

# APRENDER E BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A PERSPECTIVA LÚDICA COMO FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Alex Brunno Bezerra da Silva <sup>1</sup>  
Fábio Silva de Oliveira <sup>2</sup>

## RESUMO

Muito se discute sobre práticas pedagógicas para o ensino dos anos iniciais. Mas, é fato constatar que muitos educadores, ainda, enxerguem a sala de aula como sendo um local de trabalho sério e árduo onde não é possível a inserção de práticas lúdicas. Pensar a sala de aula sobre esta perspectiva é por vezes recorrer a uma metodologia tradicional de ensino, mas, se nota através desta restrição que essa forma do fazer pedagógico já não surte tantos efeitos positivos e duradouros no atual cenário social. Hoje existe uma valorização diversificada de todos os meios para que se efetive o processo ensino-aprendizagem na qual seja posto em questão a interação, as diferentes formas de práticas comunicativas, o uso da língua em práticas reais e/ou simuladas da vivência, entre outros meios cuja base seja alicerçada na ludicidade. Partindo da problemática, como objetivo geral a reflexão entre o aprender e o brincar nos anos iniciais da Educação Infantil. Para tanto, os objetivos específicos são a realização de um estudo bibliográfico sobre a importância de jogos e brincadeiras lúdicas na educação infantil, pontuar, refletir sobre os benefícios destas atividades e analisar como estar sendo o papel do professor diante deste ensino que tem o lúdico como principal ferramenta. Para a realização desse trabalho, realizamos pesquisa bibliográfica com autores que trabalham a temática, a efetivação, mediação do professor com o lúdico para tornar a aprendizagem mais atrativa e prazerosa. Como resultado, observamos que o espaço lúdico possibilita a criação de um espaço autônomo em si tratando do tempo, espaço e objetos que esteja sendo utilizado, pois, é através disso que existe a efetivação de um espaço no qual o aprendiz utilizará para criar, recriar, inventar utilizando sua imaginação como fonte de produção de conhecimento ao passo que adota a escolar como leve e atrativa.

**Palavras-chave:** Lúdico, Ensino Aprendizagem, Educação Infantil.

## INTRODUÇÃO

Debate-se muito, correntemente, sobre a importância de jogos e brincadeiras lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Antes, porém, de adentrarmos neste campo fecundo que é o lúdico e, posteriormente, seu uso nas práticas educativas vale tecer considerações sobre os sentidos que ganham as palavras “jogo”, “brincadeira” e a “atividade

---

<sup>1</sup> Graduado do Curso de Educação Física da Universidade Federal da Paraíba - PB, [Alexbrunno91@gmail.com](mailto:Alexbrunno91@gmail.com);

<sup>2</sup> Doutor pelo Curso de Ciências da Educação da Faculdade de Teologia e Ciências (FATEC) - SP, [fabiooliveira.supervisor@gmail.com](mailto:fabiooliveira.supervisor@gmail.com);

lúdica” nas mais diferentes literaturas, mas que para o caráter de nosso trabalho as tomamos como sinônimos para então podermos elucidar o brincar na infância. Vários autores em seus escritos na área esboçam conceitos e tecem reflexões construindo o conceito de jogo, em sua obra, Huizinga (2004, p.33-51) define, em síntese, jogo como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegrias e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana. (HUIZINGA, 2004, p. 33-51)

Ainda na ótica do autor é possível compreendermos que mudando de cultura este conceito de jogo pode adquirir diferentes designações ao longo de seu percurso social. Contudo, este autor não faz distinções entre os termos jogo e atividade lúdica, muito embora ele enfatize que o termo latino *ludus* e seus derivados abrangem “os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e ainda os jogos de azar” (2004, p. 41).

Partindo do prisma, que tanto o brincar quanto o jogo recebem em comum regras. Onde estudiosos os operam como em uma relação de sinônimo. Muito embora existindo diferenças acentuadas quanto seu uso socialmente falando, pois, o sentido construído acerca da palavra brincar é sempre associado ao público infantil enquanto que conceito de jogo é designado para um público mais amplo – jovens e adultos – em seu processo interacional. Existem registros que afirmam a existência da brincadeira na vida dos humanos desde tempos remotos e culturas distintas antes mesmo de os primeiros pesquisadores desenvolverem a primeira pesquisa na área.

Vasconcelos (2006) pondera exemplos que consolidam esses registros, a saber: “No Brasil, as cavernas de São Raimundo Nonato no Piauí abrigam figuras gravadas que representam brinquedos e possíveis brincadeiras que envolviam crianças e adultos, datados de dez mil anos. Assim, são irrevogáveis as contribuições desta história a nosso trabalho e a certeza que, o jogo acompanha a trajetória humana e como afirma Melles de Oliveira (2005) “demonstrando que o homem brinca e joga independente de seu tempo” (p. 40).

Portanto, pode se afirmar que os homens sempre estiveram envolvidos nestas práticas recreativas, mas que a ação do tempo desencadeou uma redução progressiva dessas atividades. Essa redução teve seu ápice na incrementação da instituição escolar na sociedade, no fortalecimento da indústria de brinquedos e pela forte influência dos meios tecnológicos no seio da sociedade. Esses fatores foram e são até o momento pontos de observações/reflexões que fornecem dados para estudos e, a partir disso, se arquiteta caminhos e soluções para que se trilhe

rumo a um latente movimento de reconstrução deste brincar, bem como, o enfatizar de sua necessidade e importância para a educação contemporânea.

Desta forma, partiu-se da problemática que levantamos, ou seja, adotarmos o jogo como atividade lúdica capaz de cumprir sua função social de recreação, mas respeitando a transmissão de conteúdos obrigatórios ao currículo da educação infantil. Delimitamos como objetivo geral do trabalho a reflexão entre o aprender e o brincar nos anos iniciais da Educação Infantil.

Para tanto, os objetivos específicos estão delimitados a realização de um estudo bibliográfico sobre a importância de jogos e brincadeiras lúdicas na educação infantil, pontuar e refletir sobre os benefícios destas atividades e analisar como estar sendo o papel do professor diante desta perspectiva de ensino que tem o lúdico como principal ferramenta. Para a realização desse trabalho monográfico, realizamos uma pesquisa bibliográfica a fim de colher dados e informações de autores que trabalham com o tema bem como a efetivação e a mediação do professor pautado no lúdico para tornar a aprendizagem mais atrativa e prazerosa.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A importância das brincadeiras no ensino infantil propicia o desenvolvimento da imaginação, onde a criança participa ativamente construindo seu próprio mundo, criando suas autênticas fantasias de imaginação. No meio pedagógico onde os docentes utilizam meios lúdicos percebe-se que as brincadeiras são a essência da infância, e o trabalho pedagógico possibilita a produção de conhecimento da criança.

Para definir a brincadeira infantil, ressalta-se a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e a sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não somente como uma forma de lazer, mas sim, se constituindo como um ato de aprendizagem. Segundo Oliveira (2000, p.20):

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade. (OLIVEIRA, 2000, p. 20)

A importância desse momento mágico que é o brincar na educação infantil e porque a criança precisa desse tempo, para o exercício do pensamento e da aprendizagem, tornando essa base como um alicerce para a formação da criança como ser especial de dada sociedade.

É pena que na escola fundamental e, às vezes, até na escola de educação infantil não demos tanto valor para esquemas lúdicos das crianças. Rapidamente lhe impomos aquilo que constitui nossa principal ferramenta de conhecimento e domínio do mundo: os conceitos científicos, a linguagem das convenções e os signos arbitrários, com seus poderes de generalidades e abstração”. (MACEDO, PETTY & PASSOS, 2005, p. 20)

Antunes (2005) “Retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Dialogando com este pensamento, Carneiro (1995, p. 66) enfatiza esta ideia ao dizer que “todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico”.

Analisando como a criança descobre o mundo no espaço escolar através das brincadeiras, exercitando a imaginação, desenvolvendo sua personalidade e suas habilidades, expressando sua autonomia diante dos objetos, trabalhando seu emocional e ampliando seus horizontes através da participação nas atividades lúdicas. Elas descobrem por si só suas habilidades, expressam seus temperamentos, além de descobrir nos objetos lúdicos culturas distintas das suas, portanto, é no brincar que as crianças aprendem a conviver no meio social interagindo umas com as outras.

Os jogos exercem poder sobre a criança facilitando o processo de construção de conhecimento entre o aluno e o aprendizado proporcionando prazer e diversão, ao mesmo tempo que constrói sua história. A utilização de procedimentos didáticos que incluam elementos lúdicos pode apresentar características que contribuam para uma proposta no desenvolvimento de princípios normativos, éticos e humanos, ampliando a relação pedagogo-aluno, estreitando os laços professor-educador com uma instituição educacional que se preocupa com o cotidiano escolar e possibilita uma atividade prazerosa em vista da formação ético-moral na criança em processo de humanização.

Em relação a busca da autonomia pelas crianças, Piaget (1994), pondera que:

Vemos surgir o sinal de quando ela descobre que a veracidade é necessária nas relações de simpatia e de respeito mútuo. A reciprocidade parece, neste caso, ser fator de autonomia. Com efeito, há autonomia moral, quando a consciência considera como necessária um ideal, independentemente de qualquer pressão exterior. Ora, sem a relação com outrem, não há necessidade de moral: o indivíduo como tal conhece apenas a autonomia e não a autonomia. Inversamente, toda relação com outrem, na qual intervém o respeito unilateral, conduz à heteronímia. A autonomia só aparece com a reciprocidade, quando o respeito mútuo é bastante forte, para que o indivíduo

experimente interiormente a necessidade de tratar os outros como gostaria de ser tratado. (PIAGET, 1994, p. 155)

A prática de jogos, danças, brincadeiras e desenhos possibilitam o desenvolvimento da autoconsciência do educando, permitindo-lhe uma análise sobre a aprendizagem vital e, além do mais, há uma salutar predominância das relações interpessoais. Segundo Marcelino (1990):

Reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância: permitir que as crianças sejam crianças e vivam como crianças; é ocupar-se do presente, porque o futuro dele decorre; é esquecer o discurso que fala da criança e ouvir as crianças falarem por si mesmas: É redescobrir a linguagem dos nossos desejos e conferir o mesmo lugar que a linguagem da razão; é redescobrir a corporeidade ao invés de dividir o homem em corpo e alma; é abrir portas e janelas e deixar que a inclinação vital penetre na escola, espante a poeira, apague as regras escritas na lousa e acorde as crianças desse sono letárgico no qual por tanto tempo deixaram de sonhar. (MARCELINO, 1990, p. 23)

O lúdico não é apenas uma forma de preencher a criança com várias brincadeiras para eles gastarem suas energias ele passa a ser ferramenta pedagógica mestre e um instrumento fundamental facilitador para a aprendizagem. A infância é um período de aprendizagem necessário à idade adulta. É um laboratório de aprendizagem, permitindo o aprender. O brincar é muito importante para o estágio do desenvolvimento infantil, partindo do sensorio motor para as seguintes etapas determinadas conforme as teorias propostas e discutidas por Piaget (1976):

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

Para que isto aconteça é preciso que, como pondera Olivier (1999), o lúdico seja considerado sobre cinco aspectos fundamentais:

1 Seu objetivo é a vivência prazerosa da atividade; 2 O lúdico é espontâneo, diferindo assim de toda atividade imposta, obrigatória; 3 O lúdico pertence à dimensão do sonho, da magia, da sensibilidade; os princípios da racionalidade não são aqui enfatizados. Está mais relacionado com o princípio do prazer do que o da realidade; 4 O lúdico se baseia na atualidade: ocupa-se do aqui e do agora, não da preparação de um futuro inexistente, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente; 5 O lúdico privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem caminhos já trilhados (OLIVIER, 1999, p. 21).

Ainda segundo Olivier (1999), se relacionarmos o lúdico, ou a ausência dele, com as aulas poderemos perceber que, muitas vezes, a vivência do lúdico é ignorada em prol da disciplina do esforço, da obrigação do trabalho em equipe (fator tão pouco verificado entre aqueles que frequentaram os bancos escolares, embora a ênfase que a escola concede a essas atividades aparentemente seja grande).

A brincadeira tem uma enorme função social, desenvolve o lado intelectual e principalmente cria diversas oportunidades para que a criança elabore e vivencie situações emocionais e conflitos sentidos no dia a dia de toda criança, o processo de socialização que antes era entendido como uma espécie de preparação para a fase adulta passou a focar as práticas da criança e suas experiências de autonomia. A brincadeira é uma das linguagens que se destacam na fase da infância e é através dela que a criança significa e ressignifica o mundo a sua volta, constituindo suas práticas culturais.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Ao longo do tempo o modo como o professor desenvolve suas práticas pedagógicas utilizando-se de diferentes formas didáticas tem desenvolvido nos educandos a felicidade de pensar, analisar criticamente e tomar decisões por melhores resoluções de seus problemas e dos outros indivíduos que fazem parte de seu ciclo social. Esses dados que compreendemos como conquistas alcançadas ao longo de décadas de desenvolvimento da educação são autênticos frutos oriundos de grandes estudiosos que estão, desde tempos remotos, preocupados com a ascensão do pensamento do seu semelhante.

Ao observarmos a relação entre o ambiente escolar, professor, aluno e a didática selecionada para se transmitir determinado conteúdo do currículo é evidente enxergarmos que esta relação é desfavorável e confusa por se tratar de uma mistura de características de referência física, psicológica, moral e intelectual etc. Muito embora existindo todo o latente desenvolvimento tecnológico e, mais ainda, os suportes dos meios de comunicação a “enxurrada” de informações ainda deixa a desejar em termo de propagação de conhecimento.

A interação professor-aluno é assunto recorrente em discursões por todo o mundo, este fato se explica pelo fato de inúmeros estudiosos e pesquisadores como por exemplo: Paulo Freire, terem deixado reflexões e dados relevantes no que se refere a ajudar instituições escolares e educadores com relação a esta interação, principalmente, quando em uma de suas falas diz que “a educação é um ato de amor”.

Nesta visão, a não utilização de uma didática que contemple o lúdico seria proporcional a um pensamento lacônico da educação e a adoção de um ensino totalmente tradicional, enfadonho e que não surte tantos resultados positivos. Associando nossa problemática e vendo no lúdico uma proposta facilitadora para com o ensino-aprendizagem é essencial que se adote essa ideia sobre a visão que uma educação comprometida com a qualidade do que se ensina vise a valorização das diferenças individuais e coletivas, respeite as fronteiras de cada educando e valorize o conhecimento de cada indivíduo envolvido neste processo de construção de conhecimento.

Em relação ao perfil do professor, é essencial que ele reflita e repense em si características marcantes que falam sobre si, por exemplo, sua formação profissional. Este “detalhe” faz toda diferença uma vez que o profissional que está em constante formação demonstra compromisso com sua profissão e mais ainda com a educação. O professor tem o importante papel de ir além da aula, ele tem um dos ofícios – senão o mais importante e complexo de todos – que é o de despertar competências nos seres humanos para a vivência em sociedade.

Vivência esta que é totalmente miscigenada e esfacelada pela imperativa desigualdade social, onde os direitos básicos dos cidadãos são atropelados pela força humana operada pela ambição e o egoísmo da elite. Desta feita, o educador que se preocupa, mesmo que isto seja sua incumbência, em planejar suas atividades de forma a levar em consideração o contexto de cada educando, respeitar os níveis de conhecimento, aprendizagem, desenvolvimento social e econômico entre outros, por vez, demonstra em seu ofício a preocupação em termo da sensibilidade do seu semelhante e o equilíbrio de potenciais de diferentes realidades.

Para que colhamos bons frutos num tempo vindouro da educação é importante que desde os primórdios o professor em atuação conheça seu público para, então, selecionar a mais viável metodologia didática para ensinar. Como fruto de nossas observações, o lúdico sendo um caminho facilitador para a aprendizagem, é comum ver que sua adoção estimula os educandos a pensar mais efetivamente uma vez que essas aulas interativas exploram melhor o raciocínio, a interação comunicativa, ajuda o outro e todos esses aspectos vão além do campo do conhecimento, do ensinar. Valoriza as particularidades de cada criança envolvida no processo ensino-aprendizagem.

Notamos que em todas as instituições escolares existem uma gama de personalidades profissionais, este dado ilustra muito bem a ideia “batida” de que não somos iguais. Assim, por inúmeras vezes visualizamos que o tradicionalismo da educação pode ganhar espaço

privilegiado em contexto de sala de aula de alguns professores que em seu curso de atuação profissional não o faz por ofício.

Não ensaia diversificar sua didática e não é ousado o bastante para experimentar novos e/ou variados métodos com o intuito de “apimentar” a sala de aula, flexibilizando o ensino enfadonho por inúmeras vezes discutidos em pautas de reuniões até de seu próprio local de trabalho. O jogo de cintura didático-metodológico e doses de bom humor transformam a sala de aula e possibilitam uma aprendizagem mais significativa.

Por fim, o professor e o lúdico como meios facilitadores da aprendizagem são caminhos fecundos como verdadeiros mediadores de conhecimento e não como meros transmissores de conhecimentos prontos. O verdadeiro educador utilizando-se da criatividade é capaz de orientar a criança vendo-a como um indivíduo nos primórdios de sua formação intelectual e estando frente a um mundo repleto de múltiplas realidades de qual fará parte, efetivamente.

É notório que após um estudo bibliográfico e diante dos dados coletados, a relação existente entre o contexto lúdico e a transmissão/construção de conhecimento durante os primeiros anos da educação infantil se efetiva pelo forte potencial em que estes contextos operam na vida do educador e do educando em termo de interação e socialização para com outros colegas e a sociedade como um todo, dessa forma, sendo um espaço relevante para a educação infantil. Esta importância decorre do entendimento em que o lúdico faz parte da vida de todo indivíduo nos mais diversos estágios de vida e, ao se adotar uma didática que contemple a ludicidade teremos resultados que enfatizam que o trabalho lúdico se projeta em um campo de trabalho acerca do conhecimento de forma natural, espontânea.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Acompanhando o percurso de dois séculos em que os jogos adquiriram como objetos de aprendizagem fazendo-se parte da área educacional, é evidente que sua importância não se manteve constante durante este período. O jogo como uma das inúmeras ferramentas pedagógicas de fácil acesso do professor, só recebe maior visibilidade quando esta prática combinada de ensino se torna objeto de críticas e reformulações frente a seu vasto potencial de serem entendidas como sendo “soluções” para diferentes problemas que se instalam no processo ensino-aprendizagem nas primeiras fases da educação dos educandos.

É relevante enfatizar toda essa contribuição positiva que a atividade lúdica produz no seio da sociedade e que, a curto ou longo prazo, se nota com eficácia que todo esse status produz

dados essencialmente importantes para as mais diversas esferas de nossa sociedade. Esses dados se projetam como coordenadas sociais, históricas e culturais.

Vendo a relação existente o aprender e o brincar no contexto da educação infantil sobre o viés da ludicidade e, adotando-a como sendo uma prática facilitadora na relação ensino-aprendizagem é evidente considerar que esta dinâmica como sendo um caminho em que é possível e cabível reflexões, incentivos e aperfeiçoamento de habilidades que permeiam o desenvolvimento do educando com relação a aprendizagem.

Embora muitos educadores em seu exercício profissional tenham incorporado e utilizado dessa didática em suas práticas pedagógicas muitos, ainda, não as vislumbram sobre a ótica de atividades/situações que provocam uma aprendizagem significativa. Por outro lado, uma parcela bem maior de educadores reflete e utiliza o contexto lúdico como sendo um momento privilegiado de suas técnicas didáticas que fornecem um maior e melhor desenvolvimento de aprendizagem na vida dos alunos envolvidos.

Em meio a um contexto circundado por prós e contras com relação ao uso desta metodologia, faz-se necessária ocasião que, de forma ampla os educadores se apropriem desta técnica educacional que contempla o lúdico em suas aulas uma vez que ao se utilizar dessa dimensão o professor, como vimos no decorrer desta pesquisa, estará em um campo minado de dimensão, instrução e desenvolvimento de capacidades intelectuais que respaldam bem noções de regras, espaço, tempo, diversão, imaginação e criatividade.

Estas capacidades aumentam, gradativamente, possibilidades interativas entre alunos e o mundo a sua volta. Portanto, a atividade lúdica é um meio propício de fornecimento para o educando um ambiente orgânico, motivador, planejado e rico que fermenta uma aprendizagem que envolve diversas habilidades. Muitos são os educadores que resistem a adoção do lúdico em suas práticas pedagógicas, no ambiente escolar que foi nosso campo de estágio, observamos que a adoção do lúdico é bem protagonizada. O contexto atual solicita do professor, uma postura inovadora para a transmissão de conhecimentos e o lúdico ao ser adotado efetiva bem esta inovação que pretende continuar com o cumprimento do currículo, mas trazendo recursos diferentes para despertar a atenção dos alunos e, assim, construir um espaço rico de partilha, conhecimento e interação.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação (2009). **Câmara de Educação Básica. Resolução nº 20, de 7 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: CNE, 2009.
- CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ano 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.
- COHN, C. **Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- FRIEDMANN, A. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.
- FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão** / Adriana Friedmann. – 1.ed. – São Paulo: Moderna, 2012.
- FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação**. Considerações históricas s/d. Disponível em: [www.ccrmariocovas.sp.gov.br/pd/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.ccrmariocovas.sp.gov.br/pd/ideias_07_p039-045_c.pdf). Acesso em: 20 out. 2020;
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, a criança e a educação**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992. (Tese Livre Docência).
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999. P. 13-43. O trabalho do professor na Educação Infantil / Zilma Ramos de Oliveira (org.). São Paulo: Biruta, 2012. Várias autoras.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- MARCELLINO, N.C. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1990.

- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MELLES DE OLIVEIRA, G. G. Brincando com sucata: a espontaneidade em jogo. 2005. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Estadual Paulista, Assis, 2005.
- MINISTÉRIO da Educação. Brincar: a fada que vira professora ou faz de conta invade a sala de aula. In: Educação Infantil, Parâmetros em Ação. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1999. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. v. 1, 2 e 3. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- NOVA ESCOLA. Educação Física: cinco sugestões para a garotada aprender e se divertir. **Revista Nova Escola**, São Paulo, edição 181, abr, 2005<sup>a</sup>. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br>. Acessado em 23/11/2020.
- OLIVIER, G. G. F. Lúdico e escola: entre obrigação e o prazer. In: MARCELLINO, N. C. Lúdico, Educação e Educação Física. Ed. Unijuí, 1999. P. 15-24.
- OLIVEIRA, Z. R. **Educação infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2005.
- PERROTTI, Edmir. **A criança e a produção cultural**. In: ZILBERMAN, Regina (org). A produção cultural para a criança. 4. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.
- PIAGET, Jean. *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 1994
- PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. 4<sup>a</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- VIGOTSKI, L. S. Psicologia da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- VIGOTSKI, L. S. A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2001.