A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

ROCHA, ANDRÉIA MACIEL VIEIRA LIMA DA

RESUMO:

O brincar na educação infantil é uma ação extremamente importante na vida de uma criança, possibilitando o descobrimento de sua identidade, bem como a produção do saber, que será desenvolvido por meio de anos futuros. Dessa forma a discussão sobre a recreação e o brincar em todas as idades é fundamental, pois não pode ser vista e entendida como simples prática pela prática, mas como disciplina que utiliza o brincar como princípio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporcionando um ambiente de experiência, satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social. Para dar início a discussão sobre as contribuições que o brincar traz para as crianças é de elementar importância respaldarmos algumas definições a respeito do significado do brincar no dicionário, tentando assim, termos uma definição desse ato que é alvo de estudos contidos neste artigo.

Palavras Chave: Aprendizagem; Brincar; Educação Infantil.

ABSTRACT:

Playing in early childhood education is an extremely important action in a child's life, enabling the discovery of their identity, as well as the production of knowledge, which will be developed through future years. Therefore, the discussion about recreation and playing at all ages is fundamental, as it cannot be seen and understood as a simple practice for the sake of practice, but as a discipline that uses playing as a pedagogical principle in the learning process and in the construction of knowledge, providing an environment of experience, satisfaction, learning, cooperation, socialization and interaction with others and the environment, forming autonomous interactive subjects aware of their actions, creating and recreating their own knowledge about the world in which they live and their social reality. To begin the discussion about the contributions that playing brings to children, it is extremely important to support some definitions regarding the meaning of playing in the dictionary, thus trying to have a definition of this act that is the subject of studies contained in this article.

KEYWORDS: Learning; To play; Child education.

INTRODUÇÃO

Para Oliveira (2000) apud Fantacholi (2003, p. 37), “o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente”, ou seja, o brincar não pode ser analisado de forma neutra, mas sim, descrito como uma fonte rica de aprendizagem que ocorrerá durante todos os momentos do brincar e a criança.

Para Leme (2005 apud Queiroz; Maciel; Branco, 2006, p. 176), “a atividade de brincar é fator relevante no desenvolvimento da criança e deve ser usada pelo professor em sala de aula em suas propostas educacionais”. Isso ressalta que toda a estrutura do brincar é para o professor um forte aliado quando se trata de questões pedagógicas, pois abre um leque de possibilidades.

A ação lúdica propõe manifestações que cria e recria a possibilidade de imaginação e transformação da prática vivida do aluno, na qual o educador, com suas ferramentas pode contribuir para o desenvolvimento da criança, mantendo a relação coerente entre prática e teoria, traçando objetivos.

De acordo com HEINKEL (2000, p. 54):

A troca de saberes entre as crianças participantes da ação lúdica, ativa o pensamento cognitivo e afetivo. Brincando a criança cria, recria e inventa novas manifestações adequando-se a sua realidade, ela é capaz de entrar num estado de sonhos e fantasias, onde encontra espaço para representar o mundo de sua forma, descobrindo ao mesmo tempo soluções para os obstáculos surgidos no seu faz de conta e que servirá para sua vivência ao longo do seu desenvolvimento.

Contudo, percebe-se que o brincar é uma troca de aprendizagem, nas quais as crianças são as protagonistas, interagindo, aprendendo com o outro e ensinando, de forma significativa.

O BRINCAR NO DECORRER DO PROCESSO HISTÓRICO

Com a evolução das brincadeiras a criança começa a se expressar fisicamente de forma mais eficaz, favorecendo a criança construir uma imagem positiva de si própria, tornando-se uma criança mais agradável, preparada criar vínculos e obter cooperação

dos outros com o uso da expressão corporal.

Por meio de jogos e brincadeiras, a criança desenvolve suas aptidões perceptivas como meio de ajustamento do comportamento psicomotor, as atividades coordenadas favorecem a educação psicomotora com a prática do movimento.

O intelecto se constrói a partir da atividade física e o desenvolvimento das funções motoras (movimento) não pode ser separado do desenvolvimento intelectual (memória, atenção, raciocínio) nem da afetividade (emoções e sentimentos). Portanto, para que o ato de brincar se processe adequadamente é indispensável o domínio de habilidades psicomotoras através de um acompanhamento especial da família e de outros profissionais que devem dar suporte à família para realizar ações de planejamento de como desenvolver as brincadeiras com acriança.

A criança vive num mundo de significações, onde os gestos querem dizer alguma coisa, o corpo tem um sentido que pode sempre ser interpretado e traduzido. Na visão de LaPierre e Aucouturier (2004, p. 231) "existem os comportamentos inatos que a criança manifesta e comportamentos aprendidos".

Os comportamentos adquiridos das aprendizagens básicas podem ser considerados como os de higiene pessoal e alimentação, fazem parte da formação da personalidade e da imagem corporal. O desenvolvimento psicomotor da criança é de fundamental importância para sua vida. É preciso que a criança possa assimilar cada um de seus progressos antes de adquirir um novo.

No decorrer de 1970, criou-se um modelo voltado para a população menos favorecida, no qual a Educação Infantil passou a fazer parte da educação básica nacional, sendo motivo de preocupação dos órgãos que legislam sobre educação, que, por sua vez, determinaram ser dever do Estado disponibilizar a educação ao infante, e a garantia de atendimento em creches e pré-escolas para crianças de zero a seis anos, sendo este o grande marco na história da educação brasileira.

A partir do século XIX, iniciou-se um novo tipo de pensamento, a partir da observação dos movimentos de dependência das crianças muito pequenas. O adulto passou, então, pouco a pouco a preocupar-se com a criança, enquanto ser dependente e fraco. Fato este, que ligou a etapa de vida correspondente ao infante à ideia de proteção (LEVIN, 1997).

Passamos então a ter estudos publicados que tratam da educação lúdica não somente como um ato simplista de brincar, sem qualquer relação com o desenvolvimento do ser humano, sendo considerado em qualquer fase da vida, um instrumento relacional com o conhecimento. Podendo esta, ser desenvolvida como uma ação isolada ou coletiva e até mesmo indireta com o ato de conhecimento. Desenvolvendo um pensamento crítico, reflexivo e ativo no ser humano, enriquecendo seu senso de responsabilidade e cooperativismo, proporcionando a este uma apropriação das funções cognitivas e sociais para seu desenvolvimento.

A criança é um ser complexo, com suas próprias características, com uma forma específica de observar o mundo de modo muito singular, que fornece perspectivas para transformar o mundo – perspectivas que devem ser entendidas dentro do seu estágio de vida. Neste sentido, a escola não complementa ou molda a criança, mas sim, proporciona condições para que se desenvolva plenamente. É um conceito variável e que se estabelece nas dimensões psicológica, social e afetiva (SANTOS, 1999, p. 38).

Percebe-se que a criança transforma o mundo de acordo com a sua história de vida e a escola proporciona condições para que o desenvolvimento seja significativo.

Na medida em que recebem estímulos externos do mundo, a criança pode transformar tais estímulos e produzir novos significados aos objetos e ao mundo que a cerca, atribuindo-lhe um novo conceito que expressa seu caráter no curso de seu próprio desenvolvimento pessoal e social. Além disso, a maior parte de seu desenvolvimento se produz sobre influência de processos educativos, o que implica na importância da ação do meio e na configuração de um órgão tão importante como o cérebro. (PANIAGUA; PALACIOS, 2007, p. 32).

Portanto, nota-se que a criança vai produzindo nos significados em sua vida a medida dos estímulos que recebe.

De acordo com Aurélio (2003, p. 12) o brincar significa "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar" e segundo o dicionário Michaelis (2012, p. 17) significa: "entreter-se com jogos infantis e divertir-se fingindo exercer atividades cotidianas do dia a dia adulto". Dessa forma, o brincar é extremamente presente na vida do indivíduo.

CAPACIDADES DE DESENVOLVIMENTO POR MEIO DO BRINCAR

O papel do educador enquanto mediador do conhecimento se faz necessário no sentido que, ao interagir com a criança em desenvolvimento, ele estará estimulando a produção de aberturas nas zonas de desenvolvimento

proximal desses sujeitos, portanto, a distância entre o nível de desenvolvimento real e potencial, e essa interação propicia a aprendizagem que por sua vez promove o desenvolvimento.

Segundo Vygotsky (1989, p. 101):

(...) um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

Para que essa aprendizagem venha acontecer de maneira efetiva deve-se conhecer, reconhecer e respeitar as especificidades de cada aluno, possibilitando meios desse aluno vencer suas barreiras e limitações no processo do brincar, de forma a favorecer a participação de todos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional (RCN) da Educação Infantil:

Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27).

Portanto, por meio do brincar as crianças transmitem suas vivências cotidianas.

De acordo com Oliveira (1995):

O desenvolvimento da criança é visto como um processo pelo qual o indivíduo adquire informações habilidades, atitudes, valores, etc., a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (OLIVEIRA, 1995, p. 17).

O brincar está sendo um objeto de interesse de muitos pesquisadores, sobretudo os relacionados à psicologia e educação. Nesse sentido, as abordagens estão voltadas, principalmente, acerca da importância do brincar para criança como instrumento potencializador de conhecimento e auxiliador do desenvolvimento infantil. Tem sido um grande auxiliador nas práticas pedagógicas, por possibilitar a criança interagir com outras pessoas por meio de suas vivencias internas e externas, propiciando assim, sua inserção cultural.

Qualquer atividade lúdica provoca estímulos nas pessoas, explorando seus sentidos vitais, operatórios e psicomotores, propiciando o desenvolvimento completo das suas funções cognitivas.

Kishimoto (1995) alerta que:

Se quisermos aproveitar o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o nãoconstrangimento. (KISHIMOTO, 1995, p. 32)

O professor tem um papel fundamental a partir de então para que explore as atividades lúdicas, com o objetivo de que seus alunos possam ter um aprendizado matemático significativo, sem que tais atividades percam as suas essências, mas que resultem no objetivo esperado.

Considerando as especificidades das crianças e a importância do lúdico e da ludicidade para elas, evidencia-se a relevância da escola como um espaço essencial na partilha e construção do conhecimento, como também do fortalecimento e desenvolvimento das relações interpessoais. Assim sendo, a escola enquanto instituição formadora deve proporcionar ao aluno uma educação de qualidade, que venha a suprir com as suas necessidades e que reconheça a sua bagagem cultural, a fim de promover o desenvolvimento integral do sujeito. Nesse sentido, o espaço educacional na qualidade de potencializador e promotor do desenvolvimento, deve propor atividades significativas que venham a contribuir no despertar dos estímulos e interesses do sujeito.

Dentro de uma perspectiva educacional, o brincar da criança poderá se manifestar de diferentes maneiras e aspectos, sendo a atividade lúdica representada pelas brincadeiras, brinquedos e jogos.

A brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; o jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o objeto de brincar. A atividade lúdica abrange de forma mais ampla os conceitos anteriores, sendo utilizada como ferramenta na área educacional, nas diversas fases do desenvolvimento. (MORAES, 2012, p. 40).

Para Vygotsky (2007) “atividades lúdicas têm por objetivo facilitar o progresso da personalidade integral, o progresso de cada uma das funções psicológicas intelectuais e morais” do sujeito.

Dessa forma, o brincar representa um grande potencial para educação, aprendizagem e solução de problemas. Assim sendo, diferentes aspectos constituem os jogos, brinquedos e brincadeiras na educação in-

fantil, são eles descritos por Teixeira (2010 apud MORAES, 2012):

Aspectos físicos: são os componentes de ordem cognitiva, afetiva e social que acompanham o ato motor, [...], as crianças, por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras, exercitam seu corpo como um todo, conhece seus limites, exploram a realidade e coordenam seus movimentos.

Aspectos emocionais: brincando a criança tem a possibilidade de extravasar suas emoções, reproduzir situações que lhe foram traumáticas, expressar seus desejos e suas angústias, assumir diversos papéis, reviver, refazer e reorganizar situações indesejadas.

Aspectos socioculturais: os brinquedos e as brincadeiras são atividades culturalmente pertencentes ao ser humano.

A utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no ambiente escolar, como aporte didático tem por objetivo estimular o desenvolvimento das habilidades afetivas, cognitivas, físicas, sociais e motoras do sujeito. Para a criança, as práticas pedagógicas que utilizam do lúdico como ferramenta para aquisição do conhecimento e aprendizagens são de fundamental importância para o seu desenvolvimento global, uma vez que estimulam, impulsionam e motivam a exploração de desafios, imaginação e criatividade possibilitando assim, descobertas, envolvimento, desenvolvimento, compreensão e aprendizado.

O BRINCAR HEURÍSTICO, AS CRIANÇAS PEQUENAS E AS MATERIALIDADES

A abordagem do brincar heurístico foi desenvolvida por Elinor Goldschmied a partir de observações de um grupo de bebês e crianças pequenas e suas interações com objetos que foram disponibilizados a elas, além do mais esse brincar caracteriza-se pelo respeito à infância que a referida abordagem propicia.

O brincar assim denominado heurístico oferece manuseio de objetos simples que são encontrados no cotidiano, além de oportunidades de manipulação para expandir as ideias, a curiosidade, a criatividade ressignificando a utilização desses objetos. Dessa forma, a criança idealiza um novo brincar, arquiteta novos significados aos objetos, tornando-se habilidosa, inovadora e extraordinária em suas brincadeiras.

A criança, desde bebê, tem muitas necessidades, entre elas o brincar, que é um de seus direitos. O brincar é a atividade principal do dia a dia da criança. O interesse da criança em observar seu entorno, em senti-lo, apertá-lo, pegá-lo, jogá-lo parece nunca esgotar-se. Dessa maneira, a criança vive várias experiências, conhece a si mesma, aos outros e o ambiente que a rodeia. (FOCHI, p. 55)

Entretanto, para o brincar heurístico é de suma importância que o educador realize o planejamento dos materiais, dos espaços, do tempo e seja um facilitador, além de observador.

De acordo com as autoras Dubovik e Cippitelli,

Na elaboração de cada contexto está a grande importância da disposição dos materiais, uma vez que essa distribuição promove, facilita ou potencializa determinadas ações e condiciona as relações de intercâmbio entre as crianças. É um intenso trabalho de investigação e exploração por parte dos professores, que implica procurar materiais que ofereçam distintas possibilidades lúdicas de construção. (DUBOVIK, CIPPITELLI, 2018, p. 60)

Portanto, a organização das materialidades e a curadoria são fundamentais nessa abordagem do brincar, ademais a necessidade constante da observação atenta por parte dos educadores, afim de favorecer aos bebês e às crianças pequenas aprendizagens, novas experiências e descobertas de sensações.

Piorski afirma que:

Na relação que a criança estabelece com o mundo das substâncias, corporeidade e artesania, quando unidas, são relâmpagos na imaginação da brincadeira. O corpo a corpo com a matéria acorda os sentidos, que, por sua vez, repercutem vontades imaginárias no ser. Cada contato com a vida formal, com as formas materiais, promove um dinamismo onírico e uma conscientização corpórea na criança. Aos poucos, tanto o mundo se torna mais dado à exploração, quanto o corpo se sente mais preparado para investigar. É um campo de estudos do brincar que se vincula ao nascimento da consciência, do juízo analítico. (PIORSKI, 2016, p. 95)

Nesse sentido, o brincar heurístico carrega em si, dentro de sua singeleza, grandes oportunidades de conhecimento e levantamento de hipóteses para utilização das materialidades, favorecendo a conquista, o contato com artefatos de texturas desconhecidas, com elementos da natureza, oportunizando o brincar livre e sem regras, sendo que essas materialidades promovem o silêncio desses atores principais em seus descobrimentos e investigações que exigem concentração e um tempo que, muitas vezes, alguns adultos acreditam que uma criança pequena e um bebê não disponibilizam para suas averiguações.

BRINCAR HEURÍSTICO: MATERIALIDADES E SUAS DESCOBERTAS

A criança se movimenta desde seu nascimento, porém está sempre em busca de novas aprendizagens, então, seu percurso envolve trocas de experiências com outras pessoas e com seu entorno pessoal, propiciando muitas possibilidades para ampliar seus movimentos, reagir aos atos externos, por meio de suas percepções e coordenação de seus gestos, diante de um ambiente.

Nessa perspectiva, Oliveira nos diz que,

O controle e o domínio do movimento são fortes motivadores nos jogos iniciais do bebê, para quem a descoberta das sensações do próprio corpo, das possibilidades de movimentos ao agir sobre o espaço, manusear objetos e interagir com adultos e outras crianças é muito prazerosa. [...] Brincar com o próprio corpo ou com o corpo da mãe, inicialmente indiferenciados para o bebê, constitui a fase inicial de sua atividade lúdica. Até os 4 meses, aproximadamente, a sucção e o exercício funcional dos movimentos das mãos no campo visual geram imensa satisfação. [...] Mais tarde, quando a criança se torna capaz de sentar-se e o seu campo visual é ampliado, seu interesse estende-se do próprio corpo para os objetos e para o que pode fazer com eles. (OLIVEIRA, 2012, p. 114)

Então, trabalhar com crianças bem pequenas pressupõe a necessidade de que o ambiente seja preparado com antecedência e atenção, pois ele também atua como um espaço formador e promotor de aprendizagens, consequentemente, é importante prepará-lo para possíveis entrosamentos e ações das crianças porque elas são ativas, inteligentes e autônomas em suas construções.

Dessa forma, a oferta de objetos peculiares com suas próprias características favorece novas experiências, com a finalidade de estimular a pesquisa, a curiosidade, o encanto, pois esses objetos, com seus próprios significados, são atraentes e conquistam a atenção das crianças pequenas e dos bebês mesmo antes deles se sentarem.

Então, o brincar com esses objetos denomina-se como brincar heurístico, segundo as autoras Goldschmied e Jackson,

A palavra grega eurisko, da qual é derivada nossa palavra “heurístico”, significa “serve para descobrir ou alcançar a compreensão de algo”. Isso é exatamente o que as crianças pequenas fazem espontaneamente, sem qualquer direcionamento dos adultos, desde que tenham os materiais com os quais efetuarão suas explorações. (GOLDSCHMIED, JACKSON, 2006, p. 148)

Contudo, a abordagem do brincar heurístico não é uma receita engessada com certo ou errado, sendo que cada educador irá recolher seus próprios aparatos e montar seu acervo de materialidades e essa será a maior parte do trabalho a ser realizado, com a finalidade de libertar a criatividade e torná-la estimulante. Também faz parte do trabalho a observação, os registros sobre as atitudes que a criança a ser observada desenvolve, porém sem intervenção, sem julgamento ou direcionamento, sendo que poderá ter uma exceção caso uma criança comece a causar desordem ou impedir que as outras desenvolvam suas atividades.

Como afirma Goldschmied e Jackson:

Talvez uma coisa das coisas que o adulto possa achar difícil, em um primeiro momento, é não intervir, e sim permanecer calmo e atento. Se pensarmos por um momento em como nos sentimos quando nos concentramos em alguma atividade prazerosa e que nos exige bastante, veremos que não queremos ou precisamos de alguém que fique sempre dando sugestões e conselhos e elogiando nosso trabalho; só queremos continuar a trabalhar, embora possamos ficar contentes de ter essa companhia amigável ao nosso lado. Nesse sentido, os bebês não são muito diferentes dos adultos. (GOLDSCHMIED,

JACKSON, 2006, p. 118)

Em tempo, ainda de acordo com Goldschmied e Jackson, é possível montar uma lista de materiais que se destinam ao brincar heurístico, como:

A ser obtidos ou manufaturados

Castanhas grandes Chaves velhas, em molhos pequenos

Cilindros de papelão de todo tipo (como os que vêm em rolos de papeltoalha, papel contact e para computador)

Conchas de moluscos

Cones de pinho

Latas e recipientes de tamanhos variados

Pompons de lã, não muito grandes, em cores primárias

Restos de madeira de carpintaria

Rolhas

Sacolas e caixas pequenas

Tampas de latas de metal

Tiras de veludo, seda e renda

A ser comprados

Argolas de cortina, de madeira e metal

Bolas de pingue-pongue

Botões grandes de marfim

Pedaços de correntes com diferentes comprimentos e tamanhos de elos

Prendedores de roupa

Rolhas pequenas e grandes

Rolos para cabelo de diâmetros diferentes

Tapetes de borracha (GOLDSCHMIED, JACKSON, 2006, p. 160)

Em suma, esses são alguns exemplos das materialidades que podem ser adquiridas e/ou coletadas para criar as sacolas do brincar heurístico, materiais esses que precisam ficar guardados quando não utilizados, colocados à mostra no momento do brincar e a curadoria deve ficar a cargo do educador, para que sejam limpos e/ou substituídos sempre que se tenha necessidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar ajuda a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem. Utilizar jogos e brincadeiras no cotidiano escolar não é somente uma forma de diversão e, sim, um método de aprendizagem e desenvolvimento, tendo o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

A ação lúdica propicia uma experiência plena para o sujeito, seja brincando, jogando ou agindo ludicamente, ele estará inteiro e completo nesse momento, e são as próprias atividades lúdicas que o conduz para esse estado de consciência.

O brincar na educação representa um instrumento potencial para a construção do conhecimento, uma vez que possibilita um aprendizado no qual o construir, o interagir e o vivenciar são apreciados.

A brincadeira é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se constituindo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto podemos ressaltar que o lúdico como uma dimensão significativa a ser explorada pelos profissionais que atuam na educação.

É importante destacar que a aprendizagem proporcionada pelo brincar não acontece somente nos momentos em que este está aliado a atividades educacionais, no momento em que a crianças brinca de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto também existem inúmeras aprendizagens proporcionadas pela brincadeira.

Conclui-se que o brincar contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento.

Por meio do brincar na educação, tem-se uma escola melhor e mais atraente para as crianças. É preciso saber como adentrar ao mundo da criança; no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

DUBOVIK, A., CIPPITELLI. A. Construção e construtividade: materiais naturais e artificiais nos jogos de construção. São Paulo: Phorte, 2018.

EDWARDS, C.; GANDINI, L.; FORMAN, G. As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FOCHI, P. (Org.). O brincar Heurístico na Creche. Percursos pedagógicos no observatório da cultura infantil – OBECI. 1. 1ª Ed. Porto Alegre: Paulo Fochi Estudos Pedagógicos, 2018.

FREIRE, João Batista. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Práticas da Educação.

SP: Scipione, 1997.

GOLDSCHMIED E., JACKSON S. Educação de 0 a 3 anos: o atendimento em creche. 2ª Ed. Porto Alegre: Grupo A, 2006.

HEINKEL, Dagma. O brincar e a aprendizagem na infância. Ijuí: Unijuí, 2000.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. Jogo brinquedo, brincadeira e a educação. 8 ed.

São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO ,Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil . São Paulo : Pioneira, 1994.

LAPIERRE, A., AUCOUTURIER, B. Simbologia do movimento: psicomotricidade e educação. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MACEDO, Lino de, et al. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.

PortoAlegre, RS. Artmed, 2005.

MORAES, Ingrid Merkler. A Pedagogia do Brincar: Intercessões da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil. 2012. 164 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Centro Universitário Salesiano de São Paulo – UNISAL, São Paulo,

2012.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

OLIVEIRA, Z. R. de (Org.). O trabalho do professor na educação infantil. São Paulo: Biruta, 2012.

PANIAGUA, P.; PALACIOS, J. Educação Infantil – resposta educativa à diversidade. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIORSKI, G. Brinquedos do chão: a natureza, o imaginário e o brincar. 1. ed.

2016. 3. Imp. 2019. São Paulo: Petrópolis, 2016.

WEISZ, Telma e SANCHES, Ana. O Diálogo entre o Ensino e a Aprendizagem.

2012.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.