas e inusitadas relações que podem ser até mesmo absurdas, incongruentes, desregradas!

Deve-se explorar novas ideias e sobre tudo apresentar novas estratégias didáticas que tenham como base a construção com sucata para a educação levando o educador a incluir em sua prática o uso destes materiais preparando-o para satisfazer as necessidades dessa nova geração de alunos cada vez mais criativos, conscientes e curiosos, segundo Machado (2007, p.51):

Brincar, construir e expressar-se pode ser uma coisa só: a criança constrói cenas, objetos, cenários, para sua brincadeira enquanto esta se autoexpressando, verbalmente e de outras formas também, imaginárias e simbólicas. É nessa idade que a criança está adquirindo uma visão mais realista e objetiva de si mesma e do mundo a seu redor, mais consciente de ter e ser.

Dá-se a construção de brinquedos com sucata um novo contexto significativo para a aprendizagem por que através da construção, a criança expressa emoções, aprende a dominar os conteúdos com uma maior facilidade. O uso da construção de brinquedos com

sucata só tem a somar na educação, porém ainda enfrenta resistência por parte de alguns profissionais sendo, preciso que estes rompam com estes paradigmas, pois, através da construção com sucata, a arte passa a ser uma ferramenta de aprendizagem, para Machado (2007, p.42):

Para brincar de maneira espontânea e criativa, a sucata, os restos, os refugos, a matéria antes de ser elaborada e depois de haver sido usada, são um material muito rico que não custa nada e que muitas vezes estaria poluído o meio ambiente por não ser biodegradável.

Através do brinquedo de sucata, a criança será capaz não só de compreender as informações que lhe são apresentadas, mas também refletir sobre as mesmas, criando e recriando conhecimentos. Nessa perspectiva, a sucata faz o intermédio entre o encantamento à brincadeira e o conhecimento onde o aluno começa a vivenciar aspectos de sua realidade.

A sucata como fonte geradora de aprendizagem proporciona aos alunos o desenvolvimento de sua capacidade de concentração fazendo com que tenham, naturalmente, uma melhora significativa em seu rendimento escolar, e, para Machado (2007), a construção com sucata incentiva o desenvolvimento motor, intelectual e em diversos outros níveis de desenvolvimento da criança.

A construção com sucata age como um grande facilitador no processo de ensino e aprendizagem, pois os alunos que aprendem um determinado conteúdo por meio da construção de um jogo, por exemplo, estabelecem uma ligação sentimental com o jogo construído.

Para Pereira (2004, apud Almeida; 2006), é por meio do brincar que se pode evidenciar o desenvolvimento infantil. Desse modo, o lúdico, na escola, mais do que um mero instrumento didático e/ou metodológico de ensino, deve ser considerado como um dos principais mediadores dos processos de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Como destaca Santos (1997), o brinquedo construído com sucata estimula a imaginação da criança que cria um universo no qual o brinquedo se insere, proporcionando ao aluno a oportunidade de manifestar a sua imaginação por meio do jogo ou brinquedo que constrói.

Para Zóboli (1995), cabe ao professor ao trabalhar com a sucata, deixar os alunos livres orientando-os para a elaboração de materiais que serão usados em classes, nas diferentes áreas do currículo.

O lúdico atua em sala de aula como uma nova proposta de ensino, que torna o processo de ensino aprendizagem mais dinâmico onde o professor atua como mediador. Fazendo uso de metodologias que estimulem os alunos a serem participativos no processo de aprendizagem como afirma Nagen (2006, p.38):

O trabalho com sucata propicia o estímulo a criatividade através da construção e reconstrução do concreto e real. Configura-se num material transformador, pois se fornece uma nova utilidade ao que antes era considerado lixo. Traz a mudança através do concreto, facilita a busca de possibilidades de transformações em todos os níveis. Por poder ser aliada à pintura, à colagem, e a modelagem, apresenta-se como uma atividade rica e complexa, que pode mobilizar os conteúdos inconscientes, transformando-os, e resignificando-os de forma benéfica.

O brinquedo construído torna-se para a criança a concretização do conteúdo apresentado em sala de aula, de tal forma que a beleza do brinquedo, como ferramenta pedagógica não pode ser desprezada pelo professor. Segundo Machado (1995, p. 27), “poder transformar, dar novas formas a materiais como quiser, propicia à criança instrumentos para o crescimento mais saudável que a estimule a explorar o mundo de dentro e o mundo de fora.”

As principais habilidades desenvolvidas com o uso da sucata são a capacidade de concentração dos alunos bem como a sua criatividade e coordenação motora, pois durante o processo de construção dos jogos e brinquedos com sucata a criança naturalmente desenvolverá tais habilidades, segundo Machado (2007, p.45):

O brinquedo-sucata permite a quem brinca com ele desvendá-lo, resignificá-lo, pois é um objeto que possui inúmeros significados que não são óbvios nem estão evidentes. Surgem assim novas e inusitadas relações que podem ser até mesmo absurdas, incongruentes, desregradas.

Dessa forma, a construção com sucata atua como uma ferramenta muito importante não só no que diz respeito à aprendizagem, mas também no desenvolvimento da criança como um todo, possibilitando-a expressar-se por meio de suas construções seus anseios, criatividade, dentre outros sentimentos.

## **DIVERSÃO E APRENDIZAGEM COM A CONSTRUÇÃO DE JOGOS E BRINQUEDOS COM SUCATA**

O estudo aborda o papel das atividades que envolvem a construção de jogos e brinquedos com sucata como ferramenta facilitadora da aprendizagem, investigando se as atividades lúdicas fazem ou não parte do dia a dia dos alunos da educação infantil bem como se os professores fazem uso da construção com sucata em suas salas de aula. Por meio da aplicação de uma oficina de construção de brinquedos com sucata, verificou-se os alunos, de fato, aderem a esta metodologia, e se a mesma facilita a aprendizagem.

A pesquisa foi desenvolvida em uma Escola da rede municipal de ensino da cidade de Cruz das Almas - Bahia, que atende exclusivamente aos alunos da Educação Infantil, ocorrendo no primeiro momento a observação e, no segundo momento, a análise dos questionários realizados junto a 3 professores da instituição.

As questões levantadas junto aos professores foram: 1º) nível de formação dos professores; 2º) se existe um dia destinado ao brinquedo ou brincadeira; 3º) principais habilidades desenvolvidas pelo brincar; 4º) utilização da sucata na sala de aula; 5º comportamento das crianças quando brincam.

Evidenciou-se que nenhum dos professores possui graduação a equipe conta apenas com uma professora pós-graduada e as outras possuem apenas nível médio ou curso de magistério. Ao analisar a formação dos professores, é possível perceber que esta possui papel fundamental para o bom andamento das atividades realizadas em sala de aula, pois os cursos de graduação alicerçam o profissional para a aplicação de novas estratégias de ensino que dinamizem o processo ensino aprendizagem.

Segundo Almeida (1995), o professor precisa estar alicerçado tanto teórica como metodologicamente para que as atividades lúdicas possam atuar como um instrumento facilitador de aprendizagem. Para tanto, a formação continuada torna-se fundamental, pois por meio dela pode ter contato com novas metodologias e formas de planejamento e execução de atividades em sala de aula.

Muitas vezes, acredita-se que para trabalhar com este tipo de público não é necessário ter o nível superior, esquecendo-se de que esta etapa da formação é uma etapa primordial e que requer a formação para compreender as diferentes fases de formação das crianças, bem como as metodologias que melhor se adequam as ações da criança na educação infantil.

O que também se evidenciou durante a observação, ao analisar a utilização das atividades lúdicas é que os professores utilizam o lúdico somente como “passatempo”, sem qualquer cunho pedagógico, demonstrando acreditar que as atividades lúdicas estão restritas à recreação do aluno, embora demonstrem ter ciência da importância da ludicidade para a aprendizagem.

O brincar é parte integrante da infância e deve estar sempre inserido no dia a dia da escola, principalmente nas escolas que atuam na Educação Infantil, seja por meio de jogos, seja buscando inserir os brinquedos que fazem parte do cotidiano da criança nas atividades desenvolvidas na escola. Desta forma é o que se evidencia no segundo questionamento, sobre a existência um dia destinado para as crianças brincarem e ou levarem um brinquedo para a escola obtendo os seguintes resultados: de acordo com os dados, 60% dos professores responderam que não existe um dia destinado a brincadeiras e brinquedos levados para a escola pelas crianças, o que é possível refletir que, embora não haja um dia específico para fazer uso dos brinquedos e brincadeiras em sala, o mesmo não acontece durante as atividades, de maneira contextual vinculados as atividades, como analisado anteriormente.

Na mesma medida, pode-se também perceber que não há um interesse por parte dos professores para que estas ferramentas estejam presentes no espaço escolar. Segundo Santos (1997), o brincar é um facilitador do desenvolvimento da criança em diferentes frentes tais como social, criatividade, cultural e pessoal. Os professores demonstram não conhecer os benefícios da utilização das atividades lúdicas dentro do contexto pedagógico, e, ao que parece, não estão dispostos a aplicá-la, já que não fazem uso delas e, em conversas informais, relatam que a aplicação de atividades lúdicas demandam um tempo de que não dispõem, devido às extensas jornadas de trabalho.

Sabe-se que a aplicação de atividades lúdicas requer tempo e dedicação para desenvolver novas metodologias e muitos profissionais se acomodam, porque aulas que envolvem tais atividades lúdicas demandam maior dedicação, planejamento e empenho, qualidades nem sempre inerentes à profissão docente. Segundo Porto, (2004), o professor



precisa estar preparado para fazer uso de novas metodologias e ferramentas de aula, garantindo liberdade para que o aluno se expresse na sala de aula, oportunizando o autoconhecimento.

Outro ponto importante a ser analisado, foi o terceiro questionamento, onde se buscou analisar entre quais habilidades os jogos e brincadeiras podem desenvolver: atenção, concentração, interesse e aprendizagem.

Os professores destacam como principais habilidades desenvolvidas através das atividades lúdicas: a atenção (30%) e o interesse (40%), ficando a concentração (10%), a aprendizagem (20%) em segundo plano.

Segundo Zóboli (2004), as atividades lúdicas desenvolvem inúmeras habilidades e qualidades vitais para o aluno como a atenção em sala de aula, concentração e interesse pelas atividades desenvolvidas.

Durante a aplicação da intervenção junto aos alunos, os professores perceberam que os alunos, demonstram um maior interesse e atenção, ao que está sendo produzido, além de se concentrarem com uma maior facilidade, sendo que todas estas habilidades – concentração, interesse, criatividade, lateralidade, coordenação motora, tornam o processo ensino aprendizagem muito mais dinâmico. Segundo Mauricio (2009) a convivência com atividades lúdicas torna a sala de aula prazerosa e permite que as crianças estabeleçam uma relação cognitivas com as experiências vividas.

Ter uma sala de aula com dinâmica, onde os alunos interagem, participam e a aprendizagem ocorra é, de fato, buscar romper com o dogma da escola tradicional, restrita apenas às atividades escritas e brincadeiras nos momentos de intervalos e ociosos dos alunos.

Daí surge a necessidade dos questionamentos seguintes: se já fizeram uso da construção de brinquedos com sucata e quais as atitudes dos alunos quando são aplicadas atividades lúdicas com sucata em sala.

Sobre a construção de brinquedos envolvendo a sucata, os professores, em maioria (70%), afirmaram já terem feito uso da construção de brinquedos com sucata. Segundo Santos (1997), o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, e quando a brincadeira passa a fazer parte do dia a dia da criança na escola, esta passa a ser vista como um ambiente de diversão e alegria, tendo atividades interessantes e dinâmicas. Mas os mesmos não demonstram a mesma disposição na aplicação de atividades lúdicas no

cotidiano da sala de aula, fazendo uso das atividades lúdicas apenas em datas e comemorações especiais.

Ao serem questionados sobre quais atitudes os alunos demonstram quando são aplicadas atividades lúdicas com sucata, em sala de aula, obtiveram-se os seguintes dados: 60% dos professores responderam que as crianças demonstram alegria durante a aplicação de atividades lúdicas, já 40% alegaram que os alunos demonstram companheirismo e em nenhum momento foi pontuado agressividade, ansiedade ou tristeza.

Segundo Kishimoto (2001), através da brincadeira, a criança expressa seus sentimentos, estes dados revelam os sentimentos expressados pelas crianças durante a participação dos alunos durante as atividades da oficina de brinquedos com sucata. Em nenhum momento foi revelado tristeza, inquietude ou agressividade, por estarem envolvidos com a construção destes jogos e brinquedos com sucatas.

Durante o período de observação por vezes, as professoras alegaram o oposto que foi percebido através destes dados: as crianças ficam muito inquietas, durante a aplicação das atividades desenvolvidas por elas, e que o uso de jogos deixa-as um pouco agressivas e muito ansiosas, mais uma vez demonstrando incoerência nos dados observados e descritos no questionário.

### **Intervenção no espaço escolar: construir brincando, brincar construindo.**

No primeiro momento da intervenção com as crianças da Educação Infantil, estas ficaram muito entusiasmadas quando foi mencionado a palavra brincar. No período da aplicação da aprendizagem, com sucata os alunos, demonstraram estar encantados com a caixa que apelidaram de “*caixa mágica*”, a empolgação foi geral quando viram os brinquedos. Foi destacada a importância da reciclagem, do que vem a ser o lixo, o que aquele material representava para o planeta, deixam de poluir nosso ecossistema e que através dele pode-se aprender e brincar.

Segundo Machado (1995, p. 67), é “qualquer coisa que perdeu o seu original, que se quebrou, que não serve mais ou não tem mais significado. Coisas aparentemente inúteis, mas que servem para brincar, para dar nova forma e novo sentido”. Nas oficinas, foram utilizados materiais como papelão, garrafas (PET), e outros. Com esses objetos, foram criados quebra-cabeças, onde os alunos selecionaria a imagem, pintariam e identificariam as figuras geométricas existentes no desenho.

No decorrer da oficina, buscou-se levar aos professores o incentivo de novas metodologias de ensino que despertem o interesse do aluno em participar das atividades propostas; levar os alunos, desde cedo, a refletirem sobre a importância de cuidar do meio ambiente, bem como o que fazer com o acúmulo de lixo, e que através da sucata, é possível levar a arte e a aprendizagem de forma dinâmica e lúdica.

Notou-se que houve um intenso entrosamento por parte das crianças, que interagiam, perguntando uns aos outros que tipo de figura poderiam ser associadas no jogo, transformando o brinquedo construído por eles em um instrumento de aprendizagem e socialização, sendo marcante a cooperação entre as crianças tanto no momento da construção quanto no momento da brincadeira. Segundo Santos (2005), o brinquedo de sucata proporciona a criança a possibilidade de manifestar a sua criatividade por meio de sua construção, criando todo um universo em torno do brinquedo.

Segundo Vygotsky (1984, p.27), “é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.” Sendo realizada a construção do quebra-cabeça, foi solicitado que eles organizassem as partes para depois colorir, finalizando com a construção do trem formado por figuras geométricas. Houve interação, diálogo, e todos queriam responder, até mesmo os menos participativos quiseram, colaborar com a atividade que ocorreu positivamente.

Outra atividade realizada foi o jogo da memória, onde a equipe que acertasse mais perguntas venceria e, logo, o espírito competitivo tomou conta da classe; este brinquedo buscou desenvolver o raciocínio lógico e a memória das crianças, além de trabalhar a leitura e a escrita por meio do nome das frutas representadas nas peças do jogo, em nenhum momento houve a intervenção do pesquisador, que os deixou livres para construir, interagir, no processo de construção.

No decorrer da atividade, evidenciou-se que os alunos, à medida que construíam o jogo, iam pintando as figuras com suas cores favoritas. Acabaram por construir uma interação afetiva com o jogo construído por eles, e este laço afetivo fez com que buscassem conhecer mais tanto sobre o jogo quanto sobre as figuras que nele estavam representadas. Segundo Machado (1995), em quanto brinca, a criança reflete sobre a realidade que lhe é apresentada e na qual ela está inserida.

Pensando em refletir, através da prática, nesta outra atividade, buscou-se desenvolver a conscientização da fauna, onde alunos confeccionaram animaizinhos de papel alumínio e EVA. Deram nome a cada animal, quantas patas tinham, se eram animais

mamíferos ou nascidos de ovos, e, logo após, ficaram livres para brincar e interagir com o objeto construído. Demonstraram muito mais disposição e interesse pelos conteúdos trabalhados por meio da construção.

Outra construção de brinquedo com sucata foi o “porco de garrafa PET”, onde as crianças trabalharam com a cor de que mais gostavam e colaram as orelhas, patas, olhos e focinho. Foi ensinado que poderia se poupar dinheiro com aquele porquinho e discutido a relação do dinheiro, e como deve ser poupado, e colocando ali moedas e não gastar todo o dinheiro com docinhos que estragariam os dentes.

Este brinquedo construído torna-se uma ferramenta importante para aulas de matemática e artes, já que os alunos aprendem sobre sistema monetário, pois o porquinho é um cofrinho onde podem guardar suas moedas e, ao mesmo tempo, expressar-se artisticamente ao colorirem seus porquinhos com total liberdade, trabalhando também a educação ambiental por meio da reciclagem das garrafas (PET) que causam muitos problemas ao meio ambiente.

Segundo Machado (2007, p. 42), “a matéria antes de ser elaborada e depois de haver sido usada, são um material muito rico que não custa nada e que muitas vezes estaria poluindo o meio ambiente por não ser biodegradável.” Está atividade teve como proposta a criação de uma minhoca gigante de cano de ar condicionado, bola de isopor e patas de papel laminado.

O destaque dado a este brinquedo foi para as patas, que possibilitou as crianças contarem de dois em dois. Pode ser relacionado a aulas de matemática, trabalhando-se as quatro operações por meio da colocação das patas da lagarta, além de trabalhar a educação ambiental por meio da reciclagem dos rolos de papelão e do duto de ar-condicionado.

Por fim, um jogo cata maçãs, confeccionado com papelão, papel cartão branco e EVA, um dado e tampas onde seriam coladas as maçãs em EVA. Foi chamado de cata maçãs o propósito deste era o trabalho em equipe, visando à união, e a contagem de todos os frutos por cada participante.

Todas estas construções envolvendo a sucata como norteadora e a interdisciplinaridade, envolvendo matemática, educação ambiental, artes. A construção com sucata possibilita uma infinidade de construções desde jogos como caça-palavras e até o trabalho interdisciplinar, com temas transversais, como as desigualdades sociais e os problemas que os materiais utilizados nas construções poderiam causar ao meio ambiente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste estudo e principalmente nas construções dos jogos e brinquedos com sucata, inferiu-se que, de fato, as atividades lúdicas, mostram-se uma ferramenta de aprendizagem, pois quando o aluno constrói seu próprio brinquedo, ele o transforma em uma expressão de sua criatividade e personalidade, ou seja, o brinquedo ou jogo passam a ser parte do universo da criança.

Reconheceu-se que a educação lúdica e a utilização da construção de brinquedos com sucata de fato são fantásticos instrumentos de aprendizagem, pois ao se trabalhar conteúdos considerados difíceis para as crianças, por meio de jogos, elas compreenderam o conteúdo de forma muito mais rápida e fácil. Além disso, a construção com sucata possibilita o desenvolvimento de uma série de habilidades nas crianças tais como coordenação motora fina, criatividade, lateralidade, dentre outras que são de extrema importância para o seu desenvolvimento.

As construções atuaram como instrumento didático, facilitando a aprendizagem do aluno, pois ao ser desenvolvida a construção de um brinquedo ou jogo, aprende-se mais sobre o conteúdo apresentado. Dessa forma, o aluno pôde vivenciar o conteúdo na prática facilitando sua internalização tanto durante o processo de construção quanto durante a brincadeira.

Porém, tanto a ludicidade quanto a construção com sucata enfrentam resistência por parte dos professores, sendo ainda relegadas ao trabalho em datas comemorativas onde nem sempre, as crianças são incluídas nas atividades, torna-se necessário que estes profissionais se conscientizem da importância de incluir estas atividades no processo educativo.

Os professores ainda apresentam uma grande resistência à adoção de atividades lúdicas, pelo trabalho e dedicação que estas exigem, muitos profissionais preferem priorizar uma educação conteudista, excluindo o lúdico das atividades pedagógicas, reproduzindo a ideia do brincar por brincar.

Na instituição pesquisada, os professores demonstraram certa resistência às atividades lúdicas, talvez pela acomodação ou por optar por métodos mais práticos e não abdicar parte do seu dia fora do trabalho em prol de oferecer uma aula diferenciada onde esse aluno passe a ser mais participativo. Nessa escola, ficou clara a incoerência dos professores.

Foi evidente que as atividades lúdicas provocavam euforia e para muitos profissionais ainda persiste a ideia de que o correto é o conhecimento engessado pronto para o aluno repetir.

Através deste estudo percebe-se que através da brincadeira e do brinquedo, é possível interação, desenvolvendo-se respeito as regras, colaborando para o criar e recriar e para a preservação do meio ambiente. Dando oportunidade para que busque qualificação e ampliação de conhecimentos trazendo, através da educação lúdica, novas e significativas possibilidades na pratica educativa.

A pesquisa demonstra que, de fato, a construção com sucata, assim como as atividades lúdicas, são ferramentas de aprendizagem fantásticas que oportunizam ao aluno vivenciar os conteúdos por meio da pratica. Porem, tanto a construção com sucata, quanto as atividades lúdicas ainda são muito pouco exploradas em sala de aula por diversos fatores, tais como despreparo dos profissionais, falta de uma formação adequada e por um velho preconceito que dissocia o brincar e a aprendizagem.

Reproduzindo desta forma a ideia do brincar por brincar que priva os alunos, que se encontram em uma fase tão importante da vida, de terem acesso a atividades que com certeza potencializariam o seu desenvolvimento como um todo. Espera-se que, por meio deste estudo, professores, educadores, gestores e profissionais de áreas afins possam refletir sobre a importância de trabalhar o lúdico e a construção com sucata nas salas de aulas.

## REFERÊNCIAS

- AGOSTINHO, K. A. **Creche e pré escola é lugar de criança?**In: Filho, A. J. M.(org.). **Criança pede respeito: temas em educação infantil.** Porto alegre: mediação, 2005.
- ALMEIDA, S. F. C. **Técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo, Loyola: 1995.
- ; Amparo, d. m.; Pereira, M. A. C. M.; **O Brincar e suas relações com o desenvolvimento.** Psicologia argumento, Curitiba, v.24, nº 45, p. 15-24, 2006.
- , **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 1998.
- , Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** Ed. 11. São Paulo: Loyola, 2003.
- Bandioli, A.; Montovani, S. **Manual de Educação Infantil de 0 a 3 anos: uma abordagem reflexiva.** Trad. Rosana L. Dilone e Alba Olmi. 9. Ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

- BENJAMIM, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 1. Ed. São Paulo: Editora 34, 2002.
- BRASIL, **PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: artes** / Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. 3º. ed. – Brasília: A Secretaria, 2001.
- , Ministério da educação e do desporto. Secretaria de educação fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- , Ministério da educação. Secretaria de educação fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 2001.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para a utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1988.
- FERNÁNDEZ, A. **O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes 1993.
- , **Salas de aula nas escolas infantis e o uso de brinquedos e materiais pedagógicos**. 2001, Disponível em: [HTTP://www.anped.org.br](http://www.anped.org.br) acesso em: 17/03/2013
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 1. Ed. São Paulo: Cortez, 1994.
- MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar – atividades e materiais**. 2º ed. São Paulo: Ed. Loyola, 1995.
- , MARCONDES, M. **O brinquedo-sucata e a criança**. 6. Ed. São Paulo: Loyola, 2007.
- MARINHO, R. S. **A contribuição e a importância do lúdico e da psicomotricidade na educação infantil**. 2004. Universidade Candido Mendes, (pós-graduação “latu sensu”), Rio de Janeiro, 2004. Disponível em:  
<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/RENATA/20dos/20SANTOS/20MARINHO.pdf>.  
Acesso em: 15/03/2013.
- MAURICIO, J. T. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. Disponível em:  
<http://www.profala.com/artducesp140.htm>. Acesso em: 02/08/2013.
- MULLER, V. R. **Historia de crianças e infâncias: registros, narrativas e vida privada**. Petropolis: Vozes, 2009.
- MURPHY, D. M. B. **Philosophy of education**. Dublin: Irish Academic Press, 1988.

NAGEM, D. **Caminhos de transformação. Transformar para integrar: da restauração a reciclagem.** Monografia de conclusão de curso de especialista em arte terapia. Rio de Janeiro: Clínica POMAR/ISEPE, 2006.

PORTO, B. S. **Educação e ludicidade: ensaios 03.** Salvador: UFBA. Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, GEPEL; Secretaria da Cultura e Turismo. 2004.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Rio de Janeiro: vozes, 1997.

SILLER, R. R.; CÔCO. **O ingresso de profissionais na educação infantil: o que indicam os editais dos concursos públicos.** Disponível em:

<http://www.anped.org.br/reunioes/31ra/1trabalho/GT07-4250>. Acesso em: 15 de agosto de 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martin Fontes, 1984.

— . **Pensamento e Linguagem.** São Paulo, Martins Fontes, 1999.

— . **Psicologia pedagógica.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

ZÓBOLI, G. **Prática de ensino.** São Paulo: Atica, 1995.