

## **O LÚDICO COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

**A E C V - Aluna – UFPI**  
**M J M S – Professora Mestra - UFPI**

### **INTRODUÇÃO**

As crianças precisam brincar, pois o universo infantil gira em torno das brincadeiras e fantasias criadas por elas, sendo por meio desta atividade que descobrem o mundo e as pessoas, estabelecem comunicação, além de sua inserção no contexto social. Uma vez que a brincadeira, segundo Kishimoto (2011), é um mergulho no lúdico, ou até mesmo no lúdico em ação, no ato de brincar a criança explora o mundo e suas possibilidades, ao tempo em que se insere neste, desenvolvendo de forma espontânea e lúdica suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas. Dessa forma, o presente trabalho busca entender como o lúdico auxilia no desenvolvimento das crianças de quatro a cinco anos na Educação Infantil, ou seja, verificar como as atividades lúdicas estão sendo desenvolvidas pelos professores. E ainda, compreender a utilização de jogos e brincadeiras nessa etapa singular de escolarização; bem como analisar o desenvolvimento das estratégias de ensino – aprendizagem na educação infantil.

A criança tem por direito desenvolver suas atividades de forma prazerosa, direito este assegurado conforme a Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, denominada Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que acrescenta no Capítulo II, Art. 16º, Inciso IV, que toda criança tem o direito de brincar, praticar esportes e divertir-se. Muitas formas de conhecimento estão envolvidas no brincar, como: representações, gestos, expressões que caracterizam determinados lugares e que possibilitam à criança a apropriação da cultura e do conhecimento produzidos historicamente. Estudos realizados nas várias áreas do conhecimento, como a sociologia da infância, psicologia e pedagogia, tem demonstrado que a criança, antes da fase escolar consegue realizar seus desejos de forma imediata. Porém, na idade pré-escolar surgem as tensões entre os desejos irrealizáveis. Percebe-se que essa tensão

faz com que a criança se envolva em um mundo ilusório e imaginário, onde suas vontades não realizadas podem ser satisfeitas, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo.

Neste contexto, o estudo de investigação tem como ênfase, entender as atividades em que o lúdico seja o centro do trabalho educativo. Seguindo esta condição e guiado pela curiosidade de obter um conhecimento profundo acerca do assunto, resolveu-se realizar uma pesquisa bibliográfica e de campo. A pesquisa de campo é uma fase que é realizada após o estudo bibliográfico, para que o pesquisador tenha um bom conhecimento sobre o assunto, assim foi realizada em duas escolas municipais de educação infantil da cidade de Parnaíba-PI.

## **2. O Lúdico: Brincar E Aprender**

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele considerado o mais correto pelo professor, mas possibilitar a tomada de consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É saber aceitar a si mesmo e o outro como pessoa. É oferecer várias ferramentas para que o ser humano possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Lopes (2005), fala que a criança, independente de sua época e civilização, sempre brincou. Trata-se de uma forma de sentir prazer em fazer. E que, mesmo os professores buscando métodos e técnicas que auxiliem na aprendizagem, as crianças sempre vão encontrar na brincadeira o desenvolvimento de suas habilidades e características culturais.

O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer. Segundo Piaget (1989), a maneira como a criança assimila (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e de acomodar (mudar a si mesmo para adaptar-se ao meio), deverá ser sempre através do lúdico. O lúdico é concebido como estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias. Além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

Através da literatura percebemos o grande universo do significado dos jogos infantis. As brincadeiras de faz-de-conta tem qualidade social no simbólico, contando com transações interpessoais, eventos, aventuras que abarcam outras dimensões de tempo e espaço. Bethleim (1988), em seus estudos foca que o simbolismo, dentro deste universo, consegue ligar fantasia e realidade, as crianças assim possuem um controle que na realidade não têm. Brincam com situações muito complexas, integrando experiências reais as brincadeiras.

A ligação com o simbolismo, segundo Piaget (1971), nasce quando ao brincar a criança consegue assimilar o mundo de seu jeito, pois a interação depende da função atribuída ao objeto e não da natureza dele. Assim, por início seria o jogo simbólico solitário e depois o sociodramático, a representação de papéis. No faz-de-conta, a criança usaria a incorporação de personagens e os graus de fantasia, os quais modificam a situação. O brincar representa uma fase do desenvolvimento da inteligência, onde assimilação e acomodação acontecem, consolidando experiências passadas.

Shudo (2002), explica que a educação infantil está compreendida com um trabalho voltado a busca da identidade de crianças em idade pré-escolar, para isso, utilizando metodologias, planejamentos, professores e ambientes voltados ao mundo das crianças que estão iniciando a vida escolar.

Algumas questões são quase que determinantes no processo de desenvolvimento da mente infantil, como os ambientes estimulantes; as práticas educativas estimulantes, a exploração de diversos objetos; o encorajamento do adulto nas atividades que possibilitem à criança superar desafios, usar sua imaginação e criatividade.(p.472)

A autora evidencia trabalho voltado à criança deve ser planejado e todo o ambiente deve estar preparado para esse desenvolvimento. A atividade realizada com o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além de constituir-se em

importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. Shudo (2002), explica que o lúdico direcionado as crianças, proporciona o desenvolvimento de suas habilidades contribuindo no processo de aprendizagem. No entanto, em algumas escolas, ele é visto “como momentos destituído de significado” (p.474). A brincadeira leva a crianças a realizar as atividades de aprendizagem de forma prazerosa, na sua liberdade de expressão, sem demonstrar como algo obrigatório.

Podemos perceber, diante dos estudos de Kishimoto (2011), que o lúdico engloba a proposta de jogos, brinquedos e brincadeiras, tendo em vista a grande responsabilidade do educador para alcançar a aprendizagem dos educandos, fazendo-se a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico, mas sem negar que todos têm o direito de aprender e aprender com prazer. Já é comprovado que os resultados são positivos, como é conferido nos trabalhos de grandes estudiosos como Bomtempo (2011), Lopes (2005), Piaget (1989), Vygotsky(1998), Shudo(2002) e outros autores que abordam a temática da ludicidade e o desenvolvimento da aprendizagem.

Quanto ao professor, é a peça chave desse processo, devendo ser considerado como um elemento essencial e de fundamental importância. Quanto maior e mais rica for sua história de vida e profissional, maiores serão as possibilidades de desempenhar uma prática educacional consistente e significativa. Sobre esse assunto, Nóvoa (1991) afirma que não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não se quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Ao aprofundarmos os estudos tendo por base Kishimoto (2011), entendemos que o brincar é a ludicidade do aprender. A criança aprende enquanto brinca. Fazem parte dessa

pesquisa três momentos que alicerçam o interdisciplinar dos sujeitos envolvidos: o faz-de-conta, que é o momento de ênfase à imaginação, vivenciando ideias por meio da literatura infantil. Assim, conforme a autora o brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Tanto o brinquedo quanto a brincadeira, permitem a exploração do seu potencial criativo numa sequência de ações libertas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal.

Conforme Bomtempo (2011), por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias. Através da magia do faz-de-conta explora os limites e, parte para aventura que a leva ao encontro do Outro-Eu. A entrada da criança no mundo do faz-de-conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade, com os simbolismos e com as representações. Com o brinquedo a criança satisfaz certas curiosidades e traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades.

Segundo Lopes (2005), a criança precisa vivenciar ideias em nível simbólico para compreender o significado na vida real. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Mesmo que conheça determinados objetos ou que já vivenciou determinadas situações, permitindo que a compreensão das experiências fique mais clara quando as representam em seu faz-de-conta. Neste tipo de brincadeira há também oportunidade de expressar e elaborar de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações.

## **2.1 A Contribuição do Lúdico na Aprendizagem da Criança.**

É sempre importante refletir sobre as práticas realizadas em sala de aula, e como elas articulam o lúdico no auxílio do desenvolvimento da aprendizagem, considerando-o como processo formativo da criança. Com isso é importante entender, como o tempo e o espaço são garantidos para o uso das atividades, e no auxílio do mesmo, no processo de socialização da criança, sabendo que o professor de educação infantil deve unir as disciplinas escolares.

Ao refletimos sobre o mundo infantil, devemos respeitar esse processo no desenvolvimento infantil. Para Vygotsky (2005), o imaginário é o mundo em que a criança se caracteriza, onde seus desejos irrealizáveis podem se tornar possíveis através da brincadeira. A imaginação seria um processo psicológico novo para a criança em desenvolvimento, representando uma forma humana de atividade consciente, não estando presente na consciência de crianças muito pequenas e totalmente ausente nos animais, aparecendo como consequência da ação como todas as funções da consciência, o que auxilia no desenvolvimento como pessoa. Para o autor a imaginação é o brinquedo em ação.

Piaget (1985), divide o desenvolvimento da criança, conduzindo o estudo por fase de evolução de aquisição da maturidade da infantil até adolescência, expondo que “o desenvolvimento mental é uma construção contínua”(p.12). Sendo nessa perspectiva que o lúdico envolve a criança desde o nascimento, independente da época ou estrutura cultural. Assim, as atividades lúdicas, apesar de ser um impulso natural da criança, fazem parte do seu patrimônio lúdico-cultural. Porém, ainda não são vistas como um facilitador da aprendizagem nas escolas e, quando utilizadas não lhes são conferidos o real valor de tais atividades para o desenvolvimento infantil.

Lopes (2005), fala que por muitos anos o ensino por meio de ações lúdicas não visava o desenvolvimento da criança, era realizado por parte do professor, ou seja, o recurso continuava sendo utilizado somente no aspecto visual, onde o aluno apenas observava o professor manipular.

Os educadores se ocuparam durante muitos anos com métodos de ensino, e só hoje a preocupação está sendo descobrir como a criança aprende. As mais variadas metodologias podem ser eficazes se não forem adequadas ao modo de aprender da criança.( p.35)

Para Oliveira (2010) as brincadeiras na educação escolar não são estruturadas e nem cumprem a função clara no desenvolvimento da criança. Por algum tempo os pais não consideravam a pré-escola necessária à formação dos filhos, entendiam que as brincadeiras

não contribuía em nada para a aprendizagem, concebendo-a somente como uma atividade na qual as crianças gastam um pouco de energia. Entende-se que muitos pais não valorizam o brincar no contexto escolar, e chegam até associá-lo a um desgaste de energia. Portanto, pode-se observar que não há uma distância grande entre essa concepção de alguns pais, é o que se observa em algumas escolas. Muitas instituições por terem essa visão, querem ser vistas como entidades sérias, e acabam negando essa situação lúdica as crianças, enquanto possibilidade de aprender.

No entanto, quando as crianças estão brincando elas incorporam valores, conceitos e conteúdos, que auxiliam no desenvolvimento de habilidades, até na equação de algumas dificuldades de aprendizagem. Em seus estudos Lopes (2005), relaciona as brincadeiras ao desenvolvimento da aprendizagem nos primeiros anos escolares, trabalhando a ansiedade encontrada nas crianças, além de rever os limites de comportamento. Dessa forma, aumenta sua auto-estima na realização de tarefas, o que diminuirá sua dependência, desenvolvendo sua autonomia. Através das atividades aprimoram suas habilidades motoras, a concentração, o controle segmentar, a discriminação auditiva, o raciocínio lógico, a criatividade e a percepção de figura e fundo.

Para podermos estabelecer os parâmetros educativos da criança de hoje, precisamos enxergá-la de três dimensões: a corporal, a afetiva, e a cognitiva, que devem desenvolver-se simultaneamente e concomitantemente. Se, porém, estiver sendo desenvolvida em detrimento de outra, certamente esse equilíbrio acarretará desorganização do indivíduo em sua dimensão global. (Lopes 2005, p. 19)

Oliveira (2010), através de estudos, constatou que o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera



de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo.

Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário, uma vez que mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. Com isso integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona tanto a esfera motora, quanto a cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva.

Bomtempo (2010), relata em seus estudos que as atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e “o porquê” de estar sendo realizada. No mesmo sentido, Lopes (2005) assinala que, para obter êxito nos resultados almejados, é necessário que o professor esteja atualizado constantemente. Para que isso seja possível, é necessária a formação contínua e o interesse pela busca do conhecimento por parte do educador.

Os educadores muitas vezes se perdem e não conseguem mais atrair a atenção ou motivar seus alunos, pois se o educando mudou, o educador também precisa mudar. Os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para a criança, ela quer participar, questionar, atuar e não consegue ficar horas a fio sentada ouvindo uma aula expositiva.(p.22)

Neste sentido, Kishimoto(2011), aborda que toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Penteado (2011) e Bomtempo (2011), deixam claro que as atividades lúdicas



podem ser consideradas, tarefas do dia-a-dia na educação infantil. Sendo variados os motivos que induzir os educadores a apelar às atividades lúdicas e utilizá-las como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. A criança é automotivada para qualquer prática, principalmente a lúdica, havendo uma tendência da percepção quanto a importância de atividades para o seu desenvolvimento. Assim sendo, favorece a procura pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades.

Knappe (1997), diz que numa atividade lúdica, existe a finalidade que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. As atividades lúdicas promovem ou restabelecem o bem estar psicológico da criança. No contexto de desenvolvimento social da criança é parte do repertório infantil e integra dimensões da interação humana necessária na análise psicológica. Todas as atividades lúdicas podem ser aplicadas em diversas faixas etárias, contudo podem sofrer intervenção em sua metodologia de aplicação, na organização e no prover de suas estratégias, de acordo com as necessidades peculiares das faixas etárias.

Através do estudo realizado podemos perceber que as atividades lúdicas possuem uma enorme capacidade sobre a criança, no auxílio de seu desenvolvimento e na estruturação das habilidades, proporcionando a criança divertimento, prazer, convívio, estímulo intelectual, desenvolvimento harmonioso, autocontrole, e auto-realização. Com isso o educador deve propiciar a exploração da curiosidade infantil, incentivando o desenvolvimento da criatividade, das diferentes formas de linguagem, do senso crítico e de progressiva autonomia.

Como também ser ativo quanto às crianças, criativo e interessado em ajudá-las a crescerem, fazendo das atividades lúdicas de forma planejada na educação Infantil, assim tornando esta ferramenta um excelente instrumento facilitador do ensino-aprendizagem. As ações lúdicas, juntamente com a boa pretensão dos educadores, são caminhos que contribuem para o bem-estar, entretenimento das crianças, garantindo-lhes uma agradável estada na creche ou escola.

### **3. Analisando os Resultados**

A pesquisa foi realizada em duas escolas de educação infantil, na cidade de Parnaíba-PI, tendo como foco professores que lecionam nas salas do Infantil IV e Infantil V, correspondendo respectivamente a faixa etária de 4 e cinco anos, em que foram elaboradas três questões abertas direcionadas a temática da pesquisa em questão: O lúdico como forma de aprendizagem na educação infantil.

Para o desenvolvimento da pesquisa, entende-se ser conveniente resguardar os nomes reais das professoras e das escolas e com isso nos referir as mesmas usando da letra P de Professora e números referentes à série em que trabalham. As escolas da mesma forma, usando “E”, letra inicial de “escola”, e a ordem de que ocorreu a pesquisa.

Os sujeitos da pesquisa são professores de crianças de quatro e cinco anos, que responderam questionários abertos, para obtenção dos objetivos almejados. Assim, segundo Lakatos e Marconi (1987), tendo em vista a natureza investigativa da pesquisa, a inerente busca de conhecimentos e resposta a variados segmentos da sociedade, é que nos propomos através da presente pesquisa também, contribuir na construção dos conhecimentos necessários à sociedade. Para tanto, utilizando a pesquisa bibliográfica, que segundo as autoras citadas, se faz importante por enriquecer o aprofundamento teórico sobre o tema e a pesquisa de campo que tendo em vista a eficácia e complementaridade de ambas.

Com isso, a primeira questão direcionada aos professores, transformada em categoria de análise propõe: como as crianças aprendem através das atividades lúdicas. As respostas foram as seguintes:

Através dos jogos, brincadeiras e músicas, onde são desenvolvidas a coordenação motora, visomotora, movimento, as noções básicas matemáticas, oralidade e os conhecimentos de natureza e sociedade de uma forma mais prazerosa. (E1)

Através do lúdico elas podem aprender a se socializar. Quando ela brinca, a criança toma certa distancia da vida cotidiana, entra no mundo imaginário. (E2)

As professoras demonstram conhecimentos referentes ao papel das atividades lúdicas, onde as mesmas, através de análise das observações realizadas, confirmaram seus conhecimentos. Suas atividades sempre eram desenvolvidas, buscando envolver a criança nas atividades lúdicas, estimular uma área, referente à aprendizagem da faixa etária em que trabalham. Cujas crianças passavam a ideia de satisfação e ficavam atentas as regras impostas pela professoras. Isso comprova que quando a preparação das professoras, que realizam atividades com compromisso, voltado ao verdadeiro significado da aprendizagem através do lúdico, que é de auxiliar no desenvolvimento social, cultural e humano da criança, esta demonstra interesse. Conforme a autora Bomtempo (2011), durante as atividades simbólicas, as crianças se socializam entre si e com a sociedade que as cercam, criando hábitos corretos de forma saudável.

A segunda questão buscou a segunda categoria de análise: como as professoras desenvolvem as atividades lúdicas na sala de aula. Elas responderam;

Com músicas, danças, brinquedos e jogos em que, momentos as crianças brincam aleatoriamente e momento obedecendo, comandos e tudo sendo interdisciplinarizado.(E1)

Através dos jogos, brincadeiras de roda, jogos de quebra cabeça. Nos dias de movimento, procuro realizar atividades que desenvolvam o raciocínio de todos.(E2)

Nesta questão, também há a clareza das atividades lúdicas para as crianças. Lopes (200, p35), fala “o jogo para a criança é um exercício”, ele por sua vez pode vir representado como for, o importante que seja de forma lúdica, onde quem dita as regras é o imaginário da criança, o professor por sua vez deve pensar como uma criança, buscando aprender como o significado do lúdico pode desenvolver as potencialidades dos alunos. Através das observações realizadas na escola, pode-se afirmar que as professoras E1 e E2, desenvolvem

essas atividades dentro do cotidiano escolar, de forma organizada e planejada, sempre buscando alcançar alguns objetivos nas atividades realizadas.

Por fim, as professoras foram questionadas sobre a seleção das atividades lúdicas no contexto da aprendizagem da criança. Abaixo podemos ver as respostas obtidas.

De acordo com a necessidade e as dificuldades e temas trabalhados para que a aprendizagem torne-se mais fácil e agradável às crianças. (E1)

Primeiro faço uma breve observação do que pode ser mais importante para a turma, a partir daí seleciono os tipos de brincadeiras e jogos que favoreçam ao cognitivo de cada um. (E2)

Analisando as respostas, como não diferente das anteriores, as professoras buscam realizar atividades voltadas ao desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Pela visão de Kishimoto (2011), quando demonstra que as atividades lúdicas, devem ser voltadas a idade da criança, onde os professores são responsáveis pela intermediação do andamento das atividades, usando dos artifícios necessários, para que obtenham êxito, sem deixa a brincadeira monótona para as crianças e as desenvolvam de certa forma.

Foram satisfatórias as observações realizadas, quando se constatou a preocupação das professoras com a aprendizagem dos alunos. A pesquisa é um campo muito abrangente e não se encontra encerrada, ela se complementa com estudos futuros que auxiliam na constatação dos fatos e na busca das questões pertinentes sobre a temática.

#### **4. CONCLUSÃO**

Quando a criança está brincando, ela está aprendendo, combina diferentes ações motoras entre si, divertindo-se em repetir várias vezes os mesmos esquemas, além de exercitar a aprendizagem motora, social e cultural.

Pensar na importância do brincar nos remete as mais diversas abordagens existentes. Como podemos observar durante as falas obtidas na pesquisa de campo, onde as professoras concebem o jogo como uma forma de compreender melhor o funcionamento da aprendizagem. Não podemos esquecer que o lúdico trabalha também o desenvolvimento da personalidade das crianças, as emoções e o individual do aluno. Os jogos contribuem no desenvolvimento e aprendizagem e no o relacionamento da cultura da criança, para que a mesma tenha prazer em apreender conhecimentos ligados a sua realidade.

Espera-se que a escola facilite a aprendizagem, utilizando-se de atividades lúdicas que propiciem um ambiente, dentro dos padrões do universo infantil, para favorecer o processo de aquisição da autonomia e de aprendizagem, numa idade não muito simples, que é a de quatro e cinco anos. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente em um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras, musicalidade e etc.

Estudar as relações entre as atividades lúdicas e a aprendizagem, é uma tarefa complexa, pois envolve também entender os níveis de desenvolvimento da criança. Pretende-se que o presente estudo venha a auxiliar os profissionais de Educação Infantil a entenderem a importância de unir o lúdico as suas atividades pedagógicas de forma planejada para que seja possível auxiliar na aprendizagem das crianças, dentro dos aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETHELHEIM, Bruno. **Uma vida para o seu filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988

BOMTEMPO, Edda. **A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, das regras e do imaginário**(Org.). 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.



GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. Atlas. 1991.

KISHIMOTO, Mochida Tizuko. **Jogos, Brinquedos e a Educação (Org)**. 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Mochida Tizuko. (ORG). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KNAPP, Pablo. **Mais do que um jogo: Teoria e prática do jogo em psicoterapia**. Int. Ruth Rejtmanl. São Paulo: Ágora, 1998.

Lopes, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6. Ed. São Paulo, Cortez, 2005.

NÓVOA, Antônio. **Concepções e práticas da formação contínua de professores**. (org.). Formação contínua de professores: realidade e perspectivas. Portugal: Universidade de Aveiro, 1991.

OLIVEIRA, Vera Barros.(ORG). Introdução In: **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2010

PENTEADO, Heloísa D. **o jogo e formação de professores: veideopsicodrama pedagógico (Org.)**. 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. 17ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1985.



SHUDO, Regina. **Sala de aula e avaliação: caminhos e desafios.** Disponível em 23972397 <[http://www.educacional.com.br/articulas/outrosEducacao\\_artigo.as?artigo=regina0001](http://www.educacional.com.br/articulas/outrosEducacao_artigo.as?artigo=regina0001)>, acesso em: 20 de novembro de 2011.

VIGOTSKII, Lev. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 9ed. São Paulo: Ícone, 2005.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 3ed. São Paulo: Cortez, 1999.