

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Roseni Córdova De Moraes¹
Rosane Brezolin Dezengrini²
Priscilla Bastos Mattos Biasuz³

RESUMO

Os benefícios da ludicidade na vida da criança é um assunto que vem sendo discutido pelos pesquisadores na área da educação, deste modo o presente artigo tem por objetivo investigar a importância do lúdico na educação infantil. O lúdico é um instrumento facilitador do processo ensino aprendizagem em todas as etapas, mas na educação infantil torna-se mais evidente, já que as crianças apresentam necessidade de brincar, explorar e interagir. Hoje com o avanço tecnológico os meios digitais apresentam ser mais atrativos para as crianças, desta forma os profissionais da educação precisam buscar estratégias para conquistar os alunos e estimulá- los a práticas saudáveis, como as atividades lúdicas, dentro e fora da escola. Esta pesquisa contribuirá para novos estudos relacionadas ao tema e ainda para toda comunidade escolar, já que enfatiza a importância do lúdico em nossa sociedade, principalmente na educação infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Ensino Aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

The benefits of playfulness in the life of the child is a subject that is being discussed by the researchers in the area of education, so the present article aims to investigate the importance of playful in early childhood education. The playful is an instrument that facilitates the process of teaching learning at all stages, but in child education becomes more evident, since children have a need to play, explore and interact. Nowadays, with technological advances, digital media is more attractive for children, so educators need to find strategies to win students and encourage them to practice healthy activities, such as play activities, in and out of school. This research will contribute to new studies related to the theme and even to the entire school community, since it emphasizes the importance of playfulness in our society, especially in early childhood education.

KEYWORDS: Playful. Teaching Learning. Child education.

¹ Especialista em Educação Infantil - UNISERRA/FAEST. Licenciatura em Pedagogia UNOPAR. Tangará da Serra- MT, Brasil. e-mail: rosenimoraes.tga@gmail.com.

² Especialista em Educação Infantil - UNISERRA/FAEST. Licenciatura em Pedagogia- UNOPAR. Tangará da Serra- MT, Brasil. email: rosane_eveline@hotmail.com

³ Mestrado em Educação Física -UFMT, Pós - graduação em Educação Infantil e Motricidade - Faculdade Católica Dom Aquino de Cuiabá. Graduação em Educação Física- UNEMAT, Tangará da Serra- MT, Brasil. email: priscillabiasuz@gmail.com

INTRODUÇÃO

Vivemos uma época em que a tecnologia avança aceleradamente e isso tem provocado mudanças no cenário infantil, já que hoje muitas vezes as atividades lúdicas são substituídas por jogos eletrônicos, vídeo games, tablets dentre outros. Diante disso os professores da educação infantil devem promover a ludicidade nas aulas e ainda orientar os pais sobre a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo, motor e social das crianças.

O lúdico é um instrumento facilitador no processo de ensino- aprendizagem em todas as etapas da educação, mas sendo a educação infantil a base da formação sócio educacional de toda pessoa, o lúdico se constitui num recurso pedagógico indispensável, trazendo à criança a oportunidade de expressar, interagir e socializar por meio dos jogos e brincadeiras.

Segundo Suzuki et al. (2012, p. 69) incluir o lúdico na prática docente da educação infantil não é uma aula só de jogos e brincadeiras e sim de muita aprendizagem e socialização. O olhar sobre o lúdico na escola é essencial para o desenvolvimento da criança. Desta forma o presente artigo investigou nos referenciais teóricos disponíveis nas bibliotecas de Tangará da Serra- MT, e ainda nos periódicos digitais do google acadêmico, portal capes e scielo, a pesquisa utilizou- se das seguintes palavras-chaves: lúdico na Educação Infantil, Ensino- aprendizagem e Lúdico, para refinar os resultados da pesquisa classificou-se entre os anos de 2000 a 2016. O presente estudo foi dividido em três capítulos.

O primeiro capítulo busca compreender a importância do lúdico e os benefícios no processo de ensino- aprendizagem para a educação infantil, o segundo capítulo enfatiza o lúdico na atualidade e o terceiro disserta sobre a falta da ludicidade no ambiente escolar e na sociedade.

1 LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico é um instrumento facilitador do processo de ensino- aprendizagem em todas as etapas da educação, mas principalmente seus benefícios são evidenciados na primeira etapa, na Educação Infantil, sendo essa fase a mais importante pelo qual permite que a criança aprenda brincando e desenvolva a criatividade e a socialização. Conforme a LDB – Lei de Diretrizes e Bases da

Educação Nacional (1996) a respeito da educação infantil ressalta no artigo 29º: “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”.

A educação infantil é a base, para o desenvolvimento e a formação das crianças, da autoestima, do conhecimento e da compreensão de mundo, todos os conhecimentos adquiridos nessa fase colaborarão com outras aprendizagens no futuro. Ainda Sobre a Educação infantil, Brasil (1998) esclarece que as instituições devem favorecer um ambiente físico e social onde as crianças se sintam protegidas e acolhidas, e ao mesmo tempo seguras para se arriscar e vencer novos desafios. Quanto mais rico e desafiador for esse ambiente, melhor será a ampliação dos conhecimentos acerca de si mesma, dos outros e do meio em que vivem.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 63) as aulas devem- se organizar de modo que as crianças desenvolvam as seguintes capacidades:

- Desenvolver uma imagem positiva de si, atuando de forma cada vez mais independente, com confiança em suas capacidades e percepção de suas limitações;
- Descobrir e conhecer progressivamente seu próprio corpo, suas potencialidades e seus limites, desenvolvendo e valorizando hábitos de cuidado com a própria saúde e bem estar;
- Estabelecer vínculos afetivos e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua autoestima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e interação social;
- Estabelecer e ampliar cada vez mais as relações sociais aprendendo aos poucos a articular seus interesses e pontos de vista com os demais, respeitando a diversidade e desenvolvendo atitudes de ajuda e colaboração;
- Observar e explorar o ambiente com atitude de curiosidade, percebendo-se cada vez mais como integrante, dependente e agente transformador do meio ambiente e valorizando atitudes que contribuam para sua conservação;

- Brincar, expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades;
- Utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas às diferentes intenções e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido, expressar suas ideias, sentimentos, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva;
- Conhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas e valorizando a diversidade.

As capacidades citadas acima buscam desenvolver na educação infantil os aspectos físico, social e cognitivo, de modo que a criança construa a autonomia valorizando as relações sociais e respeitando as diversidades, o lúdico na escola tem o objetivo de auxiliar nesse processo, valorizando dentre outros aspectos o emocional e o afetivo. A educação infantil vem ao longo do século XX, evoluindo de diferentes formas, a ludicidade é uma área pela qual os pesquisadores da educação encontram bons resultados.

Neste contexto surgem as teorias do universo lúdico para o desenvolvimento integral da criança:

[...] o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. [...] Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo (LUCKESI, 2000, apud ANDRADE, p. 104, 2015).

Suzuki et al. (2012, p. 3) define a palavra lúdico “Ludus” que quer dizer “jogo”, a origem referia-se apenas ao ato de jogar, brincar e ao movimento espontâneo, a palavra “lúdico”, entretendo não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de psicomotricidade, sendo um traço essencial para os estudos do comportamento humano, deste modo a sua definição deixou de ser simplesmente o sinônimo de jogo de brincar por brincar.

Haetinger (2009, p. 94) diz que:

O brincar é a essência do pensamento lúdico e caracteriza as atividades executadas na infância. Sendo as brincadeiras uma forma de expressão cultural, é um modo de interagir com diferentes objetos de conhecimento envolvendo a criança acompanha o desenvolvimento da aprendizagem do ser humano, das sociedades e da cultura.

Conforme Chateau (1987, p. 14) perguntar por que a criança brinca é perguntar por que é criança. “A infância serve para brincar e para imitar”, sendo assim, Claparede 1946 (apud CHATEAU, 1987) comenta que o brincar é uma aprendizagem necessária à idade adulta. Os jogos, brincadeiras e brinquedos tornam a aprendizagem mais criativa e prazerosa.

Segundo Martins (2003 apud Haetinger 2009, p. 23) o brinquedo é a essência da Infância é o veículo de crescimento que possibilita o desenvolvimento integral da criança, pois envolve afetivamente, socialmente e mentalmente, fazendo com que a criança despenda de energia, construa normas e alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar. Vygotsky (1984) destaca que o brinquedo traz inúmeros benefícios para as crianças preparando-as para um aprendizado futuro.

Para Kishimoto (2000, p. 19) o brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico, no caso da criança o imaginário varia conforme a idade: para as crianças de 3 anos de idade está carregado de animismo; já para crianças maiores 5 a 6 anos de idade integra predominantemente o elemento da realidade. O fato da criança se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva a imaginação.

De acordo com Chateau (1987, p. 23) a imaginação da criança vincula-se com o adulto por meio da ludicidade, ou seja, a criança cria, assimila e brinca, e se inspira no adulto ao realizar as brincadeiras. Piaget (1971) comenta que a criança brinca e assimila o mundo sem compromisso com a realidade e interage com o objeto não dependendo da natureza do objeto e sim da função que a criança lhe atribuiu. Portanto torna-se necessário que a criança esteja motivada para que ocorra o interesse por alguma atividade, essa motivação do professor leva a criança a criatividade, incluir o lúdico na sala de aula por meio do brincar melhora o ensino-aprendizagem dos alunos.

Colaborando com este pensamento Haetinger (2009, p. 85) afirma que:

As experiências do brincar na escola auxiliam na formação de vínculos entre alunos e professores e certamente facilita a aprendizagem. Brincar faz parte do desenvolvimento sadio e pleno dos indivíduos. Na educação a brincadeira funciona como uma vivência ou uma simulação de experiências e conteúdo, aproximando-os do universo dos alunos. Independentes da idade dos participantes, as brincadeiras criativas resgatam o caráter lúdico, o prazer, a alegria, o poder de imaginar e criar, próprio do ser humano.

Para Brasil (1998) os conteúdos (Movimento; Música; Artes Visuais; Linguagem Oral e Escrita; Natureza e Sociedade; Matemática) ofertados para a educação infantil fortalecem a ideia do lúdico como colaborador do processo ensino-aprendizagem, e ainda mostra um conjunto de possibilidades de práticas lúdicas para serem desenvolvidas em sala de aula e no ambiente escolar.

As atividades lúdicas são uma ponte que liga a criança no universo interior. Propor a ludicidade nos dias de hoje é fundamental, portanto o educador deve conhecer a importância do lúdico e aplicar nas aulas respeitando as necessidades e especificidades de cada criança.

2 O LÚDICO NA ATUALIDADE

Nos dias atuais presenciamos mudanças constantes referentes às tecnologias, falar de educação e não falar em tecnologia é algo impossível, pois a criança desde o nascimento está envolvida pela mídia televisiva. Segundo Suzuki et al. (2012, p.151) sobre os meios de comunicação destacam que a criança assiste televisão em média quatro horas por dia, o conteúdo e suas representações sociais estão sendo absorvidas pela criança diariamente numa dimensão maior do que a educação escolar e até mesmo familiar. O conhecimento da criança passa a ser mediado pela televisão, uma vez que está invade o seu cotidiano refletindo na sua formação social. Desta forma ressalta Belloni (2001, apud SUZUKI, 2012, p. 151) que:

A televisão, ao pretender reproduzir o universo real em sua complexidade, constrói um simulacro do mundo em que o indivíduo acaba se encontrando, assumindo as imagens produzidas como se fossem sua vida real. E estas imagens penetram na realidade, transformando-a dandolhe forma.

Para Suzuki et al. (2012, p. 152) nas últimas décadas a televisão foi responsável pela formação da cultura lúdica digital na qual a criança está inserida, sendo assim a criança interage com os conteúdos e informações, o próprio brincar é exibido na mídia de forma estereotipada, os comerciais de televisão definem as regras do brincar e formas de como se comportar quando apresenta produtos de meninas e de meninos, que também afetam na educação infantil. Contrapondo essa ideia sobre a mídia Moran (2000, p. 33) expõe:

A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Aprende a informar-se, a conhecer os outros, o mundo a si mesmo -, a sentir, a fantasiar, a relaxar, vendo, ouvindo. "tocando" as pessoas na tela pessoas lhe mostram como viver, ser feliz e infeliz amar e odiar. A relação com a mídia eletrônica é prazerosa - ninguém obriga que ela ocorra; é uma relação feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa – aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. Mesmo durante o período escolar a mídia mostra o mundo de outra forma – mais fácil, agradável, compacta – sem precisar fazer esforço. Ela fala do cotidiano, dos sentimentos, das novidades. A mídia continua educando como contraponto à educação convencional, educa enquanto estamos entretidos.

As novas tecnologias cada vez mais presentes na contemporaneidade incidem no comportamento infantil, a televisão sendo o veículo mais assistido principalmente pelas crianças tornou-se um forte instrumento de educação informal, por isso é necessário que a escolha dos conteúdos seja intermediada pelos pais, colocando limites para os filhos não só em assistir televisão, mas também nos jogos eletrônicos.

Segundo Suzuki et al. (2012, p. 22) no século XX não existia uma classe de consumo tão dominadora, os adultos contribuía para as atividades lúdicas, ajudava a confeccionar os brinquedos das crianças, já século XXI a variedade de brinquedos é vultuosa, o consumismo marca forte presença. “A influência dos meios de comunicação presentes no cotidiano infantil, entre eles a televisão, induz por meio de propagandas algumas vezes enganosas as crianças a quererem tipos e marcas de brinquedos”.

Conforme Valente e Oliveira (2006, p. 178) nos coloca que a mídia televisiva invade cotidiano das crianças com propagandas estereotipadas para chamar a

atenção, que define regras de brincar, limitando a imaginação e a fantasia, deixando as interações com outras crianças de lado, pelo fato dos brinquedos serem feitos para brincar individualmente, só apertar um controle onde tudo acontece. Neste aspecto a atividade lúdica está cada vez mais distante das crianças. Torna-se importante refletirmos que muitas crianças sofrem depressão devido ao fato de brincar sozinha de não possuir determinado brinquedo, ou ainda de não apresentar padrão de imagem corporal imposto pela mídia onde as bonecas exibem um padrão de corpo.

O número de comerciais cresce a cada dia, direcionados ao público infantil, influenciando o comportamento da criança. Diante disso segundo Suzuki et al. (2012, p. 152) leva a sociedade a repensar nos conteúdos vinculados nos meios de comunicação.

Zanolla (2007, apud VALENTE e OLIVEIRA, 2016, p. 178) comenta da necessidade em realizar estudos mais avançados sobre a interferência das tecnologias no público infantil, destacando os jogos eletrônicos, e a influência do mesmo no comportamento da criança.

Segundo Haetinger (2009, p. 35) os jogos eletrônicos, de plásticos, produzido em grandes quantidades e comercializados de forma agressiva, muitas vezes promovem uma brincadeira solitária, muitos desde jogos induz a violência nas crianças refletindo nos espaços escolares, isso tem despertado preocupação por parte dos educadores. Diante dessa realidade vale ressaltar que as atividades lúdicas não podem faltar nos ambientes escolares e familiares.

3 A FALTA DO LÚDICO NA A EDUCAÇÃO INFANTIL E NA SOCIEDADE

As crianças nos dias de hoje perderam seus espaços livres para brincar, como ruas e praças, quintais, isso se justifica pela mudança arquitetônica das cidades e também pela violência decorrente da falta de segurança e crescimento urbano, fazendo com que as crianças percam o encantamento desta fase, substituindo as atividades ao ar livre por caixas e caixas de brinquedos. O papel dos pais se restringe, pois, a rotina de trabalho e correria do dia a dia distanciam os filhos dos pais, e somando todos os fatores identifica-se que cada vez mais se torna difícil desenvolver o lazer por meio da ludicidade (SUZUKI et al., 2012, p. 22).

Maria et al. (2009, p. 17) ressaltam que são muitos fatores responsáveis, crescente violência no país citada acima é um dos aspectos que impede o

desenvolvimento da ludicidade, pois determinados espaços tais como praças, ruas, parques diminuíram a ocupação devido ao risco de roubo, sequestro dentre outros crimes, já no ambiente escolar os autores relatam que a falta das atividades lúdicas se dá pelo despreparo dos profissionais, pela ausência de brinquedos na escola, e pelos espaços inadequados.

A escola hoje passou a receber uma nova geração de alunos digitalizados, ou seja, "nativos digitais", diferentes dos alunos de geração anteriores, portanto o processo de ensino- aprendizagem deverá levar em conta tais tecnologias já utilizadas pelas crianças. Cabe a escola a tarefa auxiliar os alunos na construção de conhecimentos críticos e reflexivo, dando a possibilidade de distinguir a veracidade das informações, bem como trazer forma de usa-la criticamente no seu cotidiano (HAETINGER, 2009, p. 3).

Segundo Maria et al. (2009, p. 17) o profissional responsável e entendedor dos conceitos da ludicidade com certeza planejará situações lúdicas, proporcionando as crianças vivências que somarão para outras aprendizagens. Neste contexto Bonfim e Pereira (2016) complementam que uma proposta lúdica exige dos profissionais um olhar cuidadoso a fim de construir um caminho pedagógico seguro.

Incentivar as crianças a prática do lúdico é fundamental, contribui desta forma bom desenvolvimento da imaginação e interpretação. Sabe-se que o ambiente familiar restringe cada dia mais esta atividade devido à sujeira, bagunça e gritaria outro fator é a correria do dia a dia dos pais em assistir e participar ativamente com os filhos dos momentos lúdicos, sendo assim, a escola torna-se o único ambiente que ainda ocorrem a pratica da ludicidade (ARRABA et al., 2014, p. 268).

Maria et al. (2009, p. 12) destaca que são muitas as escolas que não trabalham com a devida importância na educação infantil os aspectos da ludicidade, não valorizando a fantasia, a criatividade, pois a ideia de lúdico nessas escolas baseia-se na instrumentalização apenas, visando a "consciência bancária". Diante disso Haetinger (2009, p. 24) comenta sobre a importância dos professores compreenderem por que as crianças brincam e como brincam e qual a contribuição dos brinquedos e brincadeiras no espaço escolar.

As instituições de educação infantil precisam garantir às crianças as necessidades básicas, mas também a troca de interações, direitos e deveres,

respeitando sua subjetividade (BORBA, 2007, p. 14). Vale ressaltar também que é somente na escola que muitas crianças têm a oportunidades de desenvolver práticas lúdicas, dessa forma o ambiente escolar necessita estar recheado de atividades que proporcione tais benefícios tanto para a aprendizagem como para a saúde dos pequenos, pois a criança hoje brinca menos que no passado, então estão mais vulneráveis ao desenvolvimento da obesidade, a falta do correr, pular, subir, descer e a ingestão de alimentos inadequados somam para uma má qualidade de vida desde a infância.

A escola deve promover práticas educativas e exercícios físicos de forma lúdica propiciando a aprendizagem, prevenindo a obesidade e também hábitos de vida saudáveis por meio de um estilo de vida ativo. Por isso, estimular as crianças a serem fisicamente ativas é algo que não pode ser deixado de lado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação infantil é a etapa mais importante da educação, incluir o lúdico é primordial, pois as pesquisas apontam que por meio das atividades lúdicas as crianças se desenvolvem em todos os aspectos, garantir essa atividade na escola hoje não é tarefa fácil, já que o mundo digital parece ser bem mais atrativo para as crianças. Cabe ao professor estimular e criar estratégias para utilizar o lúdico nas aulas de forma que os alunos se envolvam e reconheçam a importância do interagir e do brincar.

Atualmente as políticas públicas precisam investir mais em ambientes que propiciem o lazer para as crianças como praças, parques, bosques dentre outros, já que com o crescimento das cidades os espaços tornaram-se cada vez mais restritos. Sabendo dos benefícios do lúdico não é dever só da escola em utilizá-lo e sim dos pais e de toda a sociedade.

REFERÊNCIAS

ARRABA, M. F.; FONSECA, J. S da.; LIMA, J. F. de.; SILVA, K. C. da.; SIMÕES, V. A. P. Jogos e brincadeiras: um espaço para o lúdico na educação infantil. **EDUCERE - Revista da Educação**, Umuarama, v. 14, n. 2, p. 259-271, jul./dez. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria de Educação**

Extensivo: R. Eletr. de Extensão, ISSN 2319-0345 Tangará da Serra - MT, v. 05, n. 1, p. 23-34, 2017.

Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil Formação Pessoal e Social, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei nº 9.394/96, publicada no DOU de 23/12/1996**, Seção I, p. 27839. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.

BONFIM, P. V.; PEREIRA, L. H. P. Corporeidade e ludicidade no trabalho docente: o que dizem as educadoras? **Fragmentos de Cultura**, v. 26, n. 3, p. 397-413, 2016. Disponível em: <http://seer.ucg.br/index.php/fragmentos/article/view/4571/2791>. Acesso em: 26 de Out. 2016.

BORBA, Â. M. A Brincadeira como experiência de cultura na educação infantil. **Revista criança** n 44, p. 9-17 nov. 2007. Disponível em: <<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/revista44pdf>>. Acesso em: 04 de nov. 2016.

CHÂTEAU, J. **O Jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

DE ANDRADE, D. A. e S. Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. **Educar em Revista**, n. 56, p. 101-113, 2015. Disponível em <https://scholar.google.com.br/scholar?hl=ptBR&q=educa%C3%A7%C3%A3o+e+ludicidade+um+dialogo++a+pedagogia&btnG=&lr=>>. Acesso em: 23 out. 2016.

HAETINGER, M. G. **Movimento**. Curitiba: IESDE Brasil, S.A. 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

MARIA, V. M.; ALMEIDA, S.; SILVA, A. X. da.; ALMEIDA B. C. de.; FURTADO J. de L.; BARBOSA R. V. C. A ludicidade no processo ensino-aprendizagem. **Corpus et Scientia**. v. 5, n. 2, 2009. Disponível em <http://apl.unisuam.edu.br/revistas/index.php/corpusetscientia/article/view/159/125>. Acesso em 26 de Out. 2016.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Papirus Editora, 2000.

PIAGET, J. **A Epistemologia Genética**. 20. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

SUZUKI, J. T. F.; CAVA, L. C. C. S. A.; STEINLE, C. M. B.; JÚNIOR, O. M. **F. Ludicidade e educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

SANTOS, J. M.; CRUZ, C. de O.; CARDOZO, T. S. F. Aplicação do programa de educação nutricional: sexta é dia de fruta? é sim Senhor. **Revista Rede de Cuidados em Saúde**, v. 9, n. 3, 2016. Disponível em: <http://publicacoes.unigranrio.br/index.php/rcs/article/view/2449>. Acesso em: 05 de nov. 2016.

VALENTE, A. T. G.; DE OLIVEIRA, M. R. F. Indústria cultural, mídia e educação: Implicações na formação do pensamento infantil. **Blucher Social Sciences Proceedings**, v. 2, n. 4, p. 178-187, 2016. Disponível em



<https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&q=adna+tamires&btnG=&lr=>.
Acesso em: 27 de out. 2016.

VIGOSKY, L. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.