A EDUCAÇÃO ATRAVÉS DO LÚDICO

LENY RAIMUNDA PINTO SANTOS

RESUMO:

O tema deste trabalho é A educação através do lúdico. Tem como objetivo geral oportunizar a compreensão do significado e da importância do ato de brincar na infância, procurando fazer com o adulto insira a brincadeira na rotina da criança, seja em casa ou na escola, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil. Foi utilizado a pesquisa de cunho bibliográfico com o intuito de analisar dados coletados a partir de observações na literatura, o que se espera esclarecer alguns problemas, como por exemplo, como o brincar pode auxiliar no processo de aprendizagem das crianças na educação infantil. Por meio de ferramentas de pesquisa, buscou-se entender a importância do ato de brincar na infância e como isso promove o bom desenvolvimento integral do indivíduo, que reflete por toda a sua vida.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Criança; Desenvolvimento.

ABSTRACT: The theme of this work is playing in childhood: its general objective is to provide an opportunity to understand the meaning and importance of the act of playing in childhood, trying to make the adult insert play in the child's routine, whether at home or at school, having intentionality, objectives and clear awareness of their action in relation to child development and learning. Bibliographic research was used in order to analyze data collected from observations in the literature, which is expected to clarify some problems, such as how playing can help in the learning process of children in early childhood education. Through research tools, we sought to understand the importance of the act of playing in childhood and how it promotes the good integral development of the individual, which reflects throughout his life.

KEY-WORDS: Play; Child; Development.

1 INTRODUÇÃO

O artigo a seguir apresenta o tema A educação através do lúdico, seguindo a linha de pesquisa dentro da Educação Infantil A finalidade da brincadeira no contexto educacional é demonstrar que a criança não deve sentir-se oprimida em seus sentimentos e desejos. Existem muitas razões para o trabalho com a ludicidade.

Os alunos tem a oportunidade de aprender brincando, além de possibilitar a oportunidade de desenvolver reação positiva face à adversidade, capacidade de liderar, de trabalhar em equipe, desenvolvimento cognitivo e emocional. É uma circunstância conveniente para lidar com situações da realidade e da convivência com o próximo. A variedade, a estimulação, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionadas pela situação lúdica. Se acrescentar a isso a oportunidade de ser parte de uma experiência que, embora possivelmente exigente, não é ameaçadora, é isenta de constrangimento e permite ao participante uma interação significativa com o meio ambiente, as vantagens do brincar ficam mais visíveis.

Justifica-se a escolha da temática pois a ludicidade é um processo no qual o aluno pode realizar um trabalho ativo de construção do significado, a partir dos seus objetivos do seu conhecimento sobre o assunto, sobre a linguagem de tudo o que se sabe sobre o sistema do conhecimento. Não se trata apenas de extrair informações, decodificando-a palavras por palavras. Trata-se de uma atitude que implica necessariamente, a compreensão na qual os sentidos começam a ser construídos antes da leitura propriamente dita.

O objetivo geral da pesquisa é oportunizar a compreensão do significado e da importância do lúdico, procurando fazer com o docente insira a brincadeira na rotina do currículo, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil. Os objetivos específicos são: compreender a conceituação da criança, refletir sobre a relação do brincar no desenvolvimento infantil e demonstrar os impactos da brincadeira e da ludicidade na vida da criança.

Especificamente na infância, é muito importante que pais e professores resgatem a maneira lúdica de ser para que a criança nesta primeira experiência que ajuda a definir o sentido das outras que hão de vir, seja valorizada como criança e tenha espaço, tempo e oportunidade para brincar, recebendo estímulos que irão colaborar para o desenvolvimento e construção do seu conhecimento de maneira mais divertida. O que importa nas atividades lúdicas não é somente o fruto da atividade realizada, mas a ação de como é realizada, o momento vivenciado, possibilitando a quem vivencia momentos de fantasias e realidades consigo mesmo e com o outro.

Esta pesquisa realizou-se a partir de uma pesquisa bibliográfica, visando compreender as informações adquiridas por meio do instrumento utilizado. Esta perspectiva considera que o conhecimento é fundamental na experiência, não levando em conta princípios preestabelecidos (GIL, 2002). No raciocínio indutivo, a generalização deriva de observações de casos da realidade concreta. A obser-

vação da realidade enseja que o pesquisador participe do contexto a ser investigado, na busca de elementos que o possibilitem compreenderem a questão investigada.

2. DESENVOLVIMENTO

CONCEPÇÃO DE CRIANÇA

O conceito de criança passou por diversas transformações ao longo de sua história. Então tem a ver com traduzir vários conceitos de crianças pequenas de diferentes maneiras. No entanto, como mostra Bujes na citação abaixo, esses conceitos nem sempre foram considerados da forma como são hoje.

Cada época tem sua maneira própria de considerar o que é ser criança e de caracterizar as mudanças que ocorreram com ela ao longo da infância. Nos últimos três ou quatros séculos, a criança passou a ter uma importância como nunca havia ocorrido antes e ela começou a ser descrita, estudada, a ter o seu desenvolvimento previsto, como se ele ocorresse sempre do mesmo jeito e na mesma sequência [...] (2001, p.17)

Ao longo da história da infância, as crianças sempre foram vistas como sinônimo de inocência e infantilidade, ou seja, descritas como seres incompletos. Hoje, segundo Santos e Cruz (2010, p.9), essa existência jovem pode ser percebida, "na atualidade, uma nova concepção de criança está se formando no campo da educação: a criança como ser social".

Nessa nova perspectiva, a criança é descrita como um sujeito que passa a exercer influência em seu meio social. No entanto, por muito tempo não houve essa visão, ela era vista apenas como um pequeno adulto, como destacou Angotti (2010) em seu estudo, que alertou que só no século XVIII a criança passou a ser vista como uma miniatura. adulto, um gadget, um ser que precisa ser protegido e preservado.

Além dessas, há outra visão de que as crianças são seres incompetentes.

Contudo no final do século XX, de acordo com a citação abaixo, estudos contemporâneos sobre infância afirmam que [...] enfatizam que a criança é um sujeito social, que possui história e que, além disso, é produtora e reprodutora do meio no qual está inserida, atuando, portanto, como produtora de história e cultura. (KRAMER, 2005, p.133).

De fato, as crianças não podem ser privadas de seus direitos como sujeitos históricos e sociais capazes de vivenciar e expressar sentimentos, emoções e ideias. Essas reflexões nos levam a exigir que não confinemos nossos filhos a condições infantis e incapazes de desempenhar qualquer função.

Nesse sentido, são necessárias pesquisas que aprofundem a compreensão da situação real da integração das crianças à comunidade no Brasil. Reforçando essa ideia, o Referencial Curricular para Educação Infantil afirma que "a criança, como todos, é um sujeito social e histórico, parte de uma organização familiar, integrada a uma sociedade com determinada cultura, em determinado momento histórico". (RECNEI, 1998, p.21, v.1). Em suma, pode-se dizer que a concepção de criança muda de acordo com a sociedade em que está inserida, varia de família para família e depende de sua origem sociocultural.

O conceito do brincar e a ludicidade

Para Lauand (2000) há referências de que por volta do século VI, Carlos Magno (cerca de 740-814) criou um centro de ensino em seu palácio, entregando a direção ao filosofo e pedagogo Alcuíno, considerado o homem mais erudito do seu tempo. Nas escutas de Alcuíno, percebe-se diálogos repletos de enigmas, brincadeiras era:

"deve-se ensinar divertido".

Na sequência o autor explana que para São Tomás de Aquino (1225-1274), o lúdico tinha fundamentação filosófica, pois ele afirmava que o brincar era necessário para vida humana e sendo assim por meio do brincar, era possível descansar a alma e repor as forças. Para ele o convívio do ser humano com o lúdico tornava o homem mais descontraído, acolhedor, divertido e agradável.

Com o tempo houve algumas modificações quanto ao entendimento da palavra

"lúdico". Assim, a definição de lúdico deixou de ser vista apenas como um mero ato de diversão, para ser um elemento capaz de contribuir para formação do corpo e da mente do ser humano. Nesse contexto, o lúdico é hoje compreendido como um instrumento influenciado de formação e do desenvolvimento do indivíduo, estabelecendo contatos sociais e interações que constituem condições indispensáveis às relações humanas. Logo, o lúdico é um elemento capaz de promover o desenvolvimento do indivíduo nas suas diversas necessidades: pessoal, social, cultural, além de facilitar os processos de socialização, comunicação e expressão necessária à construção do conhecimento.

É importante esclarecer algumas questões em relação ao lúdico e ao brinquedo. Segundo Kishimoto (2009) o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira. Sendo assim, verificou-se que a brincadeira e a aprendizagem são consideradas ações com finalidades bastante diferentes. Então cabe ao professor criar oportunidades para que o brincar aconteça na escola. Verificou-se também que é por meio das brincadeiras que a criança representa o discurso externo e o interioriza, construindo

seu próprio pensamento, no qual o professor é quem transmite à criança seu modo de ver as coisas.

Segundo Maluf (2003, p.44)

O brinquedo é um meio de demonstrar as emoções e criações da criança. No brinquedo o modo de pensar e agir de uma criança são diferentes do modo de pensar e agir de um adulto. Isso acontece quando as crianças, por exemplo, desconsideram brinquedos mais sofisticados e se apegam a outros mais simples, e que às vezes elas mesmas fabricam.

Então, a finalidade da brincadeira no contexto da Educação Infantil é demonstrar que a criança não deve sentir-se oprimida em seus sentimentos e desejos. Cabe ao professor trabalhar as suas diferenças e experiências individuais que devem ter um espaço relevante e respeito nas relações com o adulto e com outras crianças. Brincando em grupo cada uma poderá exercer papéis diversos aos de sua realidade além de que, estarão necessariamente submetidas a regras de comportamento e atitude. Nessa perspectiva, Santos (2000, p.48) destaca que "brincar não é ficar sem fazer nada, como pensam alguns adultos, é necessário estar atento ao caráter sério do ato de brincar, é o seu trabalho, atividade por meio da qual ela desenvolve potencialidades".

Segundo Rossini (2003, p.38) "[...] nossa preocupação com a aprendizagem deve ser revista com frequência, de forma a torna-la verdadeiramente eficaz, ou seja, quando o aluno aprende o aprender, com prazer. Portanto, é importante que a aprendizagem seja algo interessante, gostoso, prazeroso". Quando a atividade envolve brincadeira, a criança estará estimulando a sua criatividade. Na brincadeira a criança naturalmente se esforça para aprender.

A importância do ato de brincar na primeira infância

Brincar é tão importante para o desenvolvimento ideal da criança que foi reconhecido pelo Alto Comissariado das Nações Unidas para os Direitos Humanos como um direito de toda criança. Este direito de nascença é desafiado por forças que incluem o trabalho infantil e práticas de exploração, guerra e violência na vizinhança e os recursos limitados disponíveis para crianças que vivem na pobreza. No entanto, mesmo aquelas crianças que têm a sorte de ter recursos abundantes disponíveis e que vivem em relativa paz podem não estar recebendo todos os benefícios da brincadeira. Muitas dessas crianças estão sendo criadas em um estilo cada vez mais apressado e pressionado, o que pode limitar os benefícios de proteção que ganhariam com as brincadeiras infantis.

Segundo Kishimoto (2009) como cada criança merece a oportunidade de desenvolver seu potencial único, os defensores da criança devem considerar todos os fatores que interferem no desenvolvimento ideal e pressionar por circunstâncias que permitam a cada criança colher plenamente as vantagens associadas à brincadeira.

De acordo com Santos (2000) nenhum conjunto de diretrizes poderia fazer justiça aos muitos fatores que afetam as brincadeiras das crianças, mesmo que se concentrasse apenas nas crianças que vivem nos Estados Unidos. Essas diretrizes se concentrarão em como as crianças americanas com recursos adequados podem ser impedidas de desfrutar de todos os recursos de desenvolvimento associados às brincadeiras por causa do estilo de vida apressado de uma família, bem como um maior foco nos fundamentos da preparação acadêmica em vez de uma visão mais ampla da educação.

As forças que impedem as crianças em situação de pobreza e a classe trabalhadora de se beneficiarem plenamente com as brincadeiras merecem atenção plena, mesmo urgente, e serão abordadas em um documento futuro. Essas diretrizes foram escritas em resposta às múltiplas forças que desafiam o jogo.

Conforme Kishimoto (2009), a premissa primordial é que brincar (ou algum tempo livre disponível no caso de crianças mais velhas e adolescentes) é essencial para o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional de crianças e jovens. Embora as diretrizes tenham sido escritas em defesa do brincar, não devem ser interpretadas como contrárias a outras forças que competem pelo tempo das crianças. Oportunidades de enriquecimento acadêmico são vitais para a habilidade de algumas crianças de progredir academicamente, e a participação em atividades organizadas é conhecida por promover o desenvolvimento saudável dos jovens.

É essencial que uma ampla variedade de programas permaneça disponível para atender às necessidades das crianças e famílias. Em vez disso, essas diretrizes exigem a inclusão da brincadeira à medida que buscamos o equilíbrio na vida das crianças que criará o ambiente de desenvolvimento ideal para preparar nossos filhos para que estejam acadêmica, social e emocionalmente equipados para nos conduzir ao futuro.

A brincadeira e o desenvolvimento da criança

O brincar é uma forma de proporcionar o desenvolvimento da criança, seja ele cognitivo, social ou emocional. Portanto, é necessário enfatizar seu impacto no desenvolvimento do processo de aprendizagem na educação infantil. Neste contexto, Fried-

mann (2006, p.65) traz-nos um contributo, salientando que “a atividade interessante dá um contributo importante para o desenvolvimento cognitivo porque dá acesso a mais informação e torna a caneta mais rica. - Puericultura”.

Nesse sentido, o brincar proporciona o aprendizado social, uma atividade deliberadamente desenvolvida que reforça habilidades que as crianças já possuem. Portanto, o brincar é uma das opções para complementar a aprendizagem e o desenvolvimento e enriquecer o mundo da criança.

A infância é a fase em que as crianças são expostas a diversas formas de brincar, que oferecem diferentes possibilidades para sua formação. Isso significa que, se práticas interessantes são bem desenhadas, elas propiciam especificamente a construção da autonomia.

Vários educadores e pesquisadores [...] dão incontáveis exemplos e variadas evidências de que o brincar é a maneira de a criança aprender e que negligenciar ou ignorar o papel do brincar como um meio educacional é negar a resposta natural da criança ao ambiente e, na verdade à própria vida! (FRIEDMANN, 2006, p. 94)

Como apontam os pesquisadores, os educadores atualmente precisam incorporar uma variedade de jogos em suas atividades. Dessa forma, as crianças têm a oportunidade de aprender de forma prazerosa, com base no fato de que o brincar é um meio de despertar e desenvolver as habilidades de que precisam para crescer nos primeiros anos de vida. No entanto, na mesma perspectiva, Maluf (2009) afirma que os jogos são um método insubstituível que pode ser utilizado como uma forma de estimulação que facilita o aprendizado, a construção do conhecimento e o desenvolvimento de diferentes habilidades. Outro ponto de retenção é que na vivência das atividades lúdicas, os educadores podem conhecer a criança e diagnosticar avanços e dificuldades.

Uma vez que um diagnóstico é feito, os alunos podem ser apresentados com uma maneira de considerar o aprendizado importante. De fato, podemos inferir que motivar as crianças é a palavra-chave para desenvolver suas potencialidades, pois o brincar é o ponto de partida para uma educação prazerosa e contextualizada.

Segundo Friedman (2006, p. 54), ele disse que “a aprendizagem é em grande parte impulsionada pela motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes do que qualquer outra razão para seu comprometimento com uma atividade”. Nesse sentido, o ato de brincar ocorre em diversos momentos do cotidiano infantil onde os educadores devem organizar espaço suficiente para privilegiar suas ações. A partir da afirmação de que o brincar é necessário para as crianças, podemos mostrar que por meio do brincar elas ampliam sua base de conhecimento.

No entanto, é importante ressaltar que a presença de atividades lúdicas deve ir além do currículo escolar, principalmente na primeira infância, levando em consideração: "O desenvolvimento e a aprendizagem das crianças também ocorrem em diferentes contextos do seu cotidiano". Durante o dia, dentro e fora da escola, quando em contato com outras crianças e adultos, principalmente diretamente com os meios de comunicação” (FRIEDAMAN, 2006, p. 21).

O brincar da criança engloba um universo que os educadores podem explorar, um espaço no qual as crianças devem ser estimuladas a usar a imaginação em diversas atividades. Nesses momentos, as crianças também começam a ser expostas à escrita e aos brinquedos estruturados, ou seja, é importante fornecer os subsídios necessários para o seu crescimento, pois as crianças pequenas têm todo um mundo para conhecer e brincar é um meio pelo qual elas começam a interagir com relacionados.

A brincadeira é considerada a primeira conduta inteligente do ser humano; ela aparece logo que a criança nasce e é de natureza sensório-motora. Isso significa que o primeiro brinquedo são os dedos e seus movimentos, que observados pela criança constituem-se a origem mais remota do jogo. (SANTOS; CRUZ, 2010, p. 13).

No entanto, expressar os sentimentos por meio da brincadeira faz parte do desenvolvimento da criança. Em suma, podemos vislumbrar uma forma de aprender a partir da atuação do brincar, que traz elementos essenciais para a construção da educação social infantil. Nessa perspectiva, os educadores devem interagir com as crianças pequenas para construir relações de confiança e respeito mútuo.

Incentivar as crianças a participarem de atividades que envolvam brincadeiras, principalmente em contexto educacional, é uma ação necessária para o desenvolvimento infantil. Educadores, pais ou responsáveis têm enormes responsabilidades na educação das crianças, principalmente na primeira infância, quando devem fornecer subsídios e contribuir significativamente para o desenvolvimento das crianças pequenas. Nesse contexto, Moyles (2006, p.215) afirma que "o que os profissionais aprendem com a observação do brincar faz com que eles sigam as forças do desenvolvimento infantil e não contra ele".

Brincar permite que as crianças sejam criativas enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro. É através da brincadeira que as crianças começam

a se envolver e interagir com o mundo ao seu redor desde cedo.

Rossini (2003) observou que o brincar permite que as crianças criem e explorem um mundo que podem dominar, superando seus medos enquanto exercem papéis adultos, às vezes com outras crianças ou cuidadores adultos. À medida que assumem o controle de seu mundo, brincar pode ajudar as crianças a desenvolver novas habilidades que constroem a confiança e a resiliência de que precisam para enfrentar os desafios futuros.

O jogo não dirigido ensina as crianças a trabalhar em grupos, compartilhar, negociar, resolver conflitos e aprender habilidades de autodefesa. Quando as brincadeiras podem ser conduzidas por crianças, as crianças praticam habilidades de tomada de decisão, movem-se em seu próprio ritmo, descobrem suas áreas de interesse e, finalmente, tornam-se totalmente comprometidas com as paixões que desejam perseguir.

O processo de brincar é uma característica relacionada aos humanos. Sua linguagem pode ser compreendida por todas as crianças e exige um período de concentração - varia de acordo com o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra. Portanto, cabe destacar que o contato com diversos brinquedos estimula a imaginação da criança, auxilia e propicia o desenvolvimento da criatividade.

Segundo Miranda (2001 p. 28), "Diversão é o termo guarda-chuva para todas as atividades que se caracterizam por jogos, brinquedos e brincadeiras, pois a diversão está relacionada ao brincar e ao ato de brincar". Os humanos brincam desde tempos imemoriais; como a linguagem e a escrita, o brincar é uma criação humana e, por definição, também é uma forma de exercício ou recreação, governada por certas regras ou conjuntos de habilidades. Portanto, é muito importante usar jogos na vida de seu filho, pois brincar e brincar ensinará seu filho a aprender para que sua motivação, autoconfiança, habilidades de organização e raciocínio lógico se desenvolvam com mais facilidade (MIRANDA, 2001).

Nesse caso, o ser humano está em busca de respostas para seus anseios, e além de proporcionar grande distração em suas interações com o ambiente, o jogo revela uma lógica diferente da razão. Portanto, funciona no âmbito psicológico, pois mostra a personalidade do jogador (orienta-o a compreender a si mesmo), mas também como busca e reconhecimento de sua cultura (a cultura lúdica depende do ambiente cultural e social que o jogador joga). inserção pessoal) (Miranda, 2001). Percebe-se que a cultura lúdica forma um tipo de conhecimento cultural que as crianças podem utilizar para absorver a cultura de forma dinâmica.

Segundo Brougére (1995 p. 39), no brincar, a criança associa e dá sentido ao conteúdo cultural que ocupa. Portanto, a cultura diante das coisas externas que a criança não consegue apreender é o objeto do jogo. Portanto, o comportamento do jogo é uma importante ferramenta para a conquista da autonomia, por meio da qual o sujeito e o ambiente ao seu redor se estabelecem ativamente, representando o significado único e original do conteúdo cultural veiculado pelos diferentes jogos.

(Bruges, 1995).

Para compreender a importância do brincar no processo de ensino, é necessário recorrer à obra de Jean Piaget, adepto do construtivismo, ambiente filosófico que defende a ideia de desenvolvimento humano a partir das ações do sujeito, segundo Compreender que tais comportamentos conduzem aos processos mentais fundamentais que constroem a inteligência humana.

Os brinquedos são oportunidades de desenvolvimento, e os brinquedos e brincadeiras transformam a realidade na realidade da criança, desenvolvendo assim o intelecto e a sensibilidade, garantindo que suas potencialidades e emoções estejam sintonizadas. A esse respeito, corrobora Miranda (2001, p.40), explicando: "(...) O brincar é importante para o desenvolvimento emocional da criança porque, por meio de sua mediação, constitui a expressão de pensamentos e sentimentos., escondido nele, caso contrário não apareceria do lado de fora."

3. CONCLUSÃO

Brincar é uma parte valorizada da infância, que oferece às crianças importantes benefícios de desenvolvimento e aos pais a oportunidade de se envolverem totalmente com eles. No entanto, várias forças estão interagindo para reduzir efetivamente a capacidade de muitas crianças de colher os benefícios da brincadeira. Enquanto nos esforçamos para criar o ambiente de desenvolvimento ideal para as crianças, continua sendo imperativo que as brincadeiras sejam incluídas junto com oportunidades de enriquecimento acadêmico e social e que ambientes seguros sejam disponibilizados para todas as crianças. Pesquisas adicionais são necessárias para explorar o equilíbrio apropriado de jogo, enriquecimento acadêmico e atividades organizadas para crianças com temperamentos e necessidades sociais, emocionais, intelectuais e ambientais diferentes.

No que diz respeito ao contexto do brincar, fica claro pela pesquisa realizada que devemos considerar as contribuições que eles proporcionam e sua relevância no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças. Nessa perspectiva, por meio desta pesquisa, temos a oportunidade de refletir sobre os te-

mas discutidos e sua relevância no espaço da educação infantil. Em suma, ainda temos um longo caminho a percorrer quando se trata de brincar na primeira infância. Os espaços de educação infantil precisam incentivar e valorizar as atividades lúdicas e proporcionar às crianças brincadeiras ativas que contribuam para o processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANGOTTI, Maristela (org.) Educação Infantil: para que, para quem e por quê?

3.ed., Campinas, São Paulo; Editora Alínea, 2010.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

BUJES, Maria Isalul E. Escola Infantil: Pra que te quero? In: Craidy, Carmem.

Maria.Kaercher Glódis. Elise. P. da Silva (org.) Educação Infantil: Pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. O desenvolvimento da criança através do brincar. São Paulo: Moderna, 2006. (coleção cotidiano escolar: base de conhecimento)

FRIEDMANN, Adriana. O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância, Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5ª. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 12. Ed. São Paulo: Cortez, 2009.

KRAMER, Sônia (org.). Profissionais de educação infantil: gestão e formação São Paulo: Ática, 2005 (Educação em ação)

LAUAND, Jean. O Lúdico no Pensamento de Tomás de Aquino e na Pedagogia Medieval. 2000. Disponível em http:www.hotapgs.com/notand7/jeanludens.htm.Acesso 12.out.2022.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. 2. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: Ciência Hoje, v.28, 2001.

MOYLES, Janet. R. et. al. A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais. Trad. Maria Adriana. Veríssimo. Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006.

ROSSINI, Maria Augusta Sanches. Aprender tem que ser gostoso. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedo e Infância: Um guia para pais e educadores em creche. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires e CRUZ, Dulce Regina Mesquita. Brinquedo infância: um guia para pais e educadores em creche. 10. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2010.