



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ  
CAMPUS LARANJAL DO JARI  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

SUANNY MARIA DA SILVA COSTA  
VALONIA BORGES BRAZ

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
A IMPORTÂNCIA DO LÚCIDO NA APRENDIZAGEM**

LARANJAL DO JARI

2022

SUANNY MARIA DA SILVA COSTA

VALONIA BORGES BRAZ

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
A IMPORTÂNCIA DO LÚCIDO NA APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, Campus Laranjal do Jari, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia, sob orientação do Prof. Me. **Rafael Dantas Dias**.

LARANJAL DO JARI

2022

Biblioteca Institucional - IFAP

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

---

C838j

Costa, Suany Maria

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA  
APRENDIZAGEM

/ Suany maria Costa, Valonia borges Brás - Laranjal do Jari, 2022.24f

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus Laranjal do Jari,  
Curso de Licenciatura em Pedagogia (Ead), 2022.

Orientador: Rafael Dantas.

1. Educação infantil. 2. O jogo na educação infantil. 3. Escolarização  
brincadeira e jogos na educação infantil. I. Brás, Valonia borges. I.  
Dantas, Rafael, orient. II. Título.

---

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica do IFAP  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

SUANNY MARIA DA SILVA COSTA  
VALONIA BORGES BRAZ

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:  
A IMPORTÂNCIA DO LÚCIDO NA APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, Campus Laranjal do Jari, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia, sob orientação do Prof. Me. **Rafael Dantas Dias**.

BANCA EXAMINADORA



---

Presidente Professor Me. Rafael Dantas Dias



---

Membro Professor Me. André Côrtes



---

Esp. Marcileide Pimenta de Freitas

Data de aprovação: 19/05 /2022.

Nota: 90.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos aos familiares e amigos, que nunca negaram palavras de força, incentivo e otimismo ao longo da jornada acadêmica. As tutoras Marcileide Pimenta de Freitas e Márcia C. T. do Nascimento, nosso muito obrigado pelo conhecimento transmitido, confiança e compreensão.

Somos gratas a Deus, que encheu nossos corações de luz e contribuiu com a nossa cumplicidade.

Agradecemos aos familiares, por todo amor e carinho, e por entenderem os momentos de ausência. Aos nossos colegas de sala, muito obrigada pela ajuda em vários momentos de dificuldades.

*“A menos que modifiquemos a nossa maneira de pensar, não seremos capazes de resolver os problemas causados pela forma como nos acostumamos a ver o mundo.”*

(ALBERT EINSTEIN).

## RESUMO

O presente artigo tem por finalidade apresentar considerações através do estudo realizado sobre o uso de jogos e brincadeiras e o lúdico na educação infantil, visando o desenvolvimento do ser integral, no tocante da educação infantil. Esta pesquisa é estruturada diante das perspectivas dos jogos, das brincadeiras, do lúdico e do uso destes na educação infantil. Inicialmente discorreremos sobre os jogos e brincadeiras, em seguida sobre a importância destes na Educação Infantil e, por fim, sobre a importância do lúdico na Educação Infantil. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, promovendo uma argumentação eficiente com embasamento nas teorias especializadas. Além disso, acrescenta-se que a presente pesquisa se justifica por contribuir para o entendimento sobre a utilização de jogos e brincadeiras e atividades lúdicas na educação infantil. Dessa maneira, esperamos que as reflexões possam ajudar docentes em sua prática profissional. Abordando questões que precisam ser desveladas e analisadas, para a melhoria da qualidade do ensino oferecido.

**Palavras-Chaves:** Jogos e Brincadeiras, Educação Infantil, lúdico.

## **ABSTRACT**

The purpose of this article is to present considerations through the study carried out on the use of games and games and the ludic in early childhood education, aiming at the development of the integral being, with regard to early childhood education. This research is structured on the perspectives of games, games, playfulness and their use in early childhood education. Initially, we will talk about games and games, then about their importance in Early Childhood Education and, finally, about the importance of playfulness in Early Childhood Education. The methodology used was bibliographical research, promoting an efficient argumentation based on specialized theories. In addition, it is added that this research is justified by contributing to the understanding of the use of games and games and recreational activities in early childhood education. In this way, we hope that the reflections can help teachers in their professional practice. Addressing issues that need to be unveiled and analyzed to improve the quality of education offered.

**Keywords:** Games and Play, Early Childhood Education, playful.



## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Bingo das letras.....	24
<b>Figura 2</b> - Brincadeiras com crianças .....	26
<b>Figura 3</b> - Brincadeiras com crianças .....	27
<b>Figura 4</b> - Brincadeiras com crianças .....	27

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>ESTRUTURA E FUNCIONAMENTO DA EDUCAÇÃO BÁSICA NO BRASIL ...</b>	<b>11</b>
<b>2.1</b>	<b>Educação infantil .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2</b>	<b>Brinquedos, jogos e brincadeiras .....</b>	<b>12</b>
<b>2.3</b>	<b>A importância de brincar .....</b>	<b>15</b>
<b>2.4</b>	<b>Os primeiros passos na brincadeira.....</b>	<b>15</b>
<b>2.5</b>	<b>A brincadeira simbólica .....</b>	<b>15</b>
<b>2.6</b>	<b>O papel do jogo na educação das crianças .....</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>JOGOS: UMA METODOLOGIA QUE CONTRIBUI PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>17</b>
<b>3.1</b>	<b>Escolarização brincadeira e jogos na educação infantil .....</b>	<b>17</b>
<b>3.2</b>	<b>Educação física e o jogo no desenvolvimento motor .....</b>	<b>19</b>
<b>4</b>	<b>A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>21</b>
<b>4.1</b>	<b>O jogo e a educação infantil.....</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>EDUCAÇÃO INFANTIL E O LÚDICO.....</b>	<b>23</b>
<b>6</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>25</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>28</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>29</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por finalidade colaborar com a discussão e reflexão da importância do brincar no âmbito da educação infantil. O objetivo geral consistiu em identificar os fatores que contribuem para que o lúdico perca espaço no processo de alfabetização precoce na turma de cinco anos de idade.

Os objetivos específicos buscaram apresentar os principais aspectos e características do processo de alfabetização na educação brasileira e verificar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil e suas contribuições à aprendizagem dos alunos ainda em processo de alfabetização. No processo educativo da criança é importante que o professor tenha a percepção da importância do significado de brincar para a criança e das contribuições que o lúdico proporciona à aprendizagem e ao desenvolvimento do aluno. Os jogos e brincadeiras desde muito cedo fazem parte do universo infantil e as crianças logo em seus primeiros anos de vida já identifica os mais diferentes tipos, iniciando pelas mais simples e depois se dedicam aos jogos adquirindo respeitando, socializando-se, participando e entendendo regras e, tornando sua aprendizagem mais fácil e prazerosa. Esta é a justificativa acadêmica para desenvolver essa análise.

Atualmente muitas brincadeiras são utilizadas para o desenvolvimento da aprendizagem na criança e são muitos os estudos, pesquisas e projetos desenvolvidos com o intuito de verificar a importância, a contribuição, a forma de se trabalhar pedagogicamente a lúdico no desenvolvimento infantil. Neste sentido o lúdico voltado ao educar pode promover grande eficácia em relação da aprendizagem de conteúdo, sem dúvidas é um método que merece importância e pesquisas a seu respeito na Educação Infantil. (ARANTES, BARBOSA, 2017).

E na infância que as brincadeiras passam a ter sentido e que através delas a criança passa a ter satisfação em seus interesses, necessidades e desejos particulares pois, expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Diante disto o lúdico é uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades escolares, pois, a brincadeira é essencial para a criança, é a sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca, as técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento. (DALLABONA E MENDES, 2004).

Do mesmo modo, a escolha do tema em questão justifica-se pelo fato de buscarmos entender de que forma o ato de brincar influência no desenvolvimento e no aprendizado infantil, pois há pouco tempo às crianças não eram vistas como um ser em constante desenvolvimento e aprendizado, mas sim como adultos em miniatura.

Portanto brincar, divertir-se, significa prazer, alegria, satisfação e se trabalhada pedagogicamente, obter-se-á resultados satisfatórios na sua aprendizagem, pois, a criança se interessará pelo que está lhe sendo proposto e exposto no processo de ensino-aprendizagem.

## **2 ESTRUTURA E FUNCIONAMENTO DA EDUCAÇÃO BÁSICA NO BRASIL**

Educação básica (ou ensino básico) é a designação dada ao nível de ensino correspondente aos primeiros anos de educação formal.

A educação básica compreende a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio. É durante este período de vida escolar que se toma posse dos conhecimentos mínimos necessários para uma cidadania completa. Serve também para tomada de consciência sobre o futuro profissional e área do conhecimento que melhor se adapte.

### **2.1 Educação infantil**

Os fundamentos do desenvolvimento humano são determinados durante os primeiros anos da criança. O processo de aprendizagem começa quando a criança nasce e continua ao longo da sua vida.

Entende-se criança como um ser diferente do adulto, diferenciando na idade, na maturidade, além de ter certos comportamentos típicos. Porém, tirando a idade, o limite entre criança e adultos é complexo, pois este limite está associado à cultura, ao momento histórico e aos papéis determinados pela sociedade. (OLIVEIRA, 2000, p.15).

Estes papéis dependem da classe social-econômica em que está inserida a criança e sua família. Não tem como tratar a criança analisando somente sua natureza infantil, desvinculando-a das relações sociais de produção existente na realidade.

A valorização e o sentimento atribuídos à infância nem sempre existiram da forma como hoje são concebidas e difundidas, tendo sido modificadas a partir de mudanças econômicas e políticas da estrutura social.

Percebem-se essas transformações em pinturas, diários de família, testamentos, igrejas e túmulos, o que demonstram que família e escola nem sempre existiram da mesma forma. No Brasil, o surgimento das creches foi um pouco diferente do restante do mundo.

Enquanto no mundo a creche servia para as mulheres terem condição de trabalhar nas indústrias, no Brasil, as creches populares serviam para atender não somente os filhos das mães que trabalhavam na indústria, mas também os filhos das empregadas domésticas.

## 2.2 Brinquedos, jogos e brincadeiras

Desde o nascimento, as crianças são mergulhadas num contexto social. Os adultos que convivem com elas, quando se transformam em parceiros de seus jogos e brincadeiras, muitas vezes não se dão conta da importância de cada gesto, de cada palavra, de cada movimento.

Alguns desses adultos cantam, transmitem conhecimentos e ensinam brincadeiras. Outros pensam que as crianças não entendem nada e que só é preciso cuidar para que não fiquem doentes, não passem fome, frio ou sede.

A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam. As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso. Nessas combinações, muitas vezes inusitadas aos olhos dos adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas.

Atualmente, as crianças começam a frequentar cada vez mais cedo as instituições voltadas para elas, como as creches e as escolas de Educação Infantil. Nesses espaços, o brincar é, muitas vezes, desvalorizado em relação a outras atividades, consideradas mais produtivas.

A brincadeira acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo. Valorizar a brincadeira não é apenas permiti-la, é suscitá-la.

Ao observarmos atentamente o modo como as diferentes crianças brincam, é possível perceber que os usos que fazem dos brinquedos e a forma de organizá-los estão relacionados com seus contextos de vida e expressam visões de mundo particulares.

Segundo Lopes: “A brincadeira é um processo de relações entre a criança e o brinquedo e das crianças entre si e com os adultos. O ato de brincar é muito importante para o desenvolvimento integral da criança”.

As crianças se relacionam de várias formas com significados e valores inscritos nos brinquedos. Existem várias possibilidades de brincar: solitariamente; em grupo; entre crianças de idades diferentes; entre adultos e crianças; de adultos entre si. Existem diferenças também entre: brincadeiras organizadas pelas próprias crianças; brincadeiras tradicionais; jogos; atividades lúdicas propostas pelo adulto, com conteúdos específicos a serem atingidos.

A grande maioria dos jogos tradicionais já era muito antiga no século XVI. Alguns deles, como a amarelinha, por exemplo, continuam capazes de despertar a curiosidade e o prazer das crianças nos dias de hoje.

São várias as condições necessárias para o desenrolar de jogos e brincadeiras, garantindo certa liberdade de escolha pela criança. O papel do adulto é fundamental nesse processo, pois o ambiente que a cerca influencia suas experiências lúdicas.

Os jogos e brincadeiras estimulam o raciocínio e a imaginação da criança, permitindo que ela explore diferentes comportamentos, situações, capacidades, emoções, limites e conhecimentos já existentes. Vale ressaltar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, para que se ampliem as oportunidades e se torne cada vez mais evidente os benefícios que os jogos e brincadeiras podem oferecer. Existem diversos jogos e brincadeiras, jogos de regras, jogos motores e jogos que imitam a realidade, e as brincadeiras que podem ser cantadas e brincadeiras de roda com origens em tradições folclóricas, esses jogos e brincadeiras transmitem culturas para as crianças, novos conhecimentos e, de certa forma, ensina sobre culturas populares do passado.

Essas atividades consideradas tradicionais são de suma importância para o desenvolvimento cognitivo e motor da criança, dando ênfase principalmente nos anos iniciais, já que ao brincar a criança aprende a expressar os seus sentimentos, a fazer movimentos com o corpo e a usar o seu intelectual. Contudo, o uso de jogos computadorizados na educação infantil tem se tornado também uma ferramenta de grande valia, pois, no mundo atual os recursos tecnológicos são diversos e as crianças começam a utilizá-los cada vez mais cedo.

O ato de brincar é analisado como parte da cultura popular de um povo, ao brincar a criança está diretamente ligada às práticas sociais e culturais, o uso de jogos e brincadeiras na educação infantil tem como objetivo ampliar o seu universo cultural e social. Essas atividades lúdicas trabalham a socialização e o intelectual da criança de forma divertida. Desse modo, os jogos e brincadeiras exercem efeitos sobre a criança e sua aprendizagem. Friedmann (1996) nos diz que:

O jogo fundamental da sua história de vida tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamento. Seu valor é inestimável e constitui para cada indivíduo cada grupo, cada geração, parte. (FRIEDMANN, 1996, p 43).

A brincadeira, de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil “[...] é uma imitação, transformada no plano das emoções e das ideias de uma realidade anteriormente vivenciada.” (RCNEI, 1998, p.27). Quando a criança brinca, ela reproduz situações vivenciadas no contexto ao qual ela está inserida, desenvolve novas habilidades, se diverte, aprende a respeitar e seguir as regras proposta pela brincadeira, a expor os seus sentimentos e está em constante processo de socialização.

Na educação infantil, as atividades lúdicas assumem um papel de suma importância, principalmente pelo fato de que a criança pode se divertir ao brincar e, ao mesmo tempo, obter conhecimentos com essas atividades. Desde seus primeiros momentos de vida, a criança comunica-se através de gestos, de sons e, logo nos seus anos iniciais, busca representar determinado papel através de brincadeiras, fazendo com que ocorra um desenvolvimento da sua imaginação.

Para Oliveira (2000, p.10): A evolução lúdica, notadamente, nos primeiros anos de vida mostra que ao brincar a criança desenvolve a inteligência, aprende prazerosamente e progressivamente a representar simbolicamente sua realidade, deixa, em parte, o egocentrismo que a impede de ver o outro como diferente dela, aprende a conviver. O lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói.

Dessa maneira, percebe-se que o lúdico é usado como instrumento para que se tenha uma maior interação da criança. Para uma aprendizagem eficaz, é necessário que a criança construa seu próprio conhecimento e assimile os conteúdos que estão a sua disposição, dessa forma, os jogos e brincadeiras são excelentes recursos facilitadores da aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras são altamente produtivos para a criança, visando a sua formação plena e o seu desenvolvimento integral, pois a criança se forma e se desenvolve brincando, seja em casa, na escola, no parquinho ou em qualquer outro ambiente, o ato de brincar envolve todo um processo positivo na vida da criança, os jogos e brincadeiras facilitam a apreensão da realidade de uma forma criativa e divertida. Kishimoto ao falar sobre a importância do jogo afirma que:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO 2002, p. 13).

Portanto, segundo os autores mencionados anteriormente, ao conceituar jogos e brincadeiras, percebe-se que um complementa a ideia do outro, pois, os dois têm como objetivo o desenvolvimento integral da criança, promovendo uma aprendizagem significativa, mas que seja divertida e prazerosa ao mesmo tempo. Diante desta perspectiva, espera-se que o educador utilize o lúdico para auxiliar no desenvolvimento das habilidades e competências da criança de forma agradável para ambos.

### **2.3 A importância de brincar**

O brincar é importante porque incentiva a utilização de brincadeiras e jogos. Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse e sem medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança em todas as etapas da sua vida.

As crianças saudáveis não precisam aprender a brincar. Esta atividade é natural e é o maior desejo infantil. É tão comum ver uma criança brincando que, se ela não o faz, achamos que ela possa estar triste e desinteressada, e pensamos que alguma coisa pode estar errada, ou que ela até esteja doente.

O importante para poder desenvolver atividades lúdicas é ter contato com um ambiente que permita ao bebê se soltar livremente e confiar nos braços de um adulto. Isto acontece quando uma mãe intuitiva e tranquila estabelece uma relação saudável, sensível e brincalhona com seu filho.

### **2.4 Os primeiros passos na brincadeira**

Este tipo de atividade aparece ao redor dos quatro meses de vida. Neste momento são produzidas mudanças no corpo do bebê, que facilitam a observação de seu contexto mais próximo.

Ele começa a ser capaz de controlar alguns movimentos, coordena o deslocamento da visão e pode aproximar a sua mão até do objeto que havia focalizado. Até os dois anos, a brincadeira é uma atividade experimental e repetitiva, que tem como objetivo principal explorar as propriedades do mundo físico. É por isso que a criança toca, arrasta, sacode, alcança, bate, arremessa e recupera, esconde e volta a encontrar. Esta etapa permite exercitar e estabelecer as bases da conduta exploratória, tão fundamental para a vida futura.

### **2.5 A brincadeira simbólica**

A atividade lúdica é o único meio de aprender que as crianças possuem. A brincadeira permite que elas desenvolvam ações espontâneas e eficazes que enriquecem seu conhecimento, dando-lhes a possibilidade de encontrar novos caminhos, novas respostas e novas perguntas.



Na brincadeira elas podem errar ao falar, e ao voltar a brincar em liberdade e sem pressões, aprender com o erro e assim desarmar juízos qualificatórios.

## **2.6 O papel do jogo na educação das crianças**

O jogo, a partir do momento que está cobrando imaginação da criança, passa a ajudá-la a desenvolver a sua capacidade de, não só resolver problemas, mas de também encontrar várias maneiras de resolvê-los.

Observando estes aspectos do jogo, podemos relacioná-lo a matemática à medida que o jogo se caracteriza por uma situação irreal, para significar um conceito a ser compreendido pelo aluno. O jogo determinado por suas regras estabelece um caminho que vai da imaginação à abstração de um conceito matemático.

A partir do brinquedo, do jogo, e, portanto, da imaginação, as crianças ampliam suas habilidades conceituais. Ao brincar as crianças estão sempre acima de sua idade e de seu comportamento diário. Quando a criança brinca de imitar os mais velhos, ela está gerando oportunidades para seu desenvolvimento intelectual.

Assim, segundo KSHIMOTO:” (...) o jogo e a instrução escolar representam o mesmo papel no que se diz respeito ao desenvolvimento das habilidades e conhecimentos”.

O jogo tem um papel muito importante nas áreas de estimulação da pré-escola e é uma das formas mais naturais que a criança tem para entrar em contacto com a realidade, por isso o jogo simbólico tem um papel especial.

O jogo é uma característica do comportamento infantil e a criança, porque dedica uma grande parte de seu tempo a este. Segundo Lopes (2000):

O jogo é, por excelência, integrador, tem sempre um carácter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que vai jogando, a criança vai-se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento.

Para exercê-la a criança utiliza o equipamento sensório motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também, e enquanto é confrontada para desenvolver habilidades operatórias que envolvam por exemplo, a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização, ela vai conhecendo as possibilidades e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança.

### **3 JOGOS: UMA METODOLOGIA QUE CONTRIBUI PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo. A relação entre o jogo e a educação são antigas, Gregos e Romanos já falavam da importância do jogo para educar a criança.

Portanto a partir do século XVIII que se expande a imagem da criança como ser distinto do adulto o brincar destaca-se como típico da idade. As brincadeiras acompanham a criança pré-escolar e penetram nas instituições infantis criadas a partir de então.

A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem.

As regras e imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. “Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento”. (OLIVEIRA,2000, p.36).

Relembrando que brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem.

A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio. Associar a educação da criança ao jogo não é algo novo.

#### **3.1 Escolarização brincadeira e jogos na educação infantil**

Nos tempos atuais, as propostas de educação infantil dividem-se entre as que reproduzem a escola elementar com ênfase na alfabetização e números (escolarização) e as que introduzem a brincadeira valorizando a socialização e a recriação de experiências.

No Brasil, grande parte dos sistemas pré-escolares tende para o ensino de letras e números excluindo elementos folclóricos da cultura brasileira como conteúdos de seu projeto pedagógico. “As raras propostas de socialização que surgem desde a implantação dos primeiros jardins de infância acabam incorporando ideologias hegemônicas presentes no contexto histórico-cultural”. (OLIVEIRA, 2000, p.2).

Desde tempos passados, a educação reflete a transmissão da cultura, o acervo de conhecimentos, competências, valores e símbolos. Não se pode dizer que a escola transmite o patrimônio simbólico unitário da cultura entendido na acepção de sociólogos e etnólogos, como o conjunto de modos de vida característicos de cada grupo humano, em certo período

histórico (OLIVEIRA,2000). O repertório cultural de um país, repleto de contradições, constitui a base sob a qual a cultura escolar é selecionada. Ideologias hegemônicas, fruto de condições sociais, culturais e econômicas tendem a pressionar a escola pela reprodução de valores nelas incluídas moldando o tipo de instituição.

Os conteúdos e atividades escolares que daí decorre resultam no perfil da escola e, no caso brasileiro, geram especialmente pré-escolas destinadas à clientela de 4 a 6 anos dentro do modelo escolarizado.

As raízes desse processo encontram-se no longo período de colonização portuguesa, preservadas pelo irrisório investimento no campo da educação básica.

Entretanto, sugere que, no início, a educação deve ser "somente protetora, guardadora e não prescritiva, categórica, interferidora" e que o desenvolvimento da humanidade requer a liberdade de ação do ser humano, "a livre e espontânea representação do divino no homem", "objeto de toda educação bem como o destino do homem". Entende que é destino da criança "viver de acordo com sua natureza, tratada corretamente, e deixada livre, para que use todo seu poder". A criança precisa aprender cedo como encontrar por si mesmo o centro de todos os seus poderes e membros, para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com seus próprios olhos. Ao elevar o homem à imagem de Deus, criador de todas as coisas, postula que a criança deve possuir as mesmas qualidades e "ser produtiva e criativa".

Dessa forma, para que o ser humano expresse a espiritualidade de Deus, seria necessária "a liberdade para auto-atividade e autodeterminação da parte do homem, criado para ser livre à imagem de Deus." (OLIVEIRA, 2000).

Para Froebel, as concepções de homem e sociedade envolvendo a liberdade do ser humano de autodeterminar-se, buscar o conhecimento para a humanidade desenvolver-se, definem a função da educação infantil que se reflete no brincar, considerado "a fase mais importante da infância" do desenvolvimento humano neste período por ser a auto-ativa representação do interno a representação de necessidades e impulsos internos, "a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo - da vida natural interna no homem e de todas as coisas".

Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. Como sempre falamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida em que joga ela vai se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo.

Esta atividade é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento. Para exercê-la a criança utiliza seu equipamento sensório-motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também, e enquanto é desafiada a desenvolver habilidades operatórias que envolvam a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização, ela vai conhecendo suas possibilidades e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança.

É fundamental, no jogo, que a criança descubra por si mesma, e para tanto o professor deverá oferecer situações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e a redescoberta.

### **3.2 Educação física e o jogo no desenvolvimento motor**

A aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde que a criança passa a ter contato com o mundo. Na interação com o meio social e físico a criança passa a se desenvolver de forma mais abrangente e eficiente. Isso significa que a partir do envolvimento com seu meio social são desencadeados diversos processos internos de desenvolvimento que permitirão um novo patamar de desenvolvimento.

A criança, por meio da observação, imitação e experimentação das instruções recebidas de pessoas mais experientes, vivencia diversas experiências físicas e culturais, construindo, dessa forma, um conhecimento a respeito do mundo que a cerca.

Para que esses conceitos sejam desenvolvidos e inculcados no aprendiz, o meio ambiente tem que ser desafiador, exigente, para poder sempre estimular o intelecto e a ação motora desta pessoa. No entanto, não basta apenas oferecer estímulos para que a criança se desenvolva normalmente, a eficácia da estimulação depende também do contexto afetivo em que esse estímulo se insere, essa ação está diretamente ligada ao relacionamento entre o estimulador e a criança.

Portanto, o papel da escola no âmbito educacional deve ser o de sistematizar esses estímulos, envolvendo-os em um clima afetivo que serve para transmitir valores, atitudes e conhecimentos que visam o desenvolvimento integral do ser humano.

O principal instrumento da educação física é o movimento, por ser o denominador comum de diversos campos sensoriais. O desenvolvimento do ser humano se dá a partir da integração entre a motricidade, a emoção e o pensamento.

No caso específico da educação física, o profissional dessa área possui ferramentas valiosas para provocar estímulos que levem a esse desenvolvimento de forma bastante prazerosa: a brincadeira, o jogo e o esporte.

A partir da brincadeira e do jogo, a criança utiliza a imaginação que “é um modo de funcionamento psicológico especificamente humano, que não está presente nos animais nem na criança muito pequena” (Rego, 1995, p.81).

A partir da utilização da imaginação, a criança deixa de levar em conta as características reais do objeto, se detendo no significado determinado pela brincadeira.

Mesmo havendo uma significativa distância entre o comportamento na vida real e o comportamento no brincar, a atuação no mundo imaginário e o estabelecimento de regras a serem seguidas criam uma zona de desenvolvimento proximal, na medida em que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento. (OLIVEIRA,2000)

Esse impulso dado aos “conceitos e processos de desenvolvimento” deverá ser fornecido pela educação física ao propiciar jogos e brincadeiras que, intencionalmente, estimulem a imaginação e a criatividade.

Além disso, o processo de desenvolvimento dos indivíduos tem relação direta com o seu ambiente sociocultural e eles não se desenvolveriam plenamente sem o suporte de outros indivíduos da mesma espécie.

Dessa forma, percebe-se que a escola, e neste caso específico a educação física, tem um papel fundamental no aprendizado e conseqüentemente no desenvolvimento dos indivíduos, desde que estabeleça situações desafiadoras para seus alunos.

A interferência de outras pessoas (professor e outros alunos) é fundamental para o desenvolvimento do indivíduo.

O papel do professor deve ser o de interventor intencional, estimulando o aluno a progredir em seus conhecimentos e habilidades através de propostas desafiadoras que o leve a buscar soluções, por intermédio da sua própria vivência e das relações interpessoais.

Isto não deve significar uma educação autoritária, mas sim, uma educação que possibilite ao aluno, por meio de estratégias estabelecidas pelo professor, construir o seu próprio conhecimento, com a reestruturação e reelaboração dos significados que são transmitidos ao indivíduo pelo seu meio sociocultural.

Qualquer processo de ensino para ser eficiente deve levar em conta o nível de desenvolvimento real da criança e o seu nível de desenvolvimento potencial adequado a sua faixa etária, conhecimentos e habilidades que já possui.

O profissional de educação física ao trabalhar na educação infantil deve conhecer os estágios do desenvolvimento dessa fase, para proporcionar os estímulos adequados a cada etapa. Agindo dessa forma, o desenvolvimento será mais harmônico no campo motor, cognitivo e afetivo-social, trabalhando assim, o ser na sua forma integral.

A evolução infantil obedece a uma sequência motora, cognitiva, e afetiva-social que ocorrerá de forma mais lenta ou mais acelerada, de acordo com os estímulos recebidos. A criança entre de 1 ano e meio e os dois anos de idade age sem refletir. O ato precede o pensamento. A partir dessa fase, a criança já adquire duas funções importantíssimas: o andar e a linguagem. O pensamento passa a ser projetado no exterior pelos movimentos e pela linguagem. Isto permitirá uma maior participação na sua relação com o meio. A ação da criança sobre o meio estimulará sua atividade mental.

A partir daí, a criança começa a ter maior consciência sobre sua própria pessoa, iniciando a formação da sua auto-imagem. Em seguida, a criança vai iniciando a sua vida social ao formar pequenos grupos, porém ocorre uma troca constante de amizades e de grupos (escola, clubes, etc.). Esse intercâmbio social é essencial, pois leva a criança a se adaptar a diferentes papéis, reconhecendo-se como pessoa.

Nesse sentido, cada fase de desenvolvimento infantil tem suas próprias características, portanto, exige estudos aprofundados sobre os métodos pedagógicos, as qualidades dos estímulos fornecidos e a atuação intencional do profissional na aula de educação física. O professor deve levar em conta a peculiaridade de cada fase pela qual o aluno passa, as particularidades de cada jogo, brincadeira ou esporte que possam auxiliar o educando no seu desenvolvimento integral.

Pela importância que a infância representa na formação da personalidade do indivíduo, esses estudos devem estar respaldados por uma “práxis” pedagógica que leve a uma organização didática, modificando a visão de aulas de educação física de embasamentos estritamente empíricos, para uma visão mais científica, evitando-se um choque entre teoria e prática o que poderá refletir negativamente na formação de nossos jovens.

## **4 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

### **4.1 O jogo e a educação infantil**

O Jogo infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. A criança evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, ou melhor, dizendo, integrado ao seu desenvolvimento.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. (KISHIMOTO, 1999, p. 22).

O caráter de ficção é um dos elementos constitutivos do jogo e, é um modo de expressão de grande importância, pois também pode ser entendido como um modo de comunicação em que a criança expressa os aspectos mais íntimos de sua personalidade e sua tentativa de interagir com o mundo adulto.

Pelo jogo as crianças exploram os objetos que os cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentidos, desenvolvem seu pensamento. Algumas vezes o realizarão sozinhas, em outras, na companhia de outras crianças, desenvolvendo também o comportamento em grupo.

Podemos dizer que aprendem a conhecer a si próprios ao mundo que os rodeia e aos demais. Em sua visão, a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal favorecendo e permitindo que as ações da criança ultrapassem o desenvolvimento real já alcançado permitindo-lhe novas possibilidades de ação sobre o mundo.

A criação de espaços e tempos para os jogos e brincadeiras é uma das tarefas mais importantes do professor, principalmente na escola de educação infantil. Cabe-nos organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de brincadeiras, de forma, por exemplo, que as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aquelas que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos, ou seja, observando e respeitando as diferenças de cada um.

Nos tempos atuais, as propostas de educação infantil dividem-se entre as que reproduzem a escola elementar com ênfase na alfabetização e números (escolarização) e as que introduzem a brincadeira valorizando a socialização e a recriação de experiências.

No Brasil, grande parte dos sistemas pré-escolares tende para o ensino de letras e números excluindo elementos folclóricos da cultura brasileira como conteúdo de seu projeto pedagógico. As raras propostas de socialização que surgem desde a implantação dos primeiros jardins de infância acabam incorporando ideologias hegemônicas presentes no contexto histórico-cultural (OLIVEIRA, 2000).

Relembrando que brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem.

A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio.

## **5 EDUCAÇÃO INFANTIL E O LÚDICO**

Partindo de uma breve reflexão acerca dos entendimentos sobre a importância dos jogos e brincadeiras, o lúdico entra na educação infantil com um importante papel, ressaltar a importância da atividade lúdica aliada aos jogos e brincadeiras percebe-se sua fundamental influência na aprendizagem das crianças da educação infantil, o lúdico merece ainda mais destaque, principalmente quando é notório o prazer que a criança pode sentir ao mesmo tempo em que pode obter diversos conhecimentos.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (FERREIRA SILVA RESCHKE [s/d], p.3).

As brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento da imaginação da criança, o ato de brincar é altamente produtivo para a criança, no sentido de sua formação plena, pois ela se forma e se desenvolve brincando.

O lúdico tem sido um dos instrumentos que fomentam um aprendizado de qualidade para a criança, é um método importante para o desenvolvimento da criança na educação infantil, as atividades lúdicas necessitam de um ambiente descontraído para estimular o interesse, a criatividade e a interação das crianças, proporcionando, assim, uma aprendizagem de qualidade. A ludicidade contribui na aprendizagem e conhecimento da criança, pois possibilita criatividade, interação social, através do relacionamento entre as crianças, estimulando seu potencial cognitivo, motor e social.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p.42).



Através das atividades lúdicas a criança aprende a formar conceitos, a selecionar e relacionar melhor as ideias, a estabelecer relações lógicas e, desenvolve a socialização de forma contínua. Na educação infantil as atividades lúdicas ocorrem por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras. Nesse sentido, Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.170) afirmam que:

A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivência experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto suas próprias ações.

O lúdico é uma ferramenta importante na construção da aprendizagem, as atividades lúdicas na educação infantil são essenciais, pois trazem benefícios para o físico, intelectual, afetivo e social da criança, estabelecendo um papel fundamental no seu desenvolvimento integral, possibilitando um desenvolvimento significativo e prazeroso.

A atividade lúdica promove um desenvolvimento sadio e integral. Os jogos, as brincadeiras e o brinquedo são a essência da infância e sua principal atividade, brincando a criança desenvolve sua identidade e autonomia, seus valores e ideais, assim como a capacidade de socialização, através da sua interação e experiências de regras perante a sociedade.

É importante evidenciar e valorizar o lúdico nos processos de ensino, isso significa considerá-lo na perspectiva da criança, sendo inserido e vivido na sala de aula como algo natural e espontâneo, dando a oportunidade das crianças sonharem, estimulando a criança a ser criança, a vivenciar sua imaginação, fantasias e realizar seus desejos.

**Figura 1** – Bingo das letras.



**Fonte:** Autora (2022).

O bingo das letras é uma atividade que favorece o reconhecimento das letras do alfabeto proporcionando uma memorização e automaticamente aprendizagem através do lúdico.

## **6 METODOLOGIA**

O presente artigo foi realizado por meio de uma pesquisa de campo, onde por meio de questionário e observação conseguimos identificar a importância e a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Essa pesquisa foi realizada na turma “b”, que atende crianças com idade de quatro e cinco anos.

Este estudo foi realizado com leituras de livros dos autores, Kishimoto, Lucena e Passos, que apresentaram muitas contribuições para nossa pesquisa, utilizamos também materiais disponíveis nas páginas da internet. Priorizamos a pesquisa de natureza qualitativa por conter abordagens bastante relevantes, que proporcionam ao pesquisador ter um entendimento mais detalhado dos significados. Este tipo de pesquisa empenha-se em analisar e interpretar informações mais aprofundadas, relatando a complexidade da ação humana.

### **1) Qual a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança?**

As brincadeiras lúdicas contribuem para o desenvolvimento infantil de forma integral, influenciando nos campos cognitivos, emocionais e psicomotores. Contribui até mesmo no aspecto físico e favorece a habilidade de comunicação.

### **2) Como associar jogos e brincadeiras dentro da educação?**

Utilizar a brincadeira como um recurso escolar é aproveitar uma motivação própria das crianças para tornar a aprendizagem mais atraente.

O brincar é uma forma de comunicação é por meio das brincadeiras que as crianças desenvolvem atos do seu dia a dia, seja ela com dramatizações que imitam o mundo dos adultos, jogos, o faz de conta, com palavras, ou seja, não importa o tipo da brincadeira, a criança sempre vai está adquirindo habilidades criativas, sociais, intelectuais e físicas. Piaget (1998), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Valorizar o lúdico durante os processos de ensino significa considerá-lo na perspectiva das crianças, sendo vivido na sala de aula como algo espontâneo, permitindo-lhes sonhar, fantasiar, realizar desejos e viver como crianças de verdade.

### 3) Qual o objetivo dos jogos na educação?

Os jogos e brincadeiras devem fazer parte do cotidiano das crianças da educação infantil. Através deles, a criança pode estimular o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização.

Jogos educativos estimulam e favorecem o aprendizado dos discentes e o processo de socialização, além de contribuir para a formação de sua personalidade. Para isso, os jogos educativos mobilizam esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e de espaço.

**Figura 2** - Brincadeiras com crianças



**Fonte:** Autora (2022).

**Figura 3 - Brincadeiras com crianças**



**Fonte:** Autora (2022).

**Figura 4 - Brincadeiras com crianças**



**Fonte:** Autora (2022).

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Chegamos ao final deste trabalho, concluindo todos os nossos objetivos e hipóteses, comprovando realmente que os jogos são importantes no desenvolvimento da criança, em todos os aspectos, no desenvolvimento motor, emocional, físico. Por isso deve ser bem trabalhado pelo professor, este tem que estar consciente de seu papel e da forma que irá atuar com as atividades lúdicas, principalmente os jogos. São vários jogos que podem auxiliar no desenvolvimento da criança, basta, o profissional ter conhecimento de como adequá-los aos seus alunos, não esquecendo de analisar a sociedade e história de vida que cada um carrega consigo. Concluimos que os jogos infantis são extremamente importantes para as crianças, pois muitos deles são educativos, que as crianças aprendem muitas coisas se divertindo e brincando. O jogo é importante para um desenvolvimento mais rápido de uma criança e que o professor tem como fundamento principal saber como trabalhar com o lúdico para propiciar a aprendizagem precisa de cada criança.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. S. **Jogos para o ensino de conceitos: leitura e escrita na pré-escola**. Papirus, 1999.
- ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- ALMEIDA, Telma Teixeira. **Jogo e brincadeiras**. Campinas: Cortez, 2005.
- BLOW, Susan E. **Symbolic education: a commentary on Froebel's mother play**. Harris, W.T. (ed.) New York and London.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- FERREIRA, Juliana de Freitas; SILVA Juliana Aguirre da; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.p> Acesso em: 17 de julho de 2019.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. São Paulo: perspectiva, 1980. Disponível em: <<http://educador.brasilecola.com/orientacoes/dez-jogos-brincadeiras-paraeducacao-infantil.htm>>. Acesso em: 12 de julho de 2019.
- KISHIMOTO, T. M. (apud Froebel). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. V. 2, 2010.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 4. ed., 2003. Disponível em: <[http://webserver.falnatal.com.br/revista\\_nova/a8\\_v1/Artigo\\_ADRIANA\\_Cristina .pdf](http://webserver.falnatal.com.br/revista_nova/a8_v1/Artigo_ADRIANA_Cristina.pdf)>. Acesso em: 12 de julho de 2019.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Maria Moraes Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. 2006.

RCNEI, BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, Brasília: MEC/SEF, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semenovich, 1896-1964. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.