

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS E BRINCADEIRAS

BUZINARO, Claudia Regina¹

UBINSKI, Eloisa Cardoso²

KREFTA, Silvana Rodrigues³

RESUMO

A Educação infantil tem o propósito de desenvolver as crianças até os cinco anos de idade. Assim, podemos considerar que o objetivo da ludicidade é contribuir com essa aprendizagem, podendo ser compreendida como um aspecto básico para a formação do aluno, tornando os jogos e brincadeiras um facilitador nesse processo. Esses, dirigidos ou não, proporcionam a possibilidade de que a criança construa um conhecimento e assimile o conteúdo, servindo de estímulo e permitindo que a mesma amadureça cognitivamente. Nessa perspectiva, promove-se descobertas, potencializando a realidade através da relação com a fantasia. E por fim, ao expressar a criatividade de forma espontânea, ela compreende que o brincar tem sua devida importância e passa obedecer às regras, criando uma vivência social. Portanto, o intuito é mostrar a importância do lúdico, mostrar como é possível que os jogos agreguem algo no aprendizado da criança, bem como o papel do docente frente à brincadeira/ludicidade. Os principais autores utilizados para essa pesquisa foram: Didonet (2001), Kishimoto (1994), Àries (1981), Vygotsky (1994) e Piaget (1978), além de documentos que norteiam a educação infantil.

Palavras-chave: Desenvolvimento; Aprendizagem; Lúdico;

ABSTRACT

The Early Childhood Education aims to develop children until they reach 5 years old. In that way, we consider that the goal of ludicity is to contribute to that learning, being understood as a basic aspect for the student's development, turning the playful (such as games) into a facilitator in this process. Those, guided or not, make the children able to pursue the possibility of constructing their own knowledge to absorb the content, working as a stimulus and allowing them to mature cognitively. From this point of view, discoveries are promoted, potentializing the reality through its relationship with the fantasy. To sum up, by expressing creativity in a spontaneous way, the children realizes the importance of the playful and starts to obey the rules, generating a social experience. For that matter, this research aims to show the importance of the ludic, demonstrating how it is possible that the games could assemble to the children's learning, as well as the role of the teacher towards the playful and the ludicity. For this research we seek theoretical support from: Didonet (2001), Kishimoto (1994), Àries (1981), Vygotsky (1994) e Piaget (1978), aside from the documents that guide the Early Childhood Education.

Key words: Development; Learning; Ludic.

1 INTRODUÇÃO

É unânime a ideia da infância com o brincar por meio de jogos e brincadeiras, em espaços que oportunizem as vivências e experiências. Nesta esteira, as atividades lúdicas

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia. E-mail: figueira.clau@hotmail.com

² Acadêmica do Curso de Pedagogia. E-mail: eloisa.ubinski@hotmail.com

³ Professora do Curso de Pedagogia. E-mail: silkreftafag@hotmail.com

possibilitam o expressar da criatividade de uma forma espontânea ou não e tem caracterizado o espaço da Educação Infantil, pois transmite um aprendizado prazeroso, além de contribuir para a integração da criança na sociedade. Por tais razões, essa temática, compreendida como um aspecto básico para a formação do aluno, precisa ser estudada, justificada e compreendida, a fim de ilustrar as possibilidades que ela traz para o aprendizado na etapa da Educação Básica.

Este artigo está organizado da seguinte forma: inicialmente, apresenta uma breve introdução sobre a Educação Infantil, bem como sua articulação com a ludicidade e a contribuição teórica de Didonet (2001), Constituição Federal (1988) e a LDB 9394/96. Posteriormente, enfatiza a concepção histórica dos jogos e brincadeiras, analisando fatores temporais que permitiram seu aparecimento, para esta análise, Kishimoto (1994) e Àries (1981). Em seguida, o jogo e a brincadeira no contexto educativo, relacionando tais atividades lúdicas e suas contribuições, além do seu papel no desenvolvimento da criança. É explicitado, também, o papel potencializador da brinquedoteca escolar, bem como seus jogos. E por fim, a contribuição do Referencial Nacional Curricular da Educação Infantil e o papel do professor. Em linhas gerais, esses tópicos apresentam os caminhos para a construção do conhecimento da criança na Educação Infantil.

2 DESENVOLVIMENTO

Numa perspectiva histórica, é fato que a educação da criança sempre foi de responsabilidade da família, durante séculos, pois, nesse convívio com seus responsáveis, ela participava de tradições, aprendendo normas e regras. Nessa época, a concepção, em relação às especificidades das crianças, não era definida, ela não tinha um valor próprio de ser humano. Dessa forma, como afirma Didonet (2001), alguns fatores significativos fizeram com que a sociedade comesse a pensar em cuidados para as crianças fora do âmbito familiar. As primeiras creches no Brasil surgiram no século XX, com um caráter assistencialista para a população infantil que carecia de cuidados.

Mesmo com esse amparo, a oferta de ensino ainda não era garantida. Porém, a Constituição Federal (1988) inseriu as creches e pré-escolas no sistema educativo. Nesta linha de análise, podemos destacar a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº 9394/96, que integrou a Educação Infantil na Educação Básica, garantindo às crianças o seu direito à educação.

Art. 29 A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Art. 30 A educação infantil será oferecida em: I – creches ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II – pré-escolas para crianças de quatro a cinco anos de idade. (BRASIL, 1996, p. 11).

A finalidade desta etapa é o desenvolvimento das crianças até cinco anos de idade. Nesse momento, elas ampliam suas descobertas e sua autonomia. Existe uma preocupação voltada para o modo como a criança aprende, principalmente, na Educação Infantil. No RCNEI⁴ (1998) consta que, para modificar essa educação, antes com um caráter assistencialista, é necessário que as especificidades desta sejam assumidas, e as concepções sobre infância sejam revistas.

Com isso, o educador reflete sobre sua prática pedagógica e sobre a utilização de jogos e brincadeiras como facilitadores na aprendizagem. Esses recursos se tratam de atividades humanas complexas que são estudadas. Constatase que o lúdico tem uma condição importante para esse desenvolvimento, tendo em vista que o ato de brincar é o primeiro passo para experimentar o mundo que se inicia na vida da criança.

2.1 CONCEPÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

O lúdico se trata da brincadeira, do jogo e da diversão. A análise desse termo está associada aos fatores históricos e culturais que permitiram seu aparecimento. Kishimoto (1994) destaca que a compreensão desse passado exige o auxílio da visão antropológica, discutindo a ludicidade e seus significados em cada cultura. Nesta linha de análise, esta esteve presente naturalmente, seguia os contextos estabelecidos nas épocas, sendo transmitidos e sempre em transformações.

Em épocas remotas, segundo Ariès (1981), os brinquedos e os jogos eram utilizados em cultos e rituais religiosos e integravam os laços coletivos da comunidade, além disso, essas atividades não apresentavam distinção entre adultos e crianças, inclusive em festas tradicionais e sazonais⁵. Com o tempo, libertaram-se desse simbolismo, sendo reservados às crianças, trazendo um caráter de emulação, ou seja, levando as mesmas a imitar as atitudes dos adultos. Desse modo, seria uma preparação

⁴ Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil

⁵ **Sazonal:** Característico de uma estação; que faz referência às estações. Que acontece sempre numa mesma época do ano; relacionado com uma época determinada do ano.

para a vida séria, juntando-se aos responsáveis, participando dos jogos e brincadeiras e exercendo tarefas diárias.

Os novos ideais, provenientes no Renascimento no século XVI, reabilitaram a atividade lúdica, que concebidas como condutas livres favoreciam o desenvolvimento da inteligência e facilitariam os estudos. O lúdico tomou verdadeira forma como aspecto educativo, com os pressupostos apresentados por Freinet (1960 *apud.* Volpato 2018), substituindo as atividades sérias pelos jogos e brincadeiras, satisfazendo as necessidades de prazer e alegria das crianças.

2.2 O JOGO E A BRINCADEIRA NO CONTEXTO EDUCATIVO

Ao pensarmos no brincar, também pensamos na criança que brinca, dessa forma, as atividades lúdicas podem ser relacionadas à educação e avaliadas no contexto sociocultural em que as mesmas acontecem. Steinle (2010) afirma que teóricos e pesquisadores reconhecem a brincadeira como uma forma de aprendizagem infantil, tornando-se mais interessante para as crianças, já que podem unir os conhecimentos que tiveram acesso, revelando uma visão de mundo carregada de descobertas.

Reconhecidas como atividades predominantes da infância, os jogos e brincadeiras preocuparam Vygotsky (1994) e Piaget (1978) em demonstrarem nos seus trabalhos as relações destes com o desenvolvimento da criança. Piaget (1978) considera importante a brincadeira da criança na constituição de símbolos e representação de objetos e acontecimentos. Com isso, na perspectiva piagetiana⁶, a interação social é bastante valorizada, pois a criança se desenvolve por meio de sua ação, dessa forma, cabe ao docente proporcionar oportunidades para que a mesma manipule objetos e desenvolva assim sua observação, comparações.

Vale ressaltar que a interação com o outro, ocorrida por meio dos jogos ou brincadeiras, fornece recursos para que a criança aprenda normas de agir e se relacionar, podendo até resolver conflitos. Já Vygotsky (1994) ressalta que a brincadeira tem papel imprescindível no desenvolvimento do pensamento da criança, pois é por meio dela que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual.

Nesse sentido, a presença dos jogos e brincadeiras no cotidiano educativo é cabível, uma vez que estas atividades são preferidas pelas crianças. Portanto, é oportuno

⁶ Nome dado a teoria abordada por Piaget que se baseia no modelo ativo do organismo, interagindo com o ambiente.

que as mesmas vivenciem experiências e tenham um ambiente agradável e motivador, além do enriquecimento que possibilita para a aprendizagem de várias habilidades. A escola pode proporcionar atividades em que o brincar e jogar estejam incluídos, levando em conta os interesses e a faixa etária das crianças.

Vale ressaltar que, de acordo com o RCNEI (1998), a instituição, mesmo sendo acolhedora, não elimina os conflitos e as divergências nas interações sociais, porém, presume-se que o professor propicie elementos afetivos e de linguagem para que as crianças aprendam a conviver e busquem soluções adequadas para as situações que defrontam diariamente.

Essas atividades lúdicas, portanto, ao serem bem orientadas e adequadas, facilitam o relacionamento entre as crianças, adquirindo segurança e confiança. Porém, é de extrema importância que estes recursos também sejam utilizados sem finalidades específicas, pois a criança também deve expressar pensamentos e emoções ao brincar livremente.

As capacidades de interação, porém, são também desenvolvidas quando as crianças podem ficar sozinhas, quando elaboram suas descobertas e sentimentos e constroem um sentido de propriedade para as ações e pensamentos já compartilhados com outras crianças e com os adultos, o que vai potencializar novas interações. Nas situações de troca, podem desenvolver os conhecimentos e recursos de que dispõem, confrontando-os e reformulando-os. (BRASIL, 1998 p. 31)

Fundindo essas ações com a educação, é possível impulsionar a criatividade e a experiência de cada indivíduo, estudando seus comportamentos naturais e sociais por meio destas. Nesta perspectiva, consideramos o trabalho com jogos e brincadeiras como um caminho para a construção do conhecimento da criança na Educação Infantil, pois é na fase escolar que a criança incorpora conhecimentos sistematizados, tornando-se consciente de seus atos, reproduzindo muitas situações vividas e reelaborando-as por meio da imaginação.

Os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Enquanto brinca, a criança se prepara para a vida, pois é por meio da sua atividade lúdica que a criança produz novos significados, que vai tendo contato com o mundo físico e social, e vai compreendendo como são e como funcionam as coisas. (LORO, 2016, p. 9)

Podemos destacar a ludicidade como sinônimo de aprender por meio de tarefas individualizadas ou coletivas, pois, principalmente na Educação Infantil, a criança

desenvolve inúmeras aprendizagens ao brincar e jogar, considerando capacidades afetivas, sociais, emocionais e cognitivas. O professor atua como um mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando situações de aprendizagens referentes aos diferentes campos de conhecimento.

2.3 O PAPEL DO PROFESSOR

A ação pedagógica é um fator fundamental, dessa forma, ao trabalhar com Educação Infantil, o docente deve ser versátil, visando aos conteúdos que abrangem cuidados básicos e diversas áreas do conhecimento. Além disso, como destaca o RCNEI (1998), é de extrema importância que o mesmo não somente tenha uma formação ampla, mas também se torne um aprendiz, refletindo sobre sua prática e buscando informações necessárias para o trabalho que vem desenvolvendo.

O professor propicia um ambiente prazeroso e saudável de experiências educativas e sociais variadas. Elementos como a observação, o registro, o planejamento e a avaliação, são instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática. Portanto, a aula lúdica não é somente aquela ensinada por meio de jogos, mas também aquela que o brincar influi a prática do professor e seus conteúdos.

O professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Está aberto aos novos possíveis, daí que sua visão de planejamento pedagógico também sofre uma revolução lúdica: sua aula deve ser uma ação pedagógica conscientemente criada, donde seu caráter intencional, mas repleta de espaços para o inesperado, para o surgimento do que ainda não existe, do que não se sabe. (FORTUNA, 2000, p. 9)

Paralelamente, essa ideia de reflexão remete a um processo educativo em construção, passando por debates constantes, comprometidos com a prática educacional e com o aprendizado infantil. A figura do professor estrutura o campo das brincadeiras na vida das crianças, observando o desenvolvimento em conjunto e em particular, além de recursos afetivos e emocionais, respeitando o tempo da criança.

Em alguns momentos, a intervenção do professor é necessária para que as crianças ampliem capacidades de apropriação de conceitos, em situações de interação social ou sozinhas. Além disso, é válido ressaltar que as crianças são diferentes entre si, e é necessário que as individualidades, como hábitos, valores, sejam consideradas, implicando em propiciar uma educação respeitosa.

Por outro lado, a interação entre as crianças deve ser propiciada com o intuito de realizar diversas trocas, por meio de conversas e brincadeiras, como uma forma de se comunicar e se expressar em um ambiente que auxilie no desenvolvimento de sua confiança e autoestima. Salienta-se que o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, incluindo seus alunos em atividades lúdicas, trazendo a possibilidade de uma compreensão da utilização de regras, a integração com o mundo social, além da possibilidade da resolução de conflitos, agindo como alguém que oportunize um ambiente prazeroso, deixando o cotidiano mais interessante.

O educador infantil precisa observar e entender o brincar da criança a fim de garantir a sua criatividade, entusiasmo e alegria. Para isso, porém, ele precisa ter conhecimento teórico, prático, capacidade de observação e motivação. Ao observar a ludicidade das crianças o educador pode obter importantes informações sobre o seu brincar, como grau de criatividade, iniciativa, linguagem, interesse, motivação, afetividade, emoções, satisfação, colaboração, competitividade, interação, argumentação e opinião (BOMTEMPO, 1999, S/P).

Os assuntos trabalhados com as crianças requerem uma atividade interna por parte delas, ou seja, o professor poderá utilizar, como ponto de partida para sua ação educativa, aqueles conhecimentos que as crianças já possuem internalizados por meio de suas vivências e experiência e que são expressados ao se comunicarem verbalmente. Isso significa que o professor, ao planejar suas ações em sala de aula, deverá oferecer experiências de acordo com as necessidades do grupo e a singularidade de cada criança.

2.4 O LÚDICO DE ACORDO COM O REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL DA EDUCAÇÃO INFANTIL – RCNEI

Este documento visa contribuir com as práticas educativas, promovendo condições para que as crianças exerçam a cidadania. Dessa forma, ele se constitui em um conjunto de referências e orientações que contribuem com as políticas e programas da Educação Infantil. É notório, que as crianças tenham a possibilidade de aprender por meio das brincadeiras advindas de situações pedagógicas. Para que elas exerçam a capacidade de criar, as atividades devem ser ricas em experiências e voltadas ao brincar, ou por meio da intervenção direta.

A instituição de educação infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam, indiscriminadamente, elementos da cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social. Cumpre um papel socializador, propiciando o desenvolvimento da identidade das crianças, por meio de aprendizagens diversificadas, realizadas em situações de interação. (BRASIL, 1998, p.23)

Em virtude disso, a brincadeira ocorre no plano da imaginação, assim a criança terá a consciência da diferença entre a brincadeira e a realidade, apropriando-se dessa articulação entre a imaginação e a imitação do real. É importante ressaltar que ao realizar atividades lúdicas, os conhecimentos já possuídos são transformados em conceitos gerais:

Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. (BRASIL, 1998, p.27).

Mediante o exposto, é em jogos e brincadeiras que a criança desenvolverá sua identidade, autonomia, atenção, imitação, memória e a imaginação. Além dessas questões, elas amadurecem por meio da capacidade de socialização, interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. Por conseguinte, experimentam o mundo e internalizam uma compreensão particular de tudo a sua volta.

2.5 BRINQUEDOTECA ESCOLAR

Nos dias de hoje, os educadores reconhecem a importância da brincadeira como um elemento favorável à educação. Pode-se ressaltar a Brinquedoteca, que além de efetivar a ação lúdica, influencia na formação social do educando, promovendo aprendizagens e estimulando o desenvolvimento integral da criança. Este espaço busca levar a criança a expressar-se, imaginar, representar, imitar e criar, permeando sua liberdade por meio da ludicidade, dessa forma:

É importante que se tenha uma preocupação com a organização dos espaços e com os tipos de brinquedos que serão disponibilizados para as crianças brincarem. O espaço e a disposição dos brinquedos devem promover o livre acesso da criança, e os brinquedos devem oferecer segurança, bem como encanta-la oferecendo um real convite para brincar (STEINLE 2010 p.30).

A autora ainda destaca e descreve os “cantinhos” que compõe a brinquedoteca, onde as crianças brincam livres e manifestam suas potencialidades, por meio de diversos materiais, mediando situações de prazer e construção do saber. Há o canto do “faz de conta”, espaço composto por mobílias e utensílios onde as crianças possam usar a imaginação. Também, destaca o canto das “invenções ou criação ou sucatoteca”, por meio deste, as crianças manipulam materiais recicláveis ou objetos, podendo inventar e recriar brinquedos.

É importante lembrar que por meio dessas atividades, as crianças desenvolvem a coordenação motora e lateralidade, dessa forma, a autora destaca o canto dos “tapetes e colchões”. Neste espaço, as crianças podem realizar rolamentos e movimentos acrobáticos. E por fim, o canto da “pintura e desenhos”, disponibilizando pincéis e papéis para as crianças.

Pode-se destacar que mais do que respeitar seu direito de brincar, a brinquedoteca proporciona que a criança reconheça sua necessidade de infância e suas especificidades. Até mesmo em hospitais, ainda em fase de expansão, aos poucos se adequam as brinquedotecas, para que o espaço específico destinado ao ato de brincar dentro dessas instituições torne efetiva a possibilidade lúdica em sua dimensão terapêutica.

2.6 OS DIFERENTES JOGOS

Como um instrumento importante para o desenvolvimento, Aroeira et.al (1996) destaca que o jogo facilita o processo de apreensão da realidade. É por meio destes recursos que a criança percebe como ocorrem as relações humanas, ampliando sua percepção do real, além dos comportamentos espontâneos e improvisados, tendo liberdade para tomadas de decisões.

Com contribuições valiosas, Piaget (1978) classifica o jogo infantil em cinco modelos: funcionais ou exercícios, simbólicos, aquisição, construção e regras. Os jogos funcionais ou de exercícios aparecem no período sensório motor, com caráter exploratório do próprio corpo, envolvendo representação, consistindo nas repetições que as crianças fazem e se apropriam, desenvolvendo seus esquemas motores. Em relação ao jogo simbólico, a real importância é a imaginação, ou seja, a brincadeira de faz-de-conta, na qual a criança transforma objetos em símbolos conforme o desejo da mesma, sempre revivendo prazeres, conflitos, necessidades. Este processo consolida uma nova estrutura mental, possibilidade de ficção. Baseados na observação, os jogos de aquisição trabalham com a intensidade dos significados que a cercam, ou seja, estuda, compreende objetos,

peessoas, uma história, uma canção. Nessa linha de análise, destacam-se os jogos de construção, que com uma atuação sobre a realidade, transformam e modificam os objetos com a finalidade de conhece-los, portanto, ela realiza ações manifestando uma relação com o mundo que a cerca.

E por fim, os jogos de regras, transmitidos socialmente de criança para criança, ampliam sua localização e ganham importância à medida que aumentam sua vida social. Surge com a necessidade de estabelecer controle, envolvendo conteúdos e ações preestabelecidas que regularão a atividade. Dessa forma, a criança é capaz de se apropriar de saberes sociais e desenvolver sua capacidade de raciocínio.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento do presente trabalho, tornou-se possível perceber que nem sempre a Educação Infantil, os jogos e as brincadeiras tiveram a mesma acuidade, como vem tendo atualmente. Destacou-se, também, a importância do brincar para aprender, brincar por brincar, e as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento da criança, a partir da sua interação social, assim como com a sua interação com o objeto.

Analizando o histórico dos jogos e brincadeiras, notou-se que somente com o Renascimento, no fim do século XVI, o lúdico ganhou um aspecto educativo. Considerando os jogos e brincadeiras dentro deste aspecto, foram ressaltados os resultados que a criança desenvolverá, tanto na interação com outras crianças quanto apenas com o objeto. Dentre eles, destacam-se o desenvolvimento da sua identidade, assim como sua autonomia, atenção, imitação, imaginação e memória.

Em destaque aos mais diferentes jogos, Piaget (1978) classifica cinco modelos de jogos infantis, dentre eles estão: jogos funcionais ou exercícios, simbólico, aquisição, construção e regras. Cada qual com sua importância, trabalhando em áreas diferentes uns dos outros.

Ainda sobre do ambiente escolar, foi salientada a importância do professor propiciar um ambiente lúdico, no qual os alunos viverão as experiências educativas e sociais variadas, interligando esse momento ao seu planejamento, observando, registrando e avaliando seus alunos durante a brincadeira.

Pode-se concluir que, principalmente na Educação Infantil, a ludicidade, mediada por jogos e brincadeiras auxilia no trabalho do professor e no desenvolvimento das crianças, sendo direcionada ou livre, destacando a importância da atividade lúdica, na qual a criança expressa seus pensamentos e emoções, brincando livremente.

4 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica**. Edições Loyola, 1998.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LCT, 1981.
- AROEIRA, Maria L. C. SOARES, Maria I. B. MENDES, Rosa Emília de A. **Didática de pré-escola: vida criança: brincar e aprender**. São Paulo: FDT, 1996.
- BERNABEU, Natália. GOLDSTEIN, Andy. **A brincadeira como ferramenta pedagógica**. São Paulo: Paulinas, 2012.
- BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. **Psicol. Esc. Educ.** Campinas, SP, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: **Senado Federal**: Centro Gráfico, 1988. 292 p.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases. **Lei nº 9.394/96**, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.
- DIDONET, Vital. Creche: a que veio, para onde vai. In: Educação Infantil: a creche, um bom começo. **Em Aberto/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais**. v. 18, n. 73. Brasília, 2001. p.11-28.
- FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar. **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, p. 147-164, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.
- LORO, Aline Rafaela. **A importância do brincar na educação infantil**. Santa Rosa. 2016.
- LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 2014.
- MIRANDA, Simão. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In; **Ciência Hoje**. V.28, n.14. Brasília: jan/jun 2002.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- STEINLE, Marлизete C. B. **A importância do jogo para a aprendizagem e para o desenvolvimento da criança**. 2010.
- VYGOTSKY L. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. Annablume, 2018.