BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

HUGO ANDRÉ MORAES DURÃO DOS SANTOS

RESUMO
O presente artigo tem como objetivo mostrar a suma importância das brincadeiras e jogos na educação infantil. Por meio das brincadeiras e jogos, as crianças resolvem conflitos, desenvolvem saberes, experimentam sensações, lidam com diferentes sentimentos e aprendem a conviver e a cooperar com um grupo. Enquanto brinca, a criança está pensando, criando e desenvolvendo, dentre outros fatores, o pensamento crítico. O artigo aborda a importância do brincar como ferramenta pedagógica, enfatizando sua relevância no processo de ensino e aprendizagem, especialmente na educação infantil. Destaca-se a visão de Huizinga sobre o jogo como uma atividade absorvente e intensa, desligada de interesses materiais, mas que contribui para a construção do conhecimento e o desenvolvimento infantil. O texto, ainda, ressalta que as atividades lúdicas não apenas desenvolvem habilidades cognitivas, mas também emocionais e sociais, proporcionando às crianças a oportunidade de experimentar, explorar, e interagir de maneira natural e espontânea. Através do brinquedo e do jogo, as crianças expressam suas realidades internas, desenvolvendo linguagem, simbolismo e habilidades sociais. Piaget e Vygotsky são referenciados para explicar como os jogos com regras ajudam no desenvolvimento moral e cognitivo das crianças, fornecendo uma estrutura para a cooperação, a compreensão de normas e a resolução de problemas. Além disso, destaca-se a importância do brinquedo como meio de aprendizagem autodirigida, onde as crianças podem explorar e experimentar sem medo de punição, facilitando assim a construção de conhecimento de maneira prazerosa e significativa. O artigo defende que o brincar não deve ser visto apenas como uma atividade recreativa, mas como um elemento essencial na educação infantil, promovendo um aprendizado que integra corpo, mente e emoção, preparando as crianças para enfrentar desafios futuros de maneira criativa e eficaz.

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS, BRINCADEIRAS, EDUCAÇÃO INFANTIL, IMPORTÂNCIA DO BRINCAR, APRENDIZAGEM

INTRODUÇÃO

A utilização do brincar como instrumento pedagógico vem sendo objeto de constantes pesquisas e estudos. Nesta perspectiva, este artigo, refere-se uma análise dessa temática destacando a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

Nos dias de hoje, o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, reconhece-se a importância das brincadeiras com fins de auxiliar no desenvolvimento infantil, valorizando a construção de conhecimento. O uso contínuo de brincadeiras com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento em situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

O educador ao utilizar as brincadeiras em sala de aula transporta para o campo do ensino-aprendizagem condições de conhecimento introduzindo as propriedades da ludicidade que contribui para uma melhor assimilação do conhecimento por parte da criança.

As atividades lúdicas têm um conceituado papel no ensino, sendo que as mesmas devem ser vistas como forma alegre e descontraída de aprender, sempre procurando desenvolver no educando o espírito crítico e investigador, bem como os sentimentos de disciplina, seriedade e respeito mútuo.

Visando alcançar uma motivação que dê respaldo na aprendizagem, o educador deve buscar adequação nas atividades lúdicas voltadas à realidade do meio em que o educando está inserido.

Portanto, um elemento significativo nos jogos e brincadeiras é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que tem gerado interesse e prazer por parte dos mesmos.

Por isso, é salutar que os jogos e brincadeiras façam parte da cultura escolar de todos os educandos, cabendo ao professor analisar e avaliar as potencialidades educativas das variadas atividades lúdicas, bem como as suas estruturas curriculares que esteja inserida no

processo da aprendizagem.
Entendendo que a brincadeira e os jogos fazem parte do centro da vida da criança, tornandoa ativa a qualquer tipo de atividade, é possível compreender que ao agir a criança incorpora elementos que vivencia o saber de forma crítica e reflexiva, mas ao mesmo tempo prazerosa, identificando ser melhor para si e para seu grupo.
A sala de aula precisa transformar-se então em uma verdadeira oficina, ou seja, em um ambiente alfabetizador, nos quais as crianças façam uma relação entre o signo e o significado de forma vital e real.
No entanto, a escola deve ajustar em sua proposta pedagógica com intuito de buscar alternativas para ajudar os alunos a desenvolverem suas capacidades e auxiliá-los nas suas adequações às diversidades culturais que são expostas em seu universo sociocultural, potencializando o desenvolvimento de todas as capacidades do aluno, tornando o ensino mais digno e humano. Assim, pretendo com este estudo apresentar a importância do brincar na educação infantil como elemento desencadeador de uma aprendizagem significativa, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança, uma vez que brincadeira é coisa séria por ser uma preparação concreta e real para a vida.

AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem saberes, resolvem conflitos, experimentam sensações, lidam com diferentes sentimentos e aprendem a conviver e a cooperar com um grupo, sendo que a mesma é uma linguagem natural da própria criança.
Huizinga (1980, p. 13), afirma que o jogo:
O jogo é uma atividade, consequentemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.

Na construção desses conhecimentos é importante que a criança se faça presente na escola desde a Educação Infantil para que o aluno (a) possa desencadear todo o processo de aprendizagem, comunicando e se expressando por meio de atividades lúdicas.
Nesta perspectiva considera-se como lúdicas todos os elementos que auxilia na aprendizagem dos alunos, como: as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.
É importante ressaltar que o movimento corporal dos alunos em sala de aula torna as atividades mais agradáveis, interessantes e prazerosas por parte dos mesmos.
Dentro do contexto social e educacional (TABANEZ, 2009) a oportunização do brincar assumiu características próprias, pois seu papel dentro do campo da educação cresceu e hoje. Podemos afirmar, com segurança, que ela é um agente de mudança do ponto de vista educacional e, por acreditar nesta afirmação, consideramos que o desenvolvimento da criança acontece principalmente através do lúdico. Toda criança precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói sua realidade. É o reconhecimento do valor inerente ao prazer de pertencer a esse enorme tabuleiro em que ganhamos, perdemos, jogamos, e aprendemos sempre.
Para crianças pequenas, os jogos são as ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, fonte de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades.
Por meio de brincadeiras e jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com os símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. Ao criarem essas analogias, tornam se produtoras de linguagens, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem a regra e dar explicações.

Além disso, passam a compreender e a utilizar convenções e regras que serão empregadas no processo de ensino e aprendizagem, sendo que essa compreensão favorece sua integração num mundo social bastante complexo e proporciona as primeiras aproximações com futuras teorizações.

Em estágio mais avançado, as crianças aprendem a lidar com situações mais complexas (jogos com regras) e passam a compreender que as regras podem ser combinações arbitrárias que os jogadores definem; percebem também que só podem jogar em função da jogada do outro (ou da jogada anterior, se o jogo for solitário). Os jogos com regras têm um aspecto importante, pois neles o fazer e o compreender constituem faces de uma mesma moeda, uma vez que a participação em jogos de grupos a representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para crianças e um estímulo para o desenvolvimento de seu raciocínio lógico.

... a criança quando brinca aprende a se expressar no mundo criando brinquedos e, com eles, participando de novas experiências e aquisições. No convívio com outras crianças trava contato com a sociabilidade espontânea, ensaia movimentos do corpo, experimenta novas sensações. (Oliveira, 1984, p.43).

Para Vygostsky, a criança realiza aquilo que gosta, mas aprende a submeter-se a regras, que fazem com que ela renuncie uma ação impulsiva. Assim, na brincadeira a criança age de maneira diferente daquilo que gostaria. Esse exercício favorece o desenvolvimento do controle emocional do respeito ao outro, da vida social (apud MOREIRA E ANDRADE, 2008, p. 69).

Vygotsky (1989, p. 53) aponta também, que toda atividade lúdica da criança possui regras. A situação imaginaria de qualquer tipo de brinquedo já contém regras que demonstra características de comportamento. Nesse sentido o lúdico é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato, quando novos relacionamentos são criados entre significações e interações com objetos e ações.

Segundo Piaget, os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana. E isto por três razoes pelo menos. Em primeiro, representam atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações anteriores, podem ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato este que explicita a condição de legislador de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si caráter moral, o respeito a elas devido é ele sim, moral (e envolve questões de justiça e honestidade). Finalmente, tal respeito prove de mútuos acordos entre os jogadores, e não da mera aceitação de normas Impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores. Vale dizer que, ao optar pelo estudo do jogo de regras, Piaget deixa anteceder sua interpretação contratual da moralidade humana.

A evolução da prática e da consciência da regra pode ser dividida em três etapas:

- A etapa da anomia. Crianças até cinco, seis anos de idade não seguem regras coletivas; - A etapa da heteronomia. Nota-se, agora, um interesse em participar de atividades coletivas e regradas;
- A etapa da autonomia.

Em primeiro lugar, as crianças jogam seguindo as regras com esmero. Em segundo lugar, o respeito pelas regras é compreendido como decorrente de mútuos acordos entre os jogadores, cada um concebendo a si próprio com possível legislador, ou seja, criador de novas regras que serão submetidas à apreciação e aceitação dos outros. Deve-se acrescentar que a autonomia demonstrada na prática da regra aparece um pouco mais cedo do que aquela revelada pela consciência da mesma.

“brincando (...) as crianças aprendem (...), a cooperar com os companheiros (...), a obedecer às regras do jogo (...), a respeitar os direitos dos outros (...) a acatar a autoridade (...), a assumir responsabilidade, a aceitar penalidades, que lhe são impostas (...), a dar oportunidades aos demais (...), enfim, a viver em sociedade.” (Kichimoto,1993 p.110).

É necessário então aproveitarmos todas as experiências que cada educando traz consigo e trabalhá-las a fim de transformar o educando em um sujeito capaz de construir e reconstruir o seu próprio conhecimento. A atividade lúdica além de ser um espaço de conhecimen-

to sobre o mundo externo (a realidade física e social) proporciona à criança a possibilidade de experimentar as emoções com que convive em sua realidade interior.
Permite-lhe vivenciar, em ações concretas, reais, sentimentos que de outro modo ficaram guardadas em sonhos de que muitas vezes ela não se recorda. Assim brincando, a criança desenvolve uma estrutura de organização para relações emocionais que lhe dá condições para o desenvolvimento das relações sociais. Sendo assim, a escola e principalmente, a educação infantil deveria considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.
Ao adotarmos atividades lúdicas como propostas de trabalho, proporcionamos ao aluno interagir ativamente com seu ambiente e a ambiente escola de maneira que todas as suas potencialidades sejam envolvidas na construção do conhecimento.
A brincadeira de forma geral deve ser incluída em todos os currículos das Instituições que trabalham com a Educação Infantil e o professor deve ser bem-preparado em sua formação para utilizar as brincadeiras com as crianças mantendo um vínculo entre aprendizado e diversão.
A partir das teorias de Piaget e Vygotsky, entendemos que é necessário refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico que lhe possibilite o reconhecimento sobre a realidade lúdica e seus alunos, bem como sobre seus interesses e necessidades. Assim, ao utilizar o jogo como recurso pedagógico na escola, o educador deve considerar a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias. Esses aspectos são definidos como requisitos práticos fundamentais para o trabalho com o lúdico como recurso pedagógico.
As atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos, são altamente importantes na vida da criança. Primeiro, por serem atividades nas quais ela está interessada naturalmente; segundo, por serem no jogo que a criança desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências á experimentação, seus instintos sociais.
O jogo pode ser considerado um dos elementos fundamentais para que os processos de ensino e de aprendizagem podendo superar os conteúdos prontos, acabados e repetitivos, que tornam a educação escolar tão maçante, sem vida e sem alegria. O jogo pode ser um elemento importante pelo qual a criança aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender.
Relembrando que brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem. A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio.

BRINQUEDO E DESENVOLVIMENTO INFANTIL
Existem várias definições para o brinquedo, neste estudo trataremos daqueles relevantes de brinquedo como recurso para a mediação dos professores no aprendizado e desenvolvimento infantil. Um brincar que é amplo inclui os jogos, os brinquedos, as brincadeiras, a fantasia, o prazer e o divertimento; é relativo à conduta daquele que brinca, este brincar tem em si uma função educativa que oportuniza a aprendizagem do indivíduo, ampliando seus conhecimentos e sua compreensão de mundo. Portanto, a função do brinquedo é a brincadeira. O brinquedo tem como princípio estimular a brincadeira e convidar a criança para esta atividade. A brincadeira é definida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma. A brincadeira também é uma rica fonte de comunicação, pois até mesmo na brincadeira solitária a criança, pelo faz de conta, imagina que está conversando com alguém ou com os seus próprios brinquedos. Com isso, a linguagem é desenvolvida com a ampliação do vocabulário e o exercício da pronúncia das palavras e frases.
“O brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar” (BOMTEMPO, 2003,

p. 68).
O brincar sendo um instrumento de estimulação para o desenvolvimento infantil, é também uma forma global de expressão, ao compreender o jogo, o brinquedo e a brincadeira, podemos perceber a possibilidade de facilitar a aprendizagem e torná-la significativa e prazerosa, favorecendo ainda o desenvolvimento do processo de evolução da inteligência. Os aspectos simbólicos de sociabilidade, linguagem e cognição também são estimulados na brincadeira. O jogo é uma maneira de as crianças interagirem entre si, vivenciarem situações, manifestarem indagações, formularem estratégias e, ao verificarem seus erros e acertos, poderem reformular sem punição seu planejamento e suas novas ações.

O BRINCAR COMO FORMA DE MOTIVAÇÃO PARA A APRENDIZAGEM

A aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade e da confiança na sua capacidade de construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como exprimir seu pensamento com convicção são característica que fazem parte da personalidade integral da criança.
Dessa forma, o brincar aparece como um elemento de aprendizagem e desenvolvimento de adaptação social, de libertação pessoal e conservação da própria cultura ao encerrar uma série de valores, nomeadamente recreativos, pedagógicos cultural entre outro. Vale ressaltar que o brincar aparece também definido como jogo na teoria piagetiana. Assim, ao longo do período infantil.
No que se referem aos aspectos sócios, os jogos aparecem como instituições sociais capazes de promover a comunicação interpessoal, criando um relacionamento social e a compreensão das regras. Dessa forma, a atividade lúdica como berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável a prática educativa. As brincadeiras permitem à exploração de potencial criativo de uma sequência de ações libertas e naturais em que imaginação se apresenta como atração principal, o que significa dizer por meio do brinquedo, a criança reinventa o mundo e liberam as suas fantasias. É interessante observar que, Vygotsky, o ensino sistemático não é o único fator responsável por alargar os horizontes da zona de desenvolvimento proximal. Ele considera o brinquedo uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. Afirma que, apesar do brinquedo não ser o aspecto predominante na infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil. De acordo com Vygotsky, por meio do brinquedo, a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva, que depende de motivações internas, nessa fase (idade pré-escolar) ocorre uma diferenciação entre os campos de significado e da visão. O pensamento, que antes era determinado pelos objetivos do, passa a ser regido pelas ideias.
A criança passa a criar uma situação ilusória, como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis, este é, aliás, as características que define o brinquedo, de um modo geral. A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não, apenas ao universo dos objetivos a que ela tem acesso (MOYLES, p. 117, 2002).

A brincadeira representa a possibilidade de solução do impasse causado, de um lado, pela necessidade de ação da criança e, de outro, por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essa ação da criança e, de outro, por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas ações. “A criança quer, ela mesma, guiar o carro, ela quer remar o barco sozinha, má não pode agir assim, e não pode, principalmente, porque não domina e não pode dominar as operações exigidas pelas condições objetivas reais, ação dado”. (LEONTIEN, p, 123, 1998). Assim, por meio do brinquedo, as crianças projetam-se nas atividades dos adultos, procurando ser coerentes com os papeis assumidos.

OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na Educação Infantil, os jogos desempenham um papel crucial, oferecendo uma abordagem lúdica e eficaz para o desenvolvimento integral das crianças.
Eles apresentam muitos pontos importantes quando aplicados na educação infantil, como: o desenvolvimento cognitivo (Os jogos ajudam as crianças a desenvolver habilidades cognitivas, como resolução de problemas,

pensamento crítico, memória e concentração. Jogos que envolvem quebra-cabeças, jogos de memória, jogos de associação e jogos de lógica são exemplos que estimulam o raciocínio das crianças); o desenvolvimento social e emocional (Os jogos proporcionam oportunidades para as crianças aprenderem habilidades sociais importantes, como compartilhar, cooperar, seguir regras, negociar e resolver conflitos. Jogos de grupo, como jogos de tabuleiro, jogos de equipe e dramatizações, promovem interações positivas entre as crianças; o desenvolvimento da linguagem e comunicação (Jogos que envolvem histórias, rimas, canções e dramatizações ajudam as crianças a desenvolver habilidades linguísticas, incluindo vocabulário, fluência verbal, compreensão auditiva e expressão oral. Esses jogos também incentivam a criatividade e a imaginação das crianças; o desenvolvimento físico (Jogos que incluem atividades físicas, como jogos ao ar livre, corridas, jogos de bola e atividades motoras finas, contribuem para o desenvolvimento físico e coordenação motora das crianças); a motivação e o engajamento (Os jogos são naturalmente motivadores para as crianças, pois oferecem um ambiente de aprendizagem divertido e envolvente. Isso aumenta o engajamento das crianças nas atividades educativas e promove um aprendizado mais eficaz); a expressão criativa (Jogos que envolvem arte, música, dança e dramatização permitem que as crianças expressem sua criatividade e desenvolvam habilidades artísticas. Isso também ajuda no desenvolvimento da autoexpressão e autoconfiança das crianças); aprendizagem através da experimentação (Jogos permitem que as crianças experimentem e explorem o mundo ao seu redor de maneira segura e controlada. Isso facilita a aprendizagem através da descoberta e da experiência prática).
Os jogos na educação infantil são uma ferramenta poderosa que não apenas facilita o aprendizado de habilidades acadêmicas e cognitivas, mas também promove o desenvolvimento social, emocional, físico e criativo das crianças de maneira integrada e holística.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa é fruto de um trabalho que analisei o lúdico na educação infantil e a influência dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças, assim como utilizá-las no processo pedagógico nos Centros Educacionais Infantis. Nesta busca confirmo a ideia de como a criança interage com o mundo brincando e, muito mais do que isso, como cria uma cultura lúdica própria ao brincar e interagir com seus pares, diante das possíveis influências sofridas da cultura adulta.
No seu mundo do faz-de-conta, imaginado e criado pela própria criança, seus sonhos, desejos, medos e frustrações, são bem mais aceitos e resolvidos através de suas brincadeiras. Dessa maneira contemplar e valorizar os momentos lúdicos no cotidiano da educação infantil, contribui para o desenvolvimento pleno de nossas crianças, uma vez que tudo aquilo que a criança busca para satisfazer as suas necessidades, certamente, será nas diversas e infinitas situações do brincar que poderão encontrar.
A criança é o principal agente construtor de seu conhecimento de mundo e de sua identidade, no entanto, o meio em que vive, as pessoas com as quais interage e os recursos que lhe são disponíveis servirão de meios para que atinja o desenvolvimento proximal desejado. Nesse sentido grande é o papel do professor, pois cabe instruir e valorizar o educando na interação humana, no desenvolvimento do seu raciocínio lógico. Assim a aprendizagem do seu efeito positivo se vincula ao prazer e a relação afetiva nas ações pedagógicas. A escola enquanto instituição de formação deve ajustar sua proposta pedagógica voltada às diversas alternativas de ensinar de modo a auxiliar os alunos a desenvolverem suas capacidades e habilidades auxiliandoos na adequação às várias vivências a que são expostas em seu universo cultural, potencializando o desenvolvimento de todas as capacidades do aluno, tornando o ensino mais digno e humano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Brincar e Suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 2002. Jogo, Brinquedo e a Educação. São Paulo: Cortez, 2003.
- LA TAILLE, Yves de 1951- Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão/Yves de La Taille, Marta Kohl de Oliveira,

Heloysa Dantas. – São Paulo: Summus, 1992.
• LEONTIEV , A . O desenvolvimento do psiquismo, Lisboa . Horizonte Universitária , 1978
.
• MOREIRA E ANDRADE: Questões do Cotidiano Educacional - Cuiabá 2008.
• MOYLES , Janet R. Só brincar? O papel de brincar na educação infantil. Porto alegre : Artmed, 2002.
• PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: Matemática /Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamenta – 3. ed. – Brasília : A secretaria, 2001.
• RAUL, Maria Cristina Trois Dornels. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica /Maria Cristina Trois Dorneles Rau. -Curitiba: Ibpex, 2007.
• SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO – Proposta Curricular Educação Física – Ciclo Básico de Aprendizagem, Cuiabá, 1998.
• TABANEZ ,Andréa Martinez: Desafios e Descobertas em aprender brincando na Educação Infantil- profª. Especialista e pedagoga dos centros de Educação Infantil da SEMEC.SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO – Proposta Curricular Educação Física – Ciclo Básico de Aprendizagem, Cuiabá, 1998.
• VYGOTSKY, L , S.Pensamento e linguagem. São Paulo: M.Fontes, 1987.
• WAJSKOP, G. Brincar na pré-escola. São Paulo, SP: Cortez, 1995.