



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB**  
**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO – CE**  
**CURSO DE PEDAGOGIA – MODALIDADE A DISTÂNCIA**

**KARLA GIANE DE LIMA GOMES**

**A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

João Pessoa – PB  
2013

KARLA GIANE DE LIMA GOMES

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção da graduação em Pedagogia com Habilitação em Educação Infantil do departamento de Educação da Universidade Federal da Paraíba.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Ms. Kiara Tatianny Santos da Costa

João Pessoa-PB  
2013

G633i Gomes, Karla Giane de Lima.

A importância da ludicidade na educação infantil / Karla Giane de Lima  
Gomes. – João Pessoa: UFPB, 2013.  
32f.

Orientador: Kiara Tatianny Santos da Costa  
Monografia (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Criança. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB  
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CE  
CURSO DE PEDAGOGIA – MODALIDADE A DISTÂNCIA**

**KARLA GIANE DE LIMA GOMES**

**A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção da graduação em Pedagogia com Habilitação em educação infantil do departamento de Educação da Universidade Federal da Paraíba.

**APROVADO EM / BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup> Ms. Kiara Tatianny Santos da Costa  
Orientadora

---

Prof.º Examinador

João Pessoa-PB  
2013

## **AGRADECIMENTOS**

À Deus, pela oportunidade de concluir o Curso de Pedagogia e, ter conhecido pessoas maravilhosas no decorrer do curso.

A minha mãe Cleonice, a meu pai Estevão, a meus irmãos e, em especial, a meu sobrinho Antônio Luiz e a meu noivo Orisvaldo (Vadinho), pelo companheirismo, paciência, amor, dedicação e confiança não me permitindo desistir dos meus sonhos.

A minha família, pelo incentivo e torcida.

A minha orientadora, Kiara Tatianny, pela paciência na orientação do TCC.

A todos os meus tutores presenciais, peças fundamentais na minha caminhada no curso. Em especial a Joseany Déborah e Emanuela Bezerra.

“É pelo trampolim do riso e não pela lição de moral que se chega ao coração das crianças”

*José Paulo Paes*

## RESUMO

As atividades lúdicas devem ser vistas como instrumento de desenvolvimento e aprendizagem das crianças sejam elas dirigidas ou não, pois o uso da ludicidade tem função socializar e integrar e explorar da criança sua imaginação e fazer com que elas desenvolvam suas capacidades sejam ela cognitivas ou motoras. A importância da utilização de estratégias lúdicas na Educação Infantil, reside no fato de englobar atividades de brincar, imaginar, fantasiar, jogar e explorar uma diversidade de materiais e situações. Esta pesquisa objetiva refletir sobre a importância do desenvolvimento de atividades lúdicas na Educação Infantil. Sendo assim, no intuito de mostrar a importância do lúdico, objetiva-se ainda: Conceituar o lúdico e o brincar na Educação Infantil; Entender a proposta de trabalho lúdico na perspectiva do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil-RCNEI e nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil; Analisar a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizado da criança. Utilizou-se como procedimento metodológico a pesquisa bibliográfica na literatura sobre o assunto e em artigos e publicações científicas que discorrem sobre a ludicidade. Sendo assim, a pesquisa evidenciou a importância do brincar no contexto da Educação Infantil e a necessidade dos educadores fazerem uso da ludicidade, tendo em vista sua função socializadora, exploratória e interacionista.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Lúdico. Criança.

## ABSTRACT

Play activities should be seen as an instrument for development and learning of children are directed towards them or not, because the use of playfulness has function socialize and integrate and explore your child's imagination and make them develop their abilities are her cognitive or motor. The importance of using playful strategies in kindergarten, lies in the fact encompass activities to play, imagine, fantasize, play and explore a variety of materials and situations. This research aims to reflect on the importance of play activities in early childhood education. Thus, in order to show the importance of playfulness, the objective is still: Conceptualizing the playful and play in kindergarten; Understand the proposed work from the perspective of playfulness National Curriculum for Early Childhood Education-RCNEI and the National Curriculum Guidelines for Early Childhood Education; analyze the importance of play in child development and learning. Was used as a methodological procedure bibliographical research in the literature on the subject and in articles and scientific publications that discuss playfulness. Thus, the research showed the importance of play in the context of early childhood education and the need for educators to make use of playfulness, given its socializing function, exploratory and interactionist.

**Keywords:** Early Childhood Education. Playful. Child.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>CONCEITUANDO O LÚDICO</b> .....	11
1.1 - O Significado do Brincar .....	12
1.2 - O Brincar na Educação Infantil .....	15
<b>A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA</b> .....	20
2.1- Desenvolvimento da criança e a ludicidade.....	22
2.2- Brinquedos, jogos e brincadeiras como facilitadores da aprendizagem .....	24
<b>O LÚDICO E O ESPAÇO PARA BRINCAR</b> .....	29
3.1 O brincar e a LDBEN.....	32
3.2 A ludicidade e o RCNEI .....	33
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	37
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	39

## INTRODUÇÃO

Um aspecto essencial das práticas lúdicas é a criatividade. Deve-se por isso, buscar-se com frequência ofertar momentos em que as crianças possam exercitar sua natural capacidade de imaginar, pois com isso, elas sempre serão desafiadoras a transpor suas ideias para a oralidade, o corpo, o desenho ou a escrita. Havendo assim sempre a importância de práticas pedagógicas cotidianas com desenhos livres, pinturas, ilustrações, pintura a dedo, composição de objetos com massa de modelar, do brincar com bonecos e carrinhos, criação de brinquedos e instrumentos musicais em sala de aula. Assim como também atividades recreativas dirigidas ou livres.

Contudo, percebe-se no cotidiano escolar a ausência da utilização dos recursos e estratégias lúdicas nas atividades pedagógicas. O lúdico tem sido referenciado por pesquisadores e estudiosos do desenvolvimento da criança como facilitador no processo de aquisição de autonomia na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

A ludicidade no ambiente escolar deve ser, portanto, inserida em processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade. Pois, quando fala-se no ato do brincar, remete-se a mente imagens e ideias muito comuns: pensamentos na infância, pensamentos em momentos de alegria e liberdade.

Observando-se a importância e a necessidade do uso do lúdico na Educação Infantil, questiona-se: como vem sendo desenvolvida as atividades lúdicas nas escolas de Educação Infantil? Visualizado assim uma problemática existente.

Diante desta problemática, a presente pesquisa objetiva refletir sobre a importância do desenvolvimento de atividades lúdicas na Educação Infantil. Sendo assim, no intuito de mostrar a importância do lúdico, objetiva-se ainda: Conceituar o lúdico e o brincar na Educação Infantil; Entender a proposta de trabalho lúdico na perspectiva do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil-RCNEI e nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil; Analisar a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizado da criança.

A metodologia a ser aplicada tem caráter bibliográfico, se volta para análise de atividades lúdicas desenvolvidas nas salas de aula de Educação Infantil. Subsidiando a reflexão acerca da importância do trabalho lúdico nas atividades pedagógicas e a importância das mesmas na aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

Neste caso, a fim de atender os objetivos propostos, a pesquisa se estrutura em três capítulos, a saber:

No primeiro capítulo do desenvolvimento deste estudo, conceitua-se o lúdico, o brincar e a importância do brincar na Educação Infantil.

No segundo capítulo ressalta-se a importância das brincadeiras no âmbito da Educação Infantil e o desenvolvimento da criança e a ludicidade.

No terceiro capítulo aborda-se o lúdico e o espaço do brincar na Educação Infantil, a luz das concepções de brincar e ludicidade descritas no RCNEI e nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

Reconhecendo-se a etapa da Educação Infantil como uma preparação da criança em seus aspectos afetivos, cognitivos, sociais e motoras, tece-se ao final desta pesquisa bibliográfica algumas considerações sobre os jogos e brincadeiras como mediadores da aprendizagem, inseridas entre o prazer e o conhecimento.

## 1. CONCEITUANDO O LÚDICO

Os benefícios dos jogos e brincadeiras ao desenvolvimento das crianças são constatados na teoria psicogenética de Jean Piaget (1973). A partir de Piaget tem-se a possibilidade de outros estudos teórico-práticos abordando as possibilidades do uso do lúdico como recurso pedagógico numa proposta de educação.

O brinquedo para a criança não representa apenas um objeto com o qual ela se diverte, por trás dessa identificação, a do brincar e da descontração proporcionado pela boneca, carrinho, jogo etc, há um significado muito maior e importante para o desenvolvimento da criança, sobretudo, no que se refere aos aspectos emocionais, como referencia PIAGET (1979), KISHIMOTO (1996), VIGOTSKY (1987), dentre outros.

Até algum tempo atrás, “O brincar era possível nas ruas, quintais, nas casas espaçosas que abrigavam uma família ampliada com avós, tios, amigos”, lembra Kishimoto (2001, p.10). Mas as inúmeras ofertas de recursos tecnológicos e midiáticos, como os jogos eletrônicos, a internet etc, têm afastado as crianças desse jeito de brincar. Por esta e outras competências as brincadeiras precisam ser inseridas nas propostas pedagógicas para Educação Infantil, inserindo-se assim a vivência lúdica na escola.

Durante a brincadeira, os conceitos e capacidades são assimilados de forma natural e dinâmica, embora seja proveitoso e muitas vezes, necessário, dialogar com as crianças sobre os efeitos e os resultados apreendidos com a atividade, tendo-se o cuidado de não provocar a perda do prazer da aprendizagem. Em geral com brincadeiras é possível trabalhar qualquer conteúdo ou várias dimensões pedagógicas ao mesmo tempo, mas sempre como risco da imprevisibilidade.

Um aspecto essencial das práticas lúdicas é a criatividade. Deve -se buscar com frequência momentos em que as crianças possam exercitar sua natural capacidade de imaginar, pois com isso, elas sempre serão desafiadas a transpor suas ideias para a oralidade, o corpo, o desenho ou a escrita. Para tanto, recomenda-se a prática cotidiana do desenho livre, da pintura de ilustrações, da pintura a dedo, da composição de objetos com massa de modelar, do brincar com bonecos e carrinhos, da criação de instrumentos musicais e de brinquedos em sala de aula.

Simulação de jogos dramáticos também solicita a imaginação coletiva das crianças e promovem a imitação de atos que apesar de falsos, podem revelar muitas verdades sobre a criança. Brincadeiras em circulo são excelentes porque nelas a interação está ampliada e vai

exigir das crianças simultaneidade, dinamismo e ritmo em sua coordenação motora. Estimular, portanto, essas práticas podem trazer ganhos para o vocabulário, consciência corporal, interação e afetividade infantis.

O lúdico constitui-se em um espaço privilegiado na formação da criança, tanto que em Froebel (1913) escreveu Cartas às Mães, em que “orientava-as para brincar com seus filhos, estimular a representação simbólica, utilizando músicas, danças, movimento e o corpo. Sua proposta incluía a formação das jardineiras, o uso de brinquedos (de construção) para ensinar números, formas, conceitos”. (KISHIMOTO, 2001, p.11).

Nesse caso, através da ludicidade a criança constrói seu próprio conhecimento de si mesma e do mundo, o qual é expresso pela criança por meio das fantasias e imaginação. Em relação ao lúdico, Vygotsky (1988, p.81) comenta: “o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança é através do lúdico que a criança aprende a agir sua curiosidade e estimula, adquirir iniciativa e autoconfiança, proporciona o entendimento da linguagem, do pensamento e concentração”.

O termo lúdico, de acordo com Cortez e Cavalari (2010, p.191) refere-se

Ao que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos. Ele permite a criança, reencontrar sua liberdade, através não só de respostas a seus problemas, mas também na procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa. Devolve, na sua intensidade, uma fascinante energia que possibilita ir e vir, trocar e transformar, promovendo a descoberta, um encontro consigo mesma, com os outros e com o universo.

Nesse cenário, tem-se como foco de discussão o desenvolvimento infantil a partir da relevância do lúdico nesse processo. Considera-se então, que o lúdico é fundamental para o amadurecimento global da criança; é facilitador da aprendizagem, além de ser elemento essencial ao longo da vida.

### **1.1 - O Significado do Brincar**

O brincar deve ser visto como um instrumento de aprendizagem. Os profissionais que reconhece e apreciam isso podem por meio de provisão, interação no brincar infantil garantir a progressão, diferenciação e relevância do currículo. Se o brincar é útil no desenvolvimento, como deve ser usado no currículo dos primeiros anos? Uma ideia é que as crianças devem ter a disposição uma variedade de bons materiais e acessórios, adequados para o brincar e que sejam deixados livres para brincar de acordo com suas necessidades e inclinações.

O brincar está associado à criança há séculos, afirma Lima (2012). Mas, foi através de uma ruptura de pensamento que a brincadeira passou a ser percebida e valorizada no espaço educacional das crianças menores, comenta a autora. No passado, diz ela “o que se via era o brincar apenas como forma de fuga ou distração, não lhe sendo conferido o caráter educativo”.

A função do brincar é socializadora e integradora. A sociedade moderna cada vez mais tem sofrido transformações em relação ao brincar e ao espaço que se tem para brincar, os pais e os filhos têm pouco tempo para ficarem juntos e brincar. A escola acaba sendo a única fonte transmissora de cultura, onde ainda existem espaços para as crianças brincarem, tendo os profissionais de educação a incumbência de ensinar e resgatar as brincadeiras populares, mas não só isso, como também o jogo deve fazer parte do cotidiano das crianças, e seria usado como uma nova forma de transmitir conhecimento, pois a atividade lúdica é benéfica ao aprendizado (SILVA, SANTOS, 2009; LIMA, 2012).

Na faixa etária de 2 aos 6 anos, período do desenvolvimento infantil, mais importante e simbólico, conforme Piaget (1951), o brincar é extremamente característico distinguindo-se entre o brincar prático, brincar simbólico e jogos de regras. É importante lembrar que o brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de idéias e objetivos comuns. No brincar, a criança lida com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior.

Piaget (1951), entretanto, acreditava que os “jogos construtivos (...) ocupam (...) uma posição intermediária entre o brincar e o trabalho inteligente, ou entre o brincar e a imitação”, por pensar que a natureza das atividades construtivas, orientadas para um objetivo, significava que elas eram “acomodativas”- a criança adapta o seu comportamento para que se ajuste a realidade – ao passo que o brincar simbólico era “assimilativo” - adaptar a realidade para que se ajuste aos próprios desejos.

Certos tipos de brincar não se ajustam bem nem aos esquemas de Piaget nem aos de Smilansky (Takvar e Smith, 1990). Por exemplo, o brincar de atividades físicas (correr, subir em árvores, escorregar, balançar-se e outras formas de brincar que envolvam a musculatura ampla) e o brincar turbulento (brincar de brigar, lutar, perseguir) são muito característicos da criança pequena, especialmente em áreas de brincar ao ar livre. Mas, essas formas de brincar não são construtivas e não são necessariamente simbólicas. Essas formas de brincar têm sido um pouco de negligenciadas pelos psicólogos e pelos educadores, que têm dado mais atenção ao brincar construtivos e ao brincar simbólico, especialmente em discussões sobre currículos de educação infantil.

Essas formas de brincar, de acordo com Moyles (2006) constituem um modo primário de interação social nesse intervalo de idade (incluindo a identidade de gênero. Isso não acontece tanto no brincar construtivo, que pode, mas não precisa ser social. A maioria das formas do brincar, afirma a autora, ocorre naturalmente entre crianças de idades semelhantes, mas, o brincar também pode promover o relacionamento entre a criança e o adulto se o adulto envolver em uma atividade de brincar com criança.

Sendo assim, cabe a escola a organização dos espaços físicos e materiais, de forma a promover contatos diversificados com pessoas e objetos, para que possa ocorrer à investigação e o conhecimento, compartilhar saberes e afetos entre crianças e adultos.

À luz de algumas concepções sobre o brincar, afirma-se que o brincar traz benefícios intelectuais, pois favorece as habilidades de linguagem e de desempenho de papéis, incentiva o desenvolvimento cognitivo e a formação de conceitos. Esses aspectos do desenvolvimento cognitivo podem se sobrepor a critérios escolares de realização acadêmica, embora não sejam idênticos a eles.

Acredita-se também que a experiência do brincar é a maneira ideal de desenvolver a criatividade e a imaginação. Isso porque as crianças ficam livres para experimentar novas ideias no brincar e podem se expressar a sua própria maneira, especialmente no jogo simbólico e no brincar de faz de conta, em que podem inventar papéis e criar uma história, guiada livremente pela própria imaginação.

De acordo com os argumentos de Angela Anning e Tina Bruce citadas por Moyles (2006) as atividades do brincar podem promover a maioria dos objetivos da educação infantil, pois estimula o desenvolvimento da criança em todos os seus principais aspectos: social, intelectual, criativo e físico. Os objetivos da educação nos primeiros anos também podem ser facilitados por muitas outras atividades mais estruturadas ou didáticas.

Nesse sentido a escola se torna um espaço privilegiado que pode contribuir para que a criança brinque, de forma tanto livre quanto orientada. Na escola, busca-se privilegiar o aspecto pedagógico do brincar, direcionando-o para a aprendizagem. As brincadeiras são propostas como forma de mediar à aprendizagem. As brincadeiras são propostas como formas de mediar a realidade e ampliar o repertório cultural. Dessa forma, através do ato de brincar uma criança e é motivada a reconhecer os elementos da cultura que tivessem sido postos em pauta no evento lúdico, aprendendo com espontaneidade e prazer.

Dentre os elementos presentes na atividade de brincar, o RCNEI destaca:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, v.2, P.22).

Já que o brincar precisa constituir o cotidiano da Educação Infantil. O que se pode esperar é que exista profissionais que sejam fomentadores das práticas lúdicas enriquecendo os ambientes para um bom desenvolvimento das capacidades das crianças.

## **1.2 - O Brincar na Educação Infantil**

De acordo com a concepção de historiadores, filósofos e sociólogos, a cultura de um povo é um conjunto de modo de vida característico de cada grupo humano em determinado período histórico. Por analogia a cultura da população infantil deve ser um conjunto do modo de vida característico desse grupo da faixa etária de zero a seis anos de idade. Esse nível educacional, conforme estabelecido pela LDBEN, seção II, art. 29, “tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”, deve-se constituir o espaço por excelência para reconhecer, estimular e dinamizar o desenvolvimento da cultura da criança.

A escola de educação infantil caracteriza-se, portanto, como um espaço de múltiplas abrangências que devem ser orientadas com uma holística, a fim de promover a socialização, o desenvolvimento cognitivo e psicomotor, afetivo e linguístico etc. de cada criança. Esses processos estão na raiz da brincadeira infantil. Nesse sentido planeja valorizando a cultura da criança implica elaborar atividades que visem ao exercício das potencialidades inerentes ao universo infantil.

É fato que não podemos contestar que, nos dias atuais, brincar, para as crianças, é tão importante quanto dormir, alimenta-se e receber cuidados. Muito se tem falado da importância da brincadeira na vida de uma criança.

Em casa, nas brincadeiras, sozinha ou com a família, a criança está aprendendo sobre as formas de se relacionar, de interagir com as pessoas, de se reconhecer como pessoa. A brincadeira é a forma mais adequada de uma criança aprender sobre o mundo que a cerca ou que ela tenta compreender. Quando repete as ações dos adultos nas brincadeiras, ela está

buscando compreender como funcionar a vida deles e como se insere nesse jogo de relações humanas que incluir os adultos e outras crianças.

As formas de uma criança brincar têm influência no seu desenvolvimento psicossocial, nas suas relações interpessoais, no seu envolvimento cultural que ela pode estabelecer na família e na comunidade onde vive. O brincar expressa a sua forma de ver o mundo, de interagir com o seu meio, com as pessoas que o povoam.

A vida da criança esta intimamente ligada aos adultos com quem ela convive. Pode-se afirmar que o adulto é (deveria ser) responsável pela criança. Assim sendo, as brincadeiras de que participar são em grande parte sugeridas pelos adultos ou por crianças mais velhas que ela e são, em grande parte aprendidas. Em casa, na rua ou na escola, a criança aprende brincadeiras e amplia o seu repertório de modos de brincar.

Nesse contexto, brincar é um propor criativo e recreativo de caráter físico e mental desenvolvido espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto, ressalta Martins (1988).

Dessa forma, o brincar é uma atividade lúdica, pois como bem destaca Cunha (1994) objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, tudo pode virar brincadeira através de um processo de interação entre crianças e esses objetos. Funcionam como alimento que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a.

A visão de Cunha sobre as atividade lúdicas faz perceber o quanto a formação do professor é importante, porque seu embasamento o ajudará a planejar as atividades. E também o quanto as brincadeiras, assim como as atividades lúdicas de modo geral, corroboram para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança.

No Brasil, atualmente, as propostas pedagógicas para a educação infantil apoiam-se nos Referencial Curricular para a Educação Infantil – RCNEI (1998) que, considerando as crianças “nos seus contextos sociais, ambientais e culturais e, mais concretamente, nas interações e práticas sociais”, incluem a brincadeira como um componente das ações educacionais. Nesse enfoque, educar significa;

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoais, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p. 23).

Brincar é tão importante e serio para a criança como trabalhar é para o adulto. Isso explica por que encontramos tanta dedicação da criança em relação ao brincar. Brincando ela

imita gestos e atitude do mundo adulto, descobre o mundo, vivencia leis, regras, experimenta sensações.

Antigamente, a brincadeira estava garantida pelo espaço nas casas, nas ruas nos parques. Hoje as crianças vem sistematicamente perdendo o espaço, especialmente para o brincar coletivo. Era então, comuns brincadeiras de corda, bola, bola de gude, pegador e outras, nas ruas, nos quintais, atualmente elas já não tem lugar nos condomínios ou em algumas escolas de educação infantil. Assim, Bomtempo (1987), aponta para a necessidade premente da introdução do brincar no currículo estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança pequena.

É preciso que os professores entendam que atividades e experiências alternativas promovem a aprendizagem da criança através do brincar. O professor pode selecionar, organizar e apresentar objetos, materiais, simples e experiências para desenvolver conceitos ou temas. Antes de qualquer intervenção, fazer observações sistemáticas do brincar da criança para identificar elementos críticos que podem não estar presentes, o que lhe possibilita conhecer a representação de papéis, a manipulação de materiais e a linguagem. A intervenção deve revitalizar, clarificar e explicar o brincar, não dirigir as atividades. (BOMTEMPO, 1997, p.3).

Outra explicação para esse distanciamento, é que as crianças atualmente têm maior suporte da sociedade para exercer sua autonomia, dizer o que querem, e especialmente ver satisfeitos seus desejos de consumo. Assim, é mais interessante para a criança ter o brinquedo da vez, brincar com jogos eletrônicos, do que participar das brincadeiras que a escola oferece, pois estas não fazem parte do seu contexto familiar e social. Seguindo as idéias de Bauman (1998, p.37), veremos que:

A consumação está sempre no futuro, e os objetivos perdem sua atração e potencial de satisfação no momento de sua realização, se não antes. Ser moderno significa estar sempre à frente de si mesmo, num Estado de constante transgressão; também significa ter uma identidade que só pode existir como projeto não-realizado. A esse respeito não há muito o que distinga nossa condição da de nossos avós.

Nesse sentido, reconhece-se a importância da introdução de brinquedos e brincadeiras no currículo escolar, evidenciando, todavia, a necessidade das escolas disporem de espaço e materiais em que as crianças possam efetivamente brincar.

Em contraponto aos estudiosos que defendem a inclusão do brincar na proposta pedagógica da Educação Infantil, Bomtempo (1987) comenta que “a intervenção do professor afetaria a oportunidade e a progressão do brincar, impedindo a criança de distinguir realidade e fantasia”.

A propósito, Saracho (1991) citado por Bomtempo (1997, p.04) aponta dois tipos de intervenção no brincar das crianças: participativo e dirigido.

Participativo: quando a interação do professor visa a aprendizagem incidental durante o jogo: as crianças encontram um problema e o professor ajuda-as na solução; quando estimulam a criança a usar a imaginação durante o jogo, o que pode levar a criança a ser menos repetitiva, mais inventiva ou a elaborar temas.

O prazer, a motivação é o que move a criança ao brincar. Portanto, a escola não deve incorporar o brincar no cotidiano escolar como uma atividade pedagógica, mas de maneira lúdica e livre. Nesse sentido, as pesquisas que embasam esta pesquisa, vê-se que a brincadeira e os movimentos corporais estão sempre presentes na vida da criança sempre que lhe seja dado condições para experimentá-las, pois o brincar e o movimentar-se que identifica como necessidades características das crianças. A construção teórica que sustenta esta idéia é o RCNEI (1998), quando enfatiza:

É muito comum que, visando garantir atmosfera de ordem e de harmonia, algumas práticas educativas procurem simplesmente suprimir o movimento, impondo às crianças de diferentes idades rígidas restrições posturais. Isso se traduz, por exemplo, na imposição de longos momentos de espera – em fila ou sentada – em que a criança deve ficar quieta, sem se mover, ou na realização de atividades mais sistematizadas, como de desenho, escrita ou leitura, em que qualquer deslocamento, gesto ou mudança de posição pode ser visto como desordem ou indisciplina. (RCNEI/Brasil, 1998, p.17, vol,2).

De um modo geral, percebe-se que as atividades livres, sejam jogos ou brincadeiras, inicialmente oferecem a oportunidade da criança criar, imaginar, fantasiar. Entretanto, o professor pode combinar momentos de brincadeiras, ora orientadas, ora livres, ambas são essenciais para o desenvolvimento das crianças.

A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, entregando o pensamento intuitivo. Brincadeiras com auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções.

Algumas vezes, ao propor uma brincadeira, é importante que o professor participe junto com os alunos, pois ao fazer isso demonstrando prazer, o professor será encarado pelas crianças como um companheiro mais experimentado, além de servir como modelo para elas, já que ele sabe como brincar.

Este será também um bom momento para que o professor possa ter maior conhecimento das reações do grupo e de cada criança em particular. Poderá perceber os diversos temperamentos infantis.

## 2. A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA

A infância tem maneiras de ver, de pensar, de sentir, que lhes são próprias, nos disse Rousseau (1968) de maneira apropriada. Nas palavras deste estudioso percebe-se que a criança está em constante busca, em conhecer, em descobrir; para tanto, ela explora o mundo e o que nele existe em busca de explicações.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998), para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta.

Quando Vygotsky (1998) discute o papel do brinquedo, refere-se especialmente a brincadeira de “faz-de-conta”, como brincar de casinha, de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referências a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira de “faz-de-conta” é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento da criança.

Faz-se ainda referência ao desenvolvimento da linguagem infantil, pois a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, mas que também contribui para a consciência entre a fantasia e a realidade.

Diversos enfoques reconhecem a importância da função lúdica, a exemplo da antropologia, da psicanálise, da pedagogia dentre outros. Tais enfoques destacam o papel que a brincadeira assume no desenvolvimento da criança, favorecendo tantos os aspectos motor e cognitivo, como também favorecendo a autoestima das crianças.

Em suas pesquisas feitas sobre o brincar na educação, Bomtempo (2006, p.3) comenta que “nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca”. Ainda segundo a autora a criança já chega à escola com múltiplos conhecimentos, porém, fragmentados.

Mesmo sendo as brincadeiras uma atividade espontânea para as crianças, considera-se que o brincar possibilita a criança diferentes vivências, posto que “os interesses de uma criança dependem, portanto, a cada momento do conjunto de suas noções adquiridas e de suas disposições afetivas, já que estas tendem a completá-los em sentido de melhor equilíbrio” (PIAGET, 1994, p.16).

O brincar propicia a criança inúmeras experiências, as quais são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Percebe-se então, que a escola também pode propiciar atividades em que o brincar esteja direcionado, organizado. Um

brincar em que o tempo e a diversidade das atividades e do material sejam planejados pela professora, levando-se em conta os interesses e a faixa etária das crianças.

Kishimoto (2008) considera que o desconhecimento de brincadeiras pode levar a criança a afastar-se do grupo, assim, para integrar as crianças, nada melhor do que iniciar com brincadeiras conhecidas por todas. Depois que, integradas no grupo, elas adquirem confiança, pode-se ensinar novos jogos. De acordo com a pesquisadora, algumas crianças gostam de brincar juntas, outras, sozinhas. É importante criar espaços para a criança brincar sozinha e em grupo.

O brincar é tão importante na vida da criança que diferentes ciências se voltam para compreender em que consiste essa atividade e que papel ele tem no desenvolvimento e educação da criança. A Filosofia, a Antropologia, a Sociologia, a Psicologia têm realizado estudos que facilitam a compreensão das atividades lúdicas dentro do trabalho educativo com a criança. Nesse sentido, o planejamento de atividades lúdicas é fundamental, de modo a atender todo o grupo, porque cada criança é diferente da outra, além disso, um agrupamento da mesma faixa etária pode ter interesses comuns específicos, mas a singularidade de cada criança precisa ser respeitada.

O que distingue a brincadeira de outras atividades humanas é o aspecto fictício, pois trata-se de um faz de conta; a inversão de papéis, a repetição; a necessidade de acordo entre parceiros é sem consequências (KISHIMOTO, 2008; RCNEI, 1998). Nesta perspectiva, a criança aprende à medida que brinca, que participa de jogos, que os observa e depois utiliza em brincadeiras que realiza sozinha ou com outras crianças.

Para aprender novas formas de brincar, esclarece Kishimoto (2013, p.16) “a criança precisa ter contato diário com outras crianças não só do seu agrupamento, mas com as mais velhas em espaços dentro e fora da instituição infantil”. Pois, nesse período da vida a criança encontra algumas dificuldades de adaptação e socialização na instituição, apresentando-se muitas vezes insegura no ambiente por não ter ao seu lado, pessoas da família.

Nesse caso, alguns autores como Freire, Leontiev, entre outros, sugere que esse período de adaptação e socialização a instituição pode tornar mais fácil quando o educador utiliza atividades lúdicas, especialmente as que dão ênfase à motricidade, pois mesmo nos primeiros anos de vida a criança tende naturalmente a expressar-se corporalmente, utilizando palavras e gestos para expressar suas ideias e emoções, ou seja, utilizar a motricidade através do lúdico, para relacionar-se com o meio no qual está inserida e com as pessoas que as rodeiam.

Nas brincadeiras coletivas, oportunidade para as crianças ampliarem os contatos sociais, Kishimoto (2006) defende que é preciso prever não só a diversidade, mas a quantidade de materiais e brinquedos para que todos possam participar. Dentre os elementos presentes nos jogos, brinquedos e brincadeiras, destaca-se o caráter lúdico e pedagógico no desenvolvimento das crianças.

## **2.1- Desenvolvimento da criança e a ludicidade**

Sendo o brincar a atividade principal na vida da criança na qual dependem as mudanças psicológicas na atividade infantil que se observa em um período de tempo. E através do brinquedo que a criança em idade pré-escolar aprende as funções sociais das pessoas e os padrões de comportamentos.

O RCNEI (BRASIL, 1998, p.17), considera o lúdico como uma das maneiras mais eficazes para envolver os alunos nas atividades, pois,

A brincadeira está intimamente ligada à criança. É muito importante aprender com alegria. Enquanto se divertem, as crianças se conhecem, aprendem e descobrem o mundo. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Neste contexto, o professor enquanto mediador da aprendizagem do aluno é de direcionador, orientador das atividades lúdicas, não apenas das atividades desenvolvidas, mas também dos seus resultados. Na perspectiva de Wallon (1986), o papel da escola infantil e do professor é criar espaços, tempos e materiais em que a criança possa realizar movimentos através dos quais possa expandir suas possibilidades corporais, afetivas e cognitivas. O professor na instituição infantil deverá contribuir para a estruturação do campo das brincadeiras na vida das crianças.

Na perspectiva de Vygotsky (1987) o papel do professor é de mediador, de possibilitador de contexto em que as crianças possam experimentar viver as práticas, papéis e significados presentes no meio sócio-cultural.

Winnicott (1985) destaca que a participação do professor é fundamental pela sua sensibilidade a linguagem infantil durante o momento das brincadeiras, podendo avaliar o desenvolvimento da criança em seus aspectos emocionais, sociais e emocionais neste momento. Para a autora: “Da organização e fornecimento de ocupações e atividades na escola

maternal depende o completo florescimento de potencialidades emocionais, sociais, intelectuais e físicas da criança” (p, 224).

As atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecedor, que possibilita a aprendizagem de varias habilidades. Na educação infantil mediante a brincadeira, fantasia, a criança forma a base e adquire a maior parte de seus repertorio cognitivo, emocionais, sociais e materiais.

Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso indispensável a pratica educativa. Pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo lugar onde se consegue transforma um jogo a iniciação da leitura, ao calculo ou a ortografia, observa-se que a criança se aproximam por essas ocupações, geralmente tidas como maçante. Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gasta energia das crianças mais um meio que contribui para o desenvolvimento intelectual da criança, enriquecendo-o.

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real a atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que forneça as crianças um material conveniente, a fim de que jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p. 160).

As brincadeiras bem orientadas e adequadas, facilitará o relacionamento entre as crianças, e com os professores e no seu desempenho como um todo, fazendo com que se sintam mais seguros e confiantes.

Fantacholi (2011) considera eu o jogo é uma atividade lúdica que tem valor educacional, pois sua utilização no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem. Sendo o jogo um impulso natural da criança, é também um motivador da aprendizagem, visto que o jogo mobilizar esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; integra varias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) salientam que as atividades lúdicas, competitivas ou não, favorecem a aprendizagem do aluno por exigir dele mecanismo de atenção que possibilitam executar tarefas de formas satisfatória e adequada. O jogo propicia prazer, motiva mantém o interesse na atividade e fornece, no processo interativo entre o

sujeito consciente que se move e o meio, possibilidades não apenas de assimilação da cultura, mas também de sua transformação.

Segundo Hoff (2001), o jogo pode ter lugar na escola como ferramenta educacional, mas o professor tem como papel neste contexto, atuar como guia estruturante do processo de ensino e aprendizagem, devendo, ao propor um ambiente indutor, fazê-lo com postura problematizadora, levantando questões, explorando contradições, estimulando o aluno a pensar e gerando conflitos cognitivos e desequilíbrios, contribuindo, desse modo, para a construção de conhecimentos.

Percebe-se assim, que o papel das atividades lúdicas e educativas são reconhecidas por diversos pesquisadores como fundamentais no desenvolvimento e socialização da criança. O lúdico tem papel muito importante na aprendizagem de alunos de todas as séries e níveis, fazendo do aprendizado um momento agradável e prazeroso.

## **2.2- Brinquedos, Jogos e Brincadeiras como facilitadores da aprendizagem**

Os brinquedos, assim como os jogos e as brincadeiras são recursos lúdicos equivalentes em seu significado para a criança, apesar dos estudiosos diferenciá-los quanto a conceituação. O jogo, por exemplo, é uma atividade competitiva, composto de regras e que podem ser utilizados pelos professores em diversos momentos de aprendizagem.

Estes recursos lúdicos não devem ser utilizados na escola com finalidade específica, pois as crianças precisam de momentos para se expressarem, e ao brincar livremente expressam suas emoções e pensamentos. Toda esta discussão em torno do brincar e de como a escola utiliza jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem já foram referenciados neste estudo. De modo, que neste tópico apresentam-se alguns exemplos de jogos, brinquedos e brincadeiras, as quais constituem-se numa atividade na qual as crianças sozinhas ou em grupo procuram, por meio da representação de diferentes papéis, compreender o mundo à sua volta. (BRASIL, 1998; MARAGON, 2005; MOYLES, 2002).

Nas brincadeiras pode ou não haver objetos, ambos confere a criança diversos significados. Há sempre uma situação imaginária que implica uma interação da criança com o seu meio e seus pares. As brincadeiras de faz-de-conta não são descritas, mas somente citadas a partir do tema que as define. Cada grupo de crianças determina as regras de seu desenvolvimento. Boneca – Cabeleireiro – Casinha – Comadre - Com bonecos (monstros, playmobil, soldadinho-de-chumbo, boneca de pano etc.) – Comidinha- Caubói – Cozinhar- Desfile como manequim – Escola- Fantasias.

Para Rodrigues (1976) a criança tem a necessidade de brincar desde os três meses de vida, e a brincadeira é como a primeira conduta inteligente da natureza sensório-motora. Os dedos são seu primeiro brinquedo e a observação deles e seu movimento representa o jogo mais remoto.

O corpo, primeiro as mãos e os pés e depois o todo, constitui durante um tempo breve o único brinquedo e a única brincadeira. A criança se alegra em descobrir os movimentos que seu corpo realiza e descobre que ele é capaz de provocar ruídos. Aos quatro meses, a criança já é capaz de segurar o chocalho, mas na sua fantasia ela percebe que o chocalho provoca ruídos.

Nesse sentido, os brinquedos da criança de três meses a um ano são todos aqueles que estimulam as percepções sensoriais, o domínio motor e a projeção de suas angústias em relação às ausências de mãe. Para o Rodrigues (op.cit) os brinquedos que atendem às necessidades motoras e intelectuais das crianças dessa idade são: chocalhos, maracás, colheres, bolas, cubo de encaixe, marimbas, tambores, bichinhos de borrachas flexíveis e sonoras e objetos pequenos e de várias formas, como também as caixas com tampas são ótimas para o jogo de ausência-presença de objetos.

Aos dois, três e quatro anos, uma das fases mais importantes da fantasia é o “faz-de-conta”, o que dará a vida, finalidade especificidades e a ação. Ex.: um rolo de trapos pode tornar-se uma linda fada, ou um pedaço de pau converte-se num centauro e etc. Pela ação a criança assimila e pensa nos acontecimentos que lhe interessam. Esses símbolos gesticuladores e inseparáveis das totalidades afetivas que indicam o que elas representam, são bem individuais. (BRASIL, 1998; BROUGÈRE, 1998; MARAGON, 2005; MOYLES, 2002).

Desta idade até o final da infância os brinquedos ideais são os mais simples, sem detalhes e sofisticação e sem máquinas para funcionar, pois eles permitem às crianças o uso de suas habilidades e o exercício de sua imaginação. A bola, por exemplo, é simples e divertida e é o brinquedo preferido das crianças, em qualquer idade.

Os brinquedos devem primar pela sua simplicidade. Os que vêm de fábricas reluzentes, coloridos, sedutores, completos e em perfeito funcionamento em todos os sentidos; movem, correm, deslizam, disparam, voam, os bonecos e os animais, falam, sorriam, mamam, gargalham, urinam, trabalham, cantam, batem palma e tem sexos. Não há o que descobrir é perfeitamente acabado e definitivo. (BROUGÈRE, 1998; MOYLES, 2002).

Entre os dois a quatro anos os brinquedos adequados são os que propiciam a criação, a destruição e a recriação. Ligam-se à terra e à água, argilas, baldes, pás, pedras, carrinhos de mão e serviços de mesa para as “comidinhas”. Outros, como bolas, cubos de encaixe, blocos

de construção, guizos, gaita, marimbas, apito, balanças, gangorras, triciclos, cavalinhos de pau, quebra-cabeça simples, lápis, giz, cera e tintas de várias cores, além de bonecas e animais felpudos despidos de qualquer sofisticação.

Entre os quatro a sete anos as crianças têm uma preocupação de imitar a realidade exterior, em relação às funções sociais com as quais elas se identificam ex: um capacete de bombeiro, a criança sente-se um herói, o avental da mãe a criança se acha a melhor cozinheira, e etc. Os brinquedos nesta fase devem permitir o movimento a dramatização, a identificação afetiva, e a expansão dos talentos e habilidades inatas: blocos de construção, lápis e tintas, barro, massa de modelagem, papel e tesoura, contas de enfiar, jogos de armar, carros, aviões, armas, bonecos, instrumentos musicais, bicicletas, bolas, casas de brinquedo, jogos de sala, cozinha, dormitório e mesa. (BRASIL, 1998; MOYLES, 2002).

Entre sete e onze anos, ocorre o declínio dos símbolos e as brincadeiras das crianças passam a ser socializadas, formando uma tendência lúdica voltado para o grupo e para as regras. Os brinquedos passam a ser socializados e socializadores: os esportes em geral, os jogos de reflexão, como xadrez, as damas, mesas de carpintaria, os conjuntos musicais, o teatro e as marionetes.

As crianças também gostam das atividades manuais e criativas, como tecelagem, pintura e a escultura e são interessados pelos fenômenos físicos e naturais, aprecia a coleção de insetos, plantas e pedras e as experiências de físico e químico.

Em todas as idades os brinquedos musicais contribuem notadamente não só na descarga de tensões e na formação pelo gosto musical, mas no cultivo das habilidades do talento artístico. Os brinquedos industrializados na grande parte propõem uma restrição a capacidade infantil de viver. Elas sugerem o universo das funções sociais adultas e condicionam as crianças antes a aceitá-las antes mesmo de refletir.

Se por um lado a criança deseja robôs, rimas aerodinâmicas, discos voadores e naves espaciais a pilha ou energia elétrica, como sinal de sua inclusão num universo que dispõe-se a interação interplanetária, por outro lado ela deseja pelo poder de diferenciar classes sociais e determinam prestígios. A boneca que faz tudo torna-se sem a menor graça, é não é estimada pela criança, ela é um sinal de “status”. Esses brinquedos limitam a humanidade da criança, tornando-a uma simples “proprietária”. (BRASIL, 1998; ADIADOS, 1983; BROUGÈRE, 1998; MARAGON, 2005; MOYLES, 2002).

A criança não tem necessidade de utilizar objetos prontos com funções automáticas, mas sem necessidade de criar suas formas que possuam conteúdo emocional, vida, movimento, alegria.

Enfim o brinquedo industrializado, não cria indivíduos, criadores, afastando-os ainda mais da natureza, isto prova o desaparecimento do brinquedo de madeira que seria o material ideal para proporcionar a criança na sua confecção um contato firme com a árvore e a natureza. O brinquedo contemporâneo é frio e químico, fabricado com plástico e metal. Ele não estimula a criatividade, a investigação, e a iniciativa. (BRASIL, 1998; MARAGON, 2005).

Para Adrados (1983), os brinquedos modernos tornam-se fascinantes para os pais, as vezes para os avós, mas raramente para as crianças, por não ser um brinquedo criativo, ela logo despreza, pois não tem a menor importância para a criança, e nem o menor atrativo.

Os brinquedos dizem muito sobre o tempo, a cultura e as características de um povo. Uma coisa, no entanto, não muda. O encanto que causam nas crianças. Segundo Piaget, o jogo não é apenas atividade física, mas uma atividade mental que envolve simbolização, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento da criança.

Piaget (1978) deixou as contribuições mais valiosas sobre o tema e classificou o jogo infantil em quatro tipos. a) Jogo de Exercício: Primeira forma de jogo, que aparece já no período sensório-motor e, portanto, não envolve representação, consiste nas repetições de ações que as crianças mesmo ainda bebês, fazem por puro “prazer funcional”, para se apropriarem melhor de uma ação que acabaram de adquirir, balançar repetidamente um móvel que conseguiu mover, inicialmente por acaso; jogar objetos no chão para serem apanhados pelos adultos e devolvidos e ela, empurrar objetos e etc; b) Jogo simbólico: brincadeira de faz-de-conta, que tem seu apogeu entre 2-3 anos em que o símbolo lúdico funciona como formuladas e alimentadas de interesses conscientes, da criança, como medos, angústias, interesses sexuais, possibilidade, de inversão de papéis (mãe e filha), compensação de necessidades não satisfeitas, etc; c) Jogo de regras: transmitidos socialmente, de criança para criança, que ampliam sua localização e ganham importância à medida que aumenta sua vida social. Por exemplo: “amarelinha”, bolas de gude, futebol, brincadeiras tradicionais que incluem certas seqüências de ação, entre outros e; d) Jogo de construção: consistem em montagens inicialmente cheias de simbolismo lúdico, e depois em invenções com materiais diversos, como blocos, caixas, peças como “lego” (montar casinhas, fazendas, prédios ou outras coisas de seu meio sócio-cultural).

Moreto e Mansur (2007) também afirmam que para Piaget os jogos não são apenas uma maneira de entretenimento para desperdiçar energia das crianças e meios que favorecem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ex.: Os jogos pré-operatórios, servem para representar simbolicamente as realidades vividas pelas crianças. Para Piaget, os jogos tornam-

se mais significativos na medida em que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de diversos materiais ela passa a reconstruir objetos, reinventa as coisas o que já exige uma à “adaptação” mais completa que consiste numa síntese progressiva de assimilação e acomodação. Para o autor é necessário adaptar-se os jogos de acordo com as fases do desenvolvimento do ser humano,

Em seus estudos sobre jogos, Vygotsky (1985) deu atenção aos jogos de representação, afirmando que não existem brincadeiras sem regras, partindo do princípio de que os pequenos se envolvem nas atividades de faz-de-conta para tentar entender o mundo em que vivem, para isso, usam a imaginação.

Segundo Maragon (2005), quando finge que está dirigindo um carro, a criança procura seguir as regras de conduta social e de convivência. É uma forma de expandir sua compreensão sobre o mundo. O brincar – de cozinhar, de fazer compras ou de cuidar de bebês – permite que, desde muito cedo, o menino e a menina experimentem práticas que ainda estão além de sua capacidade de realizá-las. E torna-se uma maneira de adquirirem segurança para desenvolvê-las, de verdade, no futuro. Têm-se também as brincadeiras cantadas, que desenvolvem a expressão oral, a audição e o ritmo das crianças.

Atribui-se assim, a estes recursos lúdicos a sua importância, devendo a escola atribuir-lhe a valorização dentro da proposta pedagógica, levando em conta que os conceitos de capacidades são assimilados de maneira natural e dinâmica pelas crianças, em geral, com brincadeiras. É possível desta forma, trabalhar qualquer conteúdo ou várias dimensões pedagógicas ao mesmo utilizando a ludicidade presente nos jogos, brinquedos e brincadeiras.

### 3. O LÚDICO E O ESPAÇO PARA BRINCAR

Um dos pontos a observar na escola para favorecer as atividades lúdicas é a organização do espaço, para possibilitar que as crianças participem de brincadeiras de vários tipos, em locais diversos, como o pátio, a sala de aula, o salão coberto, a quadra, sala de leitura, a brinquedoteca, entre outros. Nesse sentido, uma pergunta que precisa ser constantemente feita é se o projeto político – pedagógico da instituição contempla o planejamento do espaço como veículo da aprendizagem. E ainda: se a escola foi construída e aparelhada com essa perspectiva.

O convívio é realizado em maior parte dentro ou fora da sala de aula? Os espaços externos da escola da escola são abertos, arejados e integrados? A escola possui quadra de areia? E jardim? E horta? Que brinquedos há nos espaços abertos? Quanto tempo letivo é programado para tais espaços? Há atividades dirigidas ou apenas livres? Essas são apenas algumas importantes perguntas a se fazer sobre tal dimensão da aprendizagem.

Todo conjunto de profissionais da educação infantil deve procurar meios de promover enriquecimento dos ambientes, com vistas a melhor desenvolver as capacidades da criança. A organização do espaço brincar, favorecendo a disposição dos recursos que possibilitam a realização do faz de conta, pintar brincar de casinha, fazer maquiagem, construir um carro ou um trem, entre outras atividades, deve ser visto pelo educador como de fundamental importância para favorecer, entre outros fatores, a imaginação da criança, a sua capacidade de lidar com as coisas do cotidiano e a sua autonomia como ser humano integrado consigo e com os que a cercam.

Segundo Guimarães (2006, p.71):

Quando pensamos o espaço para a relação com as crianças, é importante que possamos aliar às qualidades físicas (o que nele é importante ter – objetos para construção, bonecos, papéis de diferentes tamanhos, fantasia, etc.) com as qualidades imaginativas (com essas coisas vão convidar a inventar possibilidades, pesquisa, cenas narrativas? Como na relação com essas coisas, as crianças vão construir significados?).

Acredita-se que o espaço escolar pode e deve transformar-se em um espaço agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e jogos permitam ao educador alcançar o sucesso em sala de aula, para tanto faz-se necessário que ele acredite que a ludicidade é capaz de transformar as aulas receptivas, cansativas e monótonas em aulas significativas.

Ainda de acordo com Guimarães (2006), o espaço escolar de modo a favorecer as estratégias lúdicas precisa ser disposto a partir de três conceitos básicos: a) Flexibilidade - é

preciso permear o ambiente de objetos que ganhem contornos ad imaginação infantil. Mais importante ainda e deixar a criança dominarem esses objetos, inventando nova s brincadeiras. Muitas coisas entram na lista e é até interessante que não sejam necessariamente brinquedos;

b) Capacidade de proporcionar relacionamentos- interessante saber o potencial de encontros e trocas que um ambiente e seus objetos apresentam, já que através do brincar, as crianças constroem sua afetividade e fazem descobertas da sua própria maneira de ser. O cantinho das bolsas, o dormitório, o parque de areia e qualquer outro lugar da escola podem ser palco de muita interação e expressividade, se forem estimulantes e acolhedores e;

c) Favorecimento da ação, imaginação e narratividade – além de beleza, tudo q eu pode ser tocado pelas crianças na escola de educação infantil pede atributos que favoreçam a faz de conta.

Tais atributos devem ser constantemente lembrados quando da própria construção da escola. Por isso, O Ministério da Educação-MEC, lançou os Parâmetros Básicos de Estruturas das Instituições de Educação Infantil (BRASIL, 2006), regulamentando os processo de planejamento, construção e ambientação, com base no diálogo interdisciplinar de todos os envolvidos na utilização dos espaços, inclusive a comunidade. Com atenção às especificidades do público de zero a seis anos de idade o documento indica:

A velocidade dos espaços de recreação e vivencia vai incrementar a interação da s crianças;[...]a interação com o ambiente natural estimula a curiosidade e a criatividade;[...]Crianças menores necessitam de uma delimitação mais clara do espaço, correndo o risco de se desorganizarem quando este é muito amplo e disperso;[...]promover a orientação espaço-temporal e a segurança é encorajar as incursões pela s áreas livres;[...]Propor elementos que favoreçam a interação dos espaços;[...]Sempre que possível, é interessante que as áreas externas sejam abastecidas com objetos ou equipamentos soltos, permitindo ás crianças desenvolver sua tendência natural de fantasiar;[...]Oferecer também áreas mais reservadas que permitam que em certos momentos, a preservação da individualidade ou o atendimentos à necessidades de concentração e isolamentos;[...] As áreas de vivência ou ponto de encontro podem também funcionar em determinados trechos mais amplos das circulações horizontais, suavizando a desagradável sensação proporcionada pela grande extensão de corredores;[...]Nas áreas de vivência e recreação, precisam ser previstos espaços cobertos que possam oferecera oportunidade de utilização em dias chuvosos ou a flexibilidade de uso para ativerdes diferenciadas. (BRASIL, 2006, p. 26-8).

A escola hoje tem necessitado de se aparelhar, no sentido de garantir diversidade de praticas e ampliação do tempo de permanência, para tranquilidade dos pais ou para garantir sua participação no mercado de trabalho. Nesse sentido, uma brinquedoteca constitui-se numa estratégia, e passa a fazer parte do cotidiano da criança, com vistas a minimizar a falta ou mecanismo da brincadeira nessa rotina. As instruções de educação infantil precisam, com efeito, compor esse aparelho em que o lúdico é o centro de todas as atividades que são

dirigidas as crianças, agindo de acordo com o modo como a criança dá significado ao mundo onde está inserida.

Portanto, além de toda a escola já poder ser um lugar privilegiado para o brincar, é muito importante constituir um local em que se concentram jogos e matérias lúdicas específicos. A brinquedoteca é esse ambiente propício para as crianças se encontrarem para interagir, mediadas pelos instrumentos de maneiras livre ou dirigida, mas sem cobranças.

A brinquedoteca tem como objetivo desenvolver atividades lúdicas e valorizar o ato de brincar, [...] dependendo do local onde esteja instalada, seja num bairro, numa escola, num hospital, numa clínica ou numa universidade. Cada um destes ambientes tem sua função definida e usam os jogos e brinquedos como estratégias para atingir seus fins, portanto cada brinquedoteca apresenta o perfil da comunidade que lhe dá origem (SANTOS, 2002, p. 97),

A brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira, define Cunha (1994, p.13), acrescentado ainda:

É um espaço onde as crianças (e os adultos) vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas. [...] embora os brinquedos sejam a atração principal, ela pode existir até mesmo sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados.

Nessa perspectiva, a ida à brinquedoteca envolve a participação da criança em várias atividades orientadas e livres com diversos materiais. Neste espaço há uma preocupação de criar-se um acervo variado de brinquedos, fantoches, livros de literatura confeccionados e adquiridos de maneira a desenvolver atividades que favoreçam a criatividade e a imaginação da criança.

Um dos objetivos principais da brinquedoteca, segundo Cunha, “é proporcionar a aprendizagem, aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades, de forma natural e agradável”.

Nada é mais agradável para a criança do que brincar, e isso é proporcionado pelas atividades lúdicas. Para Bujes (2000), essas atividades são consideradas como representativas das interações que as crianças estabelecem desde cedo.

A cada espaço criado em função do brincar, se pode atribuir o reconhecimento da importância de favorecer brincadeiras, forma específica de desenvolver a imaginação e a vivência das relações sociais através dos brinquedos. Deve-se observar, no entanto que o brincar na escola deve estar presente em uma proposta pedagógica e não em espaços isolados para a brincadeira. A brinquedoteca deve ser, na escola, um local integrado a “uma proposta

pedagógica que incorpora o lúdico como o eixo do trabalho infantil” (KISHIMOTO, 2002, p. 23).

Uma sala reservada para a brinquedoteca pode funcionar em regime de rodízio, garantindo que os estudantes de todas as salas tenham acesso aos brinquedos e as brincadeiras. A orientação dos adultos não deve limitar, mas orientar e apoiar esse acesso, pois o brincar, também, deve favorecer o desenvolvimento da autonomia na criança. Santos (2002) reforça que a criação de uma brinquedoteca significa uma mudança de postura frente à educação, pois criar um espaço especializado no brincar significa, entre outros fatores: a) Mudar padrão de conduta em relação a criança; b) Abandonar métodos e técnicas tradicionais; c) Acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil e; d) Buscar o novo, não pelo modernismo, mas pela convicção do que esse novo apresenta.

Talvez esse “novo” a ser buscado, na verdade, precise apenas ser reconhecido. Uma vez que não é possível ter um dia igual ao outro, em se trabalhando com crianças, todo dia há de haver algo de novo a se perceber nelas.

Diante do exposto, percebe-se a importância do lúdico, do brincar, dos jogos e seu papel no desenvolvimento dos aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivo das crianças. Neste contexto, e dada a importância deste assunto, dois documentos que compõem a legislação educacional brasileira destacam a ludicidade do brincar, a saber: a LDBEN (1996) e o RCNEI (1998), os quais destaca-se nos tópicos seguintes.

### **3.1 O brincar e a LDBEN**

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional –LDBEN (Lei 9394/96) preconiza que a Educação Infantil, como primeira etapa da educação básica, deve ser oferecida em creches e pré-escolas às crianças de zero a seis anos.

A Educação Infantil, mesmo não sendo obrigatória, passa a constituir-se em um direito da criança e um dever do Estado, fazendo parte da concepção geral de educação no país. Com isso os Centros de Educação Infantil e pré-escolas precisam de autorização de funcionamento, atendendo às normas pedagógicas, administrativas e físicas adequadas à essa faixa etária. A LDB também passou a exigir que todos os professores da educação infantil tenham nível superior completo ou, no mínimo, em curso, estipulando 2007 como prazo para que essa meta seja alcançada.

Segundo a LDBEN, a educação infantil constitui a "primeira etapa da educação básica" e "tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade". O título IV, trata da organização da Educação Nacional, art.II, v. considera que:

Os municípios incumbir-se-ão de: [...] oferecer educação infantil em creches e pré-escolas e, com prioridade, o ensino fundamental, permitida a atuação em outros níveis de ensino quando estiverem atendidas plenamente as necessidades de sua área de competência e com recursos acima dos percentuais mínimos vinculados pela Constituição Federal à manutenção e desenvolvimento do ensino.

Com a promulgação da LDBEN, o sistema educacional brasileiro ganha um novo sentido, sobretudo, a Educação Infantil que se desenvolve em creches e pré-escolas, em que um novo sentido, uma ampliação dos recursos e das condições de funcionamento destas unidades escolares passou a ser de fato garantida nos recursos federais.

Considera-se que dentro do aspecto educacional referente à Educação Infantil as Leis de Diretrizes e Bases foram sendo modificadas até chegar ao contexto que este ensino se encontra hoje, que é ser reconhecido como importante para a formação do indivíduo.

Portanto, considera-se que o mais importante dentro do âmbito de Educação Infantil é superá-la como mera pré-escola, mas por outro lado enfocando-a no contexto globalizante do desenvolvimento integral da criança. A evolução das propostas de pedagógicas para a Educação Infantil, pós LDBEN, reflete-se na formação dos educadores, em que a inserção do lúdico é reconhecida como fundamental na formação da criança.

Cientes da importância de uma nova proposta para a Educação Infantil no Brasil, em 1998, o Ministério da Educação, implanta o RCNEI-Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil.

### **3.2 A ludicidade e o RCNEI**

A reestruturação da Educação Infantil na perspectiva de uma nova concepção de ensino na qual educar e cuidar das crianças de 0 a 5 anos são os eixos principais, levanta a compreensão da construção de diversos conceitos na formação da criança, dentre os quais a noção de leitura.

O RCNEI é um documento dividido em três volumes e procura instrumentalizar os educadores na prática educativa cotidiana com as crianças em creches e pré-escolas brasileiras, respeitando-se a diversidade cultural do país e os estilos pedagógicos dos

profissionais. É dividido respectivamente em três volumes: Introdução, Formação Pessoal e Social e Conhecimento de Mundo (BRASIL, 1998).

Reconhecendo a brincadeira como uma atividade inerente ao ser humano, RCNEI (BRASIL, 1998, p.22) ressalta que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais

De modo, que os estudos realizados sobre o desenvolvimento infantil e as tendências para a Educação Infantil, os quais são ressaltados no RCNEI, entre outros documentos, considera que a criança como sujeito social e histórico é profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, tendo na família um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais.

Para o Referencial, isso ocorre porque na brincadeira a criança é motivada, estimulada a imaginar, criar, fantasiar.

Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social. Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça. (BRASIL, 1998, p.23).

Com a publicação do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil –RCNEI (1998), o assunto que antes era ressaltado pelos estudiosos passou a ser destacado como parte do currículo da Educação Infantil, com isso as estratégias lúdicas passaram a ser assunto recorrente nos planejamentos da Educação Infantil, todavia, precisamos observá-las como um elemento a mais no desenvolvimento da aprendizagem. Essa observação de não utilizar os jogos apenas para preencher o tempo, é evidenciada por Piaget (1973), em suas obras, mostrando claramente que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem enriquecem o desenvolvimento intelectual.

No Brasil o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (RCNEI) versa sobre a necessidade de a educação infantil promover a integração entre os aspectos físicos,

emocionais, afetivos, cognitivos e sociais da criança de 0 a 6 anos, considerando esta como um ser completo e indivisível, além de levar a criança a ter acesso aos bens socioculturais, nos cuidados essenciais, para o desenvolvimento de sua identidade e no direito de brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação.

A partir de então, passa-se a entender o lúdico como atividade altamente valorizada para que a criança desenvolva sua espontaneidade, seu gosto, o prazer de ver e sentir os objetos e saiba o que é capaz de fazer, concretizar um ato a que se propõe ou que lhe é apresentado.

A polêmica do cuidar e educar, sobre o papel do afeto na relação pedagógica e sobre educar para o desenvolvimento ou para o conhecimento tem constituído o panorama de fundo sobre o qual se constroem as propostas em educação infantil no Brasil.

Diante de novos paradigmas na Educação Infantil, ou seja, de que os brinquedos, os jogos e as brincadeiras proporcionam uma variedade de experiências lúdicas, para melhor situar esta temática, podemos nos reportar ao dicionário Aurélio (FERREIRA, 2001) em que as palavras relativas a lúdico: brincadeira, jogo e brinquedo são definidos como: “Brincadeira sf. 1 Ato ou efeito de brincar. 2. brinquedo. 3. entretenimento, passatempo, divertimento, brinquedo” (p.109).

A ambiguidade entre os termos se consolida com o uso de que as pessoas fazem dela. A primeira e talvez mais forte imagem que vem à mente a quase todos, quando se fala em jogo, consiste em duas pessoas sentadas jogando (xadrez, cartas, damas etc.). Ou seja, dentro dessa ideia não há movimento. No entanto, o jogo por si só, se constitui em ação e, assim, associado ao movimento.

A base do cuidado humano é compreender como ajudar o outro a se desenvolver como ser humano. Cuidar significa valorizar e ajudar a desenvolver capacidades. O cuidado é um ato em relação ao outro e a si próprio que possui uma dimensão expressiva e implica em procedimentos específicos. (vol1, p. 24 )

Um ambiente lúdico favorece ainda o bom relacionamento entre as crianças, principalmente aquelas mais tímidas que superam essas dificuldades a partir do momento que iniciam uma brincadeira em grupo e são aceitas.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Dessa forma, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis ao seu desenvolvimento, tais como: atenção e afetividade.

Sugestão do RCNEI é de que na educação infantil os professores ofereçam condições para aprendizagem através das brincadeiras vindas de situações pedagógicas intencionais ou

aprendizagens orientadas pelos adultos, essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. Essa afirmação é contrária as linhas de estudos que reconhecem o brincar não como produto final, mas como processo para o desenvolvimento integral da criança, que poderá ter como interlocutor o profissional que lida direto com a criança.

Assim, ao propor o Referencial Curricular Nacional para a educação, o MEC parte do princípio de que as creches, pré-escolas e demais instituições de Educação Infantil colaboram para a formação da cidadania. A partir deste pressuposto, pretende-se, com esse documento, socializar a discussão sobre as práticas pedagógicas nesse nível de ensino, sugerindo formas de ações adequadas às necessidades educativas e de cuidados específicos, próprios da faixa etária de 0 a 6 anos.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema pesquisado mostra a importância do uso da ludicidade nas práticas educativas na educação infantil e sua contribuição no desenvolvimento e aprendizagem da criança. É importante salientar que os momentos lúdicos podem ou não ser feitos com jogos ou brinquedos, pois o lúdico também é um conjunto de atividades.

Pode-se observar através de vários conceitos teóricos que o brinquedo, desde cedo, está presente nas atividades da criança. As atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, inovador, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Na educação infantil, mediante a brincadeira e a fantasia, a criança adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais, sociais e motores.

A pesquisa também reforçou a importância de se planejar e oferecer um ambiente fomentador e facilitador do trabalho com atividades lúdicas. Já que o brincar faz parte do cotidiano infantil, para tanto o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não estiver com um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levá-lo adiante.

Percebe-se que os profissionais que trabalham junto às crianças precisam ter em mente de que forma se dá a formação pessoal e social da criança, como elas aprendem, como saber se elas realmente aprenderam, e isto significa responder ao desafio de estabelecer referenciais relativos às características do desenvolvimento infantil, como estratégias de trabalho e orientação didáticas.

Reverendo os aspectos pedagógicos, afetivos e cognitivos supracitados, notamos que os tempos modernos trouxeram uma especial preocupação com a educação e questões referentes à infância, possibilitando um novo lugar e novas concepções de infância e aprendizagem.

A importância das atividades lúdicas, ou seja, o brincar na educação infantil aparece de modo claro no desenvolvimento deste estudo, neste contexto, considera-se fundamental apropriar-se desses conhecimentos com vistas nos brinquedos, nas brincadeiras e nos jogos, como atividades pedagógicas que muito contribuirão para o desempenho do professor em sala de aula.

Para que as brincadeiras tenham lugar garantido no dia-a-dia da instituição de educação infantil é de fundamental importância a atuação do educador e é imprescindível que

as crianças tenham espaço para brincar, mexer no mobiliário, montar cozinha, cabana, tendas, circo e etc.

Enfim é tarefa do educador assegurar o fornecimento de atividades lúdicas satisfatórias para que possa auxiliar a criança a guiar suas próprias emoções, para canais construtivos e adquirir habilidades eficazes. Desta forma verificou-se a necessidade urgente de repensar a prática enquanto educador responsável pela educação e aprendizagem da criança.

Vale então dizer que brincar é aprender, divertindo-se a criança aprende a se relacionar com os colegas e a descobrir o mundo a sua volta. Por isso é papel da escola e do educador garantir espaços para atividades lúdicas seja em sala de aula ou ao ar livre.

## REFERÊNCIAS

- ADIADOS, Isabel. Orientação Infantil. Petrópolis, RJ: Vozes, 1983.
- BEZERRA, L.T.S; OLIVEIRA, S. M. L.G. Pensamento, Linguagem e ludicidade na Educação Infantil – João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012.
- 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.
- BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.
- \_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. V
- \_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Parâmetros básicos de infraestrutura para instituições de educação infantil : Encarte 1. Brasília: MEC, SEB, 2006. 31 p. : il
- BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- FANTACHOLI, F.N. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras - Um Olhar Psicopedagógico. Revista Científica Aprender. 5ª edição: 12/2011. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/index.php?id=148#mini>. Acessado em: maio de 2013.
- KISHIMOTO, T. M. (ORG). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.
- \_\_\_\_\_. A LDB e as instituições de Educação Infantil: desafios e perspectivas. Rev. paul. Educ. Fís., São Paulo, supl.4, p.7-14, 2001. Disponível em: <http://citrus.uspnet.usp.br/eef/uploads/arquivo/v15%20supl4%20artigo1.pdf>. Acessado em: maio de 2013.
- \_\_\_\_\_. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. Revista Educação e Pesquisa, São Paulo, 2001. v.27, n.2
- MARAGON, C. Brincar É Aprender. Revista Nova Escola. Ed.: Especial, Jogos e Brincadeiras 08/2005.
- MOYLES, J. R. Só Brincar? O Papel do Brincar na Educação Infantil. Trad. Maria Adriana Veronesse. Porto Alegre: ARTMED, 2002.
- \_\_\_\_\_. Janet R. [et al]. A excelência do brincar. Porto Alegre: Artmed, 2006. 248 p
- PIAGET, Jean. A Equilibração das Estruturas Cognitivas. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- RODRIGUES, Marlene. Psicologia Educacional. Uma Crônica do desenvolvimento Humano: São Paulo: Ed. Megral-Hill do Brasil, Ltda., 1976.
- VIGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70, 1978.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Petrópolis: Vozes, 1985.