A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

LUCIMARA FAUSTINO DOS SANTOS LIMA

RESUMO

Este artigo visa ponderar sobre a importância dos jogos e atividades lúdicas no ensino infantil. A instrução é um processo contínuo, onde todos os ambientes são explorados pelas crianças, com o propósito de educá-las e proporcionar a capacidade de se tornarem um indivíduo apto a aprender em todas as fases da vida. A jornada educativa não se limita ao ambiente escolar ou ao núcleo familiar, mas se estende a novos locais, incluindo espaços de diversão como ludotecas, parques, centros culturais e áreas de recreação. Atualmente, o jogo é considerado um facilitador do crescimento e um colaborador no processo de aprendizado. Os profissionais precisam ponderar mais sobre este tema e se empenhar em criar ambientes para as crianças se divertirem. O educador deve reconhecer o valor pedagógico das atividades lúdicas e procurar os meios para auxiliar as crianças a adquirirem conhecimentos sobre assuntos que lhes são pertinentes.

Palavras-chave: Ambiente Escolar; Atividades Lúdicas; Conhecimentos.

INTRODUÇÃO

Atualmente, as atividades lúdicas e recreativas se tornaram parte integrante das práticas educacionais em diversas áreas. Quando se menciona jogos, geralmente se associa a uma forma de entretenimento, diversão ou passatempo que segue regras estabelecidas durante sua realização. No entanto, compreende-se que o jogo é um processo criativo e lúdico que permite ao indivíduo imaginar e transformar a realidade, atuando como uma ponte que integra os aspectos psicomotor, cognitivo e socioafetivo do conhecimento.

A aprendizagem está amplamente relacionada à motivação: as necessidades e interesses da criança são mais relevantes do que qualquer outro fator para que ela se envolva em uma atividade. Nesse trabalho, pretendemos refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras no contexto escolar diário, contribuindo para a aprendizagem de maneira lúdica.

Por meio dos jogos e brincadeiras, a criança começa a receber estímulos, desenvolver habilidades e adotar atitudes necessárias para sua participação social, que só pode ser plenamente alcançada por meio da interação com seus pares da mesma idade e também com os mais velhos.

O significado de brincar é muito mais abrangente do que as definições encontradas nos diversos dicionários disponíveis. Aurélio (2003, p. 12) define brincar como "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar". O dicionário Michaelis (2012, p. 17) sugere que brincar é "envolver-se em jogos infantis e divertir-se fingindo exercer atividades do cotidiano adulto". Em outras palavras, brincar é algo que está profundamente enraizado na vida humana, ou pelo menos deveria estar.

A história dos números levou os egípcios a criar um jogo conhecido como quadrados mágicos, que também deu origem aos horóscopos. Além desses, outros jogos foram descobertos na Mesopotâmia. Os fenícios criaram o jogo da trilha, um popular jogo de conquista da época, centrado na cidade-estado de Tiro, que era o principal centro de atividades. Não se sabe ao certo se o jogo da trilha foi criado pelos fenícios, pois era comum entre os egípcios, gregos e romanos, e especialmente nos séculos XV e XVI na França, onde era conhecido como moinho, que pode ter dado origem ao jogo da amarelinha.

UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE OS JOGOS

A história dos egípcios e seus deuses teve origem nos jogos. Segundo a lenda, Nut, uma deusa, se apaixonou por Geb, um mortal, sem o conhecimento de Amom-Ra. Este lançou uma maldição sobre Nut. O guerreiro Thot decidiu ajudá-la, propondo um jogo com a Lua. Thot venceu o jogo e recebeu como prêmio parte das luzes, dando origem aos deuses Íris e Osíris, entre outros. Acredita-se que alguns jogos tiveram sua origem no além. Segundo a lenda, Ramsés III desceu vivo a lugares que se acreditava serem o inferno. Depois de algum tempo, ele retornou trazendo consigo um avental de ouro, que para alguns historiadores era usado para caçar moscas e para outros representava a soberania.

Outra lenda egípcia envolvendo jogos é a história do filho de Ramsés II, Seton, que sonhava em possuir um livro de bruxaria que ouviu falar e que estava sobre o túmulo de sua esposa. Ignorando os avisos, Seton decidiu ir ao santuário pegar o livro. Ele conseguiu pegar o livro, trazendo má sorte para si mesmo. Ele sonhou que havia se apaixonado por uma bela mulher que o amaldiçoou, fazendo-o matar seus próprios filhos. Depois da alucinação, ele recuperou a razão e devolveu o livro. Neste duplo jogo de sorte e sedução, nota-se que na primeira lenda há a conquista de um manto sagrado,

enquanto na segunda lenda há a vitória do herói sobre o livro amaldiçoado.

O sênet era o jogo mais comum às margens do Nilo. Sua representação foi frequentemente observada no interior das pirâmides em 1500 a.C. Inicialmente tinha características lúdicas, mas com o tempo adquiriu caráter religioso. Para os egípcios preservando o corpo após a morte as pessoas viveriam em outro mundo. A passagem da morte para a vida eterna era difícil, pois a alma deveria ultrapassar criaturas demoníacas. O jogo do sênet representava esse percurso e era realizado em uma mesa de ébano ou marfim. O tabuleiro desse jogo tinha trinta casas distribuídas em três colunas verticais, contendo diferentes significados. Cada casa que ia sendo conquistada era considerada a peregrinação dos homens para a vida eterna. Simbolizava a luta da alma humana contra os inimigos de outro mundo. Essa atividade de caráter funerário indicava que o morto se preparava para o seu retorno à vida e os vivos para a morte.

Os jogos não eram só para os egípcios, mas também para outros povos. Os gregos davam muita importância para as olimpíadas, consideradas como uma das mais importantes festividades nacionais. Os jogos disputados em Olímpia foram os mais celebres da Antiguidade. Inicialmente incluíam somente a corrida do estádio (dromos), que media 192,27m e duravam apenas um dia. Mais tarde, uma trégua olímpica de um mês obrigava os gregos a interromper qualquer conflito de que estivessem participando. No séc. VII, as corridas passaram de um estádio (192,27m) para 24 estádios. Em 708 a.C foram acrescentados o pentatlo, a corrida de carros e o pancrácio (luta semelhante ao boxe). No auge de sua popularidade em 472 a.C., os jogos duravam cinco dias e atraíam uma grande multidão, da qual as mulheres eram excluídas. Os campeões eram premiados com uma palma ou uma coroa de oliveira; sua cidade natal lhes proporcionava uma recepção triunfal: suas estátuas eram erguidas no recinto do Áltis, e poetas, como Píndaro, compunham odes em sua honra. Esses jogos foram proibidos em 393 a.C. Os jogos na Grécia também desempenhavam um papel na educação, sendo mencionados em inúmeras obras literárias. A Ilíada e a Odisseia, atribuídas a Homero, narram episódios famosos ocorridos neste período, como a Guerra de Tróia (Ilíon) e as viagens de Ulisses (Odisseu).

Para os gregos, os jogos eram representados em objetos do cotidiano. Um exemplo típico foram algumas ânforas descobertas, que continham figuras de Zeus (pai e rei de todos os deuses) com uma bola na mão, brincando com sua aia. A bola tinha um significado mitológico, pois representava o astro "sol" girando pelo universo, pulsando, símbolo da vida e da juventude, e as atividades com ela realizadas envolviam homens e mulheres. ” (CARNEIRO, 2003, p. 16).

A prática dos jogos também era encontrada em contos gregos que envolviam deuses e seres humanos. Uma dessas histórias é a do círculo que era usado como exercício físico para demonstrar equilíbrio e movimentos delicados. Dizia-se que ele era transportado para o Monte Olimpo para ser usado por Zeus. A origem do círculo remonta ao surgimento da roda, por volta do final do século VI a.C., na Grécia, onde era usado como um instrumento de ginástica ou exercício para pessoas com deficiências físicas.

O jogo das pequenas pedras ou cinco marias é um jogo antigo e sua prática pode ser grega desde 45000 a.C. Era jogado com ossos de carneiro. A posição em que as peças caíam tinha um significado e a interpretação era feita por um sacerdote ou pitonisa. Por algum tempo, não se sabe quando, foi usado para decidir o destino das virgens, determinando quem seria sacrificado e oferecido aos deuses. O lançamento das pedras representava as ações de ficar ou sair. Esse jogo pode ter originado o jogo de pares e ímpares.

O jogo dos ossos era muito popular no mundo antigo e acabou perdendo seu caráter sagrado ao longo do tempo. Quatro pedras eram jogadas no ar e a posição em que caíam determinava quatro pontos diferentes. Como sua forma se assemelhava a um cubo, os ossos eram os ancestrais dos dados.

Os jogos de dados foram inventados por Palamede para entrar em Troia. Há também indícios desse jogo na Odisseia, em que os pretendentes da rainha Penélope jogavam com ossos de animais na frente do palácio.

Outra atividade muito popular em todo o mundo era pular corda, cuja origem pode ser grega. Era usada como um ritual de fertilidade. Inicialmente, como cabo de guerra, tinha um significado mitológico, mas ao longo do tempo perdeu esse significado e se tornou uma competição em equipe realizada com canções.

O kattabos era um jogo praticado com taças de vinho por volta de 6000 a.C., em que um colono grego da Sicília embriagado apostou com seus amigos que seria capaz de apagar a chama com o vinho restante de sua taça. Mais tarde, os romanos o praticavam como parte dos prazeres da mesa.

Com o tempo, essa atividade perdeu o interesse e outro jogo surgiu. Um artesão criou uma base em forma de lâmpada, onde havia uma pequena figura com o braço erguido segurando um disco e outra figura

com um disco maior. O jogo consistia em tirar o primeiro disco do lugar (plastinsc), deixando-o cair sobre o segundo (manes) e produzindo um som de sino.

Os romanos adaptaram muitas atividades recreativas dos jogos egípcios e gregos. Eles as dividiam em dois grupos: jogos públicos e jogos privados. As crianças brincavam de "galinha cega" na presença dos pais e tinham brinquedos e miniaturas de objetos usados pelos adultos. A ginástica era para os jovens, e os adultos jogavam jogos de tabuleiro, dados e faziam apostas.

Os romanos gostavam de atividades teatrais e circenses, além dos jogos de fichas e das corridas de carruagens. Eles eram apaixonados por jogos de todas as modalidades, e em certos templos foram encontrados ladrilhos no chão em formato quadrado ou circular cruzados diagonalmente, representando o jogo de damas. Sua origem é grega, mais precisamente dos discípulos de Pitágoras, que acreditavam que as regras matemáticas desse jogo permitiam conhecer o mundo.

Os romanos tinham interesse por jogos de guerra, e também praticavam atividades de relaxamento e banhos, como observado nas ruínas de Sesosbriga, na Espanha, e de Conímbriga, em Portugal. Nas saunas, eles jogavam jogos de bola ou de tabuleiro e ouviam música. As corridas com brigas e as lutas de gladiadores eram usadas para ganhar popularidade política.

OS JOGOS E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Alguns escritores possuem uma definição acerca da atividade lúdica e sua relação com a instrução a partir de seu contexto histórico.

Huizinga (1993), um destacado filósofo, declara que o jogo consistia em uma ocupação voluntária realizada dentro de determinados limites de tempo e espaço, conforme regras estabelecidas de comum acordo, mas absolutamente obrigatórias em si mesmas. Isso acompanhado de um sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser distinto da vida cotidiana.

Um dos teóricos que exemplifica a importância do lúdico na educação foi Célestin Freinet (In: Elias, 2000), que defende uma abordagem educacional ativa, que promove o desenvolvimento dos interesses e a formação social da mente. Ele acredita que o jogo é uma atividade educativa que está vinculada ao trabalho-jogo. Assim, a criança se dedica ao trabalho como se fosse um jogo que proporciona prazer e satisfação. Sua pedagogia incentiva aulas fora do ambiente escolar, trabalho em grupo e comunitário.

Pestalozzi (In: Almeida, 1998) foi um dos pioneiros do construtivismo, mantendo em sua metodologia algumas características: ensino por meio da experimentação, estímulo ao diálogo, ideal de educação que possibilita o desenvolvimento pleno do ser humano em todas as suas capacidades e, principalmente, colocando o aluno como o centro da ação, ao afirmar:

"O círculo do conhecimento, pelo qual o ser humano se torna feliz em sua condição, é pequeno. E esse círculo começa bem próximo dele, ao redor de seu ser, de suas relações mais íntimas".

A pedagogia de Fröebel (2001) é caracterizada por uma educação esférica. O conhecimento humano é transmitido às gerações mais jovens. Cada indivíduo age por iniciativa própria ou por influência de outros. Os alunos aprendem ao entrar em contato com a realidade, interagindo com os objetos e tomando consciência deles, assim como da influência exercida em suas vidas.

Fröebel (In: Almeida, 1998) afirma que a escola deveria considerar a criança como um agente criador e despertar, por meio de estímulos, suas próprias faculdades para a criação. Segundo o pensador, a melhor maneira de conduzir a criança à atividade, à autoexpressão e à socialização seria por meio dos jogos.

Dewey (In: Almeida, 1998) afirma que o jogo faz parte do ambiente natural, enquanto as referências abstratas e distantes não correspondem aos interesses da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança pode haver um desenvolvimento seguro.

Wallon (In: Galvão, 2002) acredita que a educação deve atender à formação do indivíduo e da sociedade por meio da integração entre o indivíduo e o outro, tanto no aspecto social quanto no individual. O caráter emocional se desenvolve nos jogos, assim como os aspectos relacionados à socialização. Para Wallon, o jogo proporciona a relação com o outro por meio das descobertas.

Freud (In: Almeida, 1998) acredita que a atividade lúdica pertence à infância. Ele também afirma que o jogo desenvolvido pela criança faz com que ela crie seu próprio mundo, reorganize suas ideias e sua percepção da realidade.

De acordo com Brougére e Henriot, o jogo pode ser dividido em três elementos:

1. O resultado de um sistema linguístico que opera dentro de um contexto social.

2. Um sistema de regras.

3. Um objeto.

Cada jogo possui uma linguagem incorporada dentro de um contexto social. Essa linguagem funciona como uma forma

de expressão, respeitando as regras estabelecidas. A noção de jogo deve ser aplicada no cotidiano. O essencial é respeitar o uso diário e social da linguagem, considerando interpretações e projeções sociais.

Todo grupo social deve compreender, falar e pensar de maneira semelhante. Ao considerar o jogo dentro de um contexto social, isso implica a formulação deAlguns escritores possuem uma conceituação acerca do ludismo e da instrução a partir de sua época histórica.

Huizinga (1993), um filósofo relevante, afirma que o ludismo era uma atividade ou ocupação espontânea ocorrida dentro de determinados limites temporais e espaciais, de acordo com regras voluntariamente aceitas, mas absolutamente obrigatórias em si mesmas. Isso era acompanhado por uma sensação de tensão e alegria, bem como pela consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Um dos teóricos que ilustra a importância do jogo na educação foi Célestin Freinet (In: Elias, 2000), que acredita em uma escola ativa, promovendo o desenvolvimento dos interesses e a formação social da mente. Ele acredita que o jogo é uma atividade educativa, ligada ao trabalho-jogo. Assim, a criança se dedica ao trabalho como se fosse um jogo que proporciona prazer e satisfação. Sua pedagogia estimula aulas fora do ambiente escolar, o trabalho coletivo e o comunitário.

Pestalozzi (In: Almeida, 1998) foi um dos precursores do construtivismo, mantendo em sua metodologia algumas características: o ensino por meio da experimentação, o incentivo ao diálogo, o ideal da educação que permite o florescimento do ser como um todo, em suas plenas potencialidades, e, principalmente, colocando o aluno como o centro da ação, ao dizer:

"O círculo do saber, pelo qual o homem se torna feliz em sua condição, é pequeno. E esse círculo começa bem próximo dele, em torno de seu ser, das suas relações mais íntimas".

A pedagogia de Fröebel (2001) é caracterizada como uma educação esférica. Os conhecimentos do ser humano são transmitidos às gerações mais jovens. Cada um exerce sua ação por iniciativa própria ou por influência de alguém. Os alunos aprendem em contato com a realidade, interagindo com os objetos e tomando consciência deles, assim como da influência que exercem em suas vidas.

Fröebel (In: Almeida, 1998) afirma que a escola deveria considerar a criança como agente criador e despertar, por meio de estímulos, suas próprias capacidades para a criação. Segundo o pensador, a melhor maneira de conduzir a criança à atividade, à autoexpressão e à socialização seria por meio dos jogos.

Dewey (In: Almeida, 1998) afirma que o jogo faz parte do ambiente natural, enquanto referências abstratas e distantes não correspondem aos interesses da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança pode haver um desenvolvimento seguro.

Wallon (In: Galvão, 2002) acredita que a educação deve atender à formação do indivíduo e à sociedade por meio da integração entre o indivíduo e o outro, seja no âmbito social ou individual. O aspecto emocional se desenvolve nos jogos, assim como os aspectos relacionados à socialização. Para Wallon, o jogo proporciona a relação com o outro por meio das descobertas.

Freud (In: Almeida, 1998) acredita que a atividade lúdica pertence à infância. Ele também afirma que o jogo desenvolvido pela criança faz com que ela crie seu próprio mundo, reorganize suas ideias e sua percepção da realidade.

De acordo com Brougére e Henriot, o jogo pode ser dividido em três elementos:

1. O resultado de um sistema linguístico que opera dentro de um contexto social.

2. Um sistema de regras.

3. Um objeto.

Cada jogo possui uma linguagem incorporada dentro de um contexto social. Essa linguagem funciona como uma forma de expressão, respeitando as regras estabelecidas. A noção de jogo deve ser aplicada no cotidiano. O essencial é respeitar o uso diário e social da linguagem, considerando interpretações e projeções sociais.

OS PARADIGMAS EXISTENTES NAS ATIVIDADES COM JOGOS

Antes do advento do romantismo, três conceitos estabeleciam a relação entre o jogo infantil e a educação:

1. diversão;

2. aplicação do jogo para facilitar o ensino de conteúdos e

3. avaliação da personalidade infantil e recurso para adaptar o ensino às necessidades infantis.

Desde a era greco-romana, o jogo é considerado um descanso necessário para atividades que requerem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por muito tempo, o jogo infantil ficou restrito à diversão. Durante a Idade Média, o jogo era considerado

"não sério", por estar associado aos jogos de azar, muito difundidos na época.

A partir do Renascimento, o jogo passa a ser usado para ensinar conteúdos de história, geografia e outros com princípios de moral e ética. No Renascimento, as brincadeiras são vistas como uma forma de desenvolver a inteligência e facilitar o estudo. O jogo infantil era usado nas escolas para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Rabelais (s/d) em sua obra clássica "Gargântua" critica a educação dos sofistas, mostrando que seu personagem não tem educação.

Devido a essa educação inadequada, o autor acredita que o jogo tinha características de inutilidade e futilidade, passatempo, enquanto da educação do sábio pedagogo o jogo é utilizado como instrumento de ensino como, por exemplo, a matemática e outros conteúdos. No fundo, Rabelais critica o jogo como futilidade, como não sério e valoriza-o como instrumento de educação para ensinar os conteúdos, gerar conversas, ilustrar valores e práticas do passado ou para recuperar as brincadeiras do passado. Como Rabelais, Montaigne divulga o caráter educativo do jogo. (FRIEDMANN, 1992).

Para Montaigne, o jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário. Ele privilegia os jogos que valorizam a escrita. Mas era Vives-Traité de l'enseignement, 1612 (apud Brougére 1993, p. 108) - que completa o sentido do jogo veiculado nos tempos atuais através das seguintes características como meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criação, como recreação, momento adequado para observar a criança que expressa através dele sua natureza psicológica e inclinações.

Esta concepção mantém o jogo como sendo uma atividade educativa com sua espontaneidade. Começa a surgir no Renascimento uma outra concepção de infância na qual a criança é dotada de valor positivo de uma natureza boa que é expressa através do jogo e esta concepção fica também durante o Romantismo. O desenvolvimento infantil no Romantismo considera a criança com a alma dos poetas considera o jogo como forma de expressão. A criança não é só um ser em desenvolvimento, mas com características próprias e também era vista como uma criança que imita e brinca dotada de espontaneidade e liberdade.

De acordo com Bruner (1978, 1986, 1983, 1976), as atividades lúdicas infantis incentivam a criatividade, não no sentido romântico, mas na definição de Chomsky, de levar à descoberta das regras e colaborar com a aquisição da linguagem. Era através da interação comunicativa que ocorre nas brincadeiras entre mãe e filhos que os gestos ganhavam significado e permitiam que a criança decodificasse contextos e aprendesse a falar. Ao descobrir as regras, as crianças aprendem simultaneamente a falar, a iniciar a brincadeira e a modificá-la.

A aprendizagem da língua materna era mais rápida quando inserida nas atividades lúdicas. Quando a mãe interagia com a criança, criava um esquema de interação para se comunicar e estabelecia com a criança uma realidade compartilhada. A brincadeira da criança surge como um processo relacionado aos comportamentos naturais e sociais de acordo com os paradigmas que são construídos.

Na psicologia, os teóricos que abordam o jogo infantil tentam criar novos conceitos a partir da observação do comportamento infantil. Brougére mostra que as metáforas do jogo aparecem em todas as áreas. Para outros autores, o jogo é livre, sem restrições, se opõe à norma, a toda regra fixa. Jean Cazeneuve em seu livro "La vie dans la société moderne", afirma que o jogo era visto como símbolo de nossa autonomia.

Gofmann em seu livro "Manicômios, prisões e conventos (1961), mostra que algumas instituições controlam o cotidiano infantil, impedindo a ação livre da criança e sua autonomia". Mead (1972) identifica o jogo como sendo uma estrutura heurística nos jogos coletivos como o futebol que apresentam analogias com as relações que se estabelecem entre os indivíduos e a sociedade.

O jogo fornece um modelo simplificado para compreender essa interdependência. Com Henriot começa a surgir traços centrais do jogo, uma espécie de definição stricto senso. Para o autor não se pode chegar ao jogo, sem que houvesse uma conduta (subjetiva, intencional) e uma situação (objetiva, constatável). Para que o jogo existisse era preciso que o sujeito tenha a consciência de que estava jogando e que manifestasse uma conduta compatível com a situação. Qualquer tipo de conduta pode ser jogo, se a intenção do jogador estivesse presente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compete ao docente observar a ludicidade e as interações entre os jovens ao longo de seu desenvolvimento, uma vez que isso lhe permite avaliar o grau de realização em que se encontram, suas capacidades de interação e suas habilidades para se adaptarem às normas do jogo.

Ao compreender e conhecer a evolução dos alunos, o educador irá planejar o tipo de atividade que proporá com clareza de propósito, estabelecendo como ela será realizada, prevendo a ocupação do espaço e o limite de tempo para permitir a plena execução dos movimentos infantis.

Cabe ao professor criar situações que

propiciem a diversidade das brincadeiras, a fim de oferecer às crianças a oportunidade de escolher temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. Por meio de jogos com regras e atividades de construção, as crianças poderão elaborar pessoalmente e de forma autônoma suas emoções, sentimentos, conhecimentos e normas sociais.

Portanto, o papel do educador na educação infantil, nos jogos, além de mediar as relações, é o de instigar. Instigar a criança em todos os aspectos, fazendo com que se sintam motivadas a buscar, imaginar, se interessar e questionar novas possibilidades e, sobretudo, encontrar várias respostas para um mesmo problema. Dessa forma, essas crianças se tornam indivíduos bem formados e, acima de tudo, ávidos por sempre buscar o novo, característica que as torna mais investigativas e questionadoras.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. História Social da criança e da família, Rio de Janeiro, Livro Técnico e Científico, 1981, 2a ed.

BROUGÉRE, Guilles. Brinquedo e Cultura, São Paulo, 2001, 4a ed.

DUMAZEDIER, J. Questionamento teórico do lazer, Porto Alegre, CELAR/PUC-RS. 1975.

CÂMARA, L. Dicionário do Folclore Brasileiro, Rio de Janeiro, Edíouro,1998, 9a ed.

CARNEIRO, M. A. B. Brinquedos e brincadeira: formando ludoeducadores, São Paulo, Articulação, 2003

FREIRE, P. Educação e mudança, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1982

FREIRE, Madalena. A paixão de conhecer o mundo. São Paulo, Paz e Terra, 2002

FRIEDMANN, A.(org). O direito de brincar: a brinquedoteca, São Paulo, Scritta/ ABRINQ, 1992

FROEBEL, Friedrich A. A Educação do Homem, Passo Fundo/ RS. Editora Universitária, 2001.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura, São Paulo, Perspectiva, 1993.

IMBERNÒN, F. La formacióm y el desarollo profesional del profesorado: Hacia Una nueva cultura profesional, Barcelona, Editorial Graó, 1998.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação, São Paulo, Cortez, 2003, 7a ed.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação, Rio de Janeiro, 2003, 10a ed.

MARCELINO, M. C. Lazer e Educação, Campinas, Papiros, 1987, 2a ed.

MIR, V., COROMINAS, D. e GÒMEZ, M. T. Juegos y Fantasía en los parques infantiles, Madrid, Narcea, 1999.

NICOLAU, Marieta L. M. Um currículo em processo de construção visando ao Desenvolvimento das linguagens da crianças nas faixas etárias aproximadas de 4 a 6 anos, In: Caminhos para a construção da prática docente, Elizabeth Ramos da Silva; Maria Aparecida G. Lopes- Rossi (orgs.) Taubaté/ SP, Cabral e Livraria Universitária, 2003.

OLIVEIRA, Vera B. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petropólis/ RJ, Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Marta k. Vygotsky, aprendizado e desenvolvimento: Um processo Sócio- histórico, São Paulo, Scipione, 2000, 4a ed.

OSTETTO, Luciana E. (org). Encontros e encantamentos na Educação Infantil, Campinas/ SP, Papiros, 2002.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar, Porto Alegre, Artmed, 2000.

SCHON, D. A . El profisional reflexivo: Como piensam los profisionales cuando Actuán, Barcelona, Piados, 1998.

SOLÉ, Isabel et al. Aprender e Ensinar na Educação Infantil, Porto Alegre, Artmed, 1999.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente, São Paulo, Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na Pré- Escola, São Paulo, Cortez, 2001, 5a ed.

WALLON, Henri. Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil, Petrópolis/RJ, Vozes, 2002, 11a ed.

ZABALZA, Miguel A . Qualidade em Educação Infantil, Porto Alegre, Artmed, 1998.