A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE (JOGOS E BRINCADEIRAS) PARA UMA APRENDIZAGEM PRAZEROSA, EFETIVA E SIGNIFICATIVA!

FERNANDA AGUILERA LOPES DOS SANTOS

RESUMO

A educação para fazer jus ao seu conceito e sua significância, deve pensar no estudante como um todo, já que tanto seu aspecto cognitivo quanto motor estão ligados as questões afetivas, sociais e emocionais. Esse estudo científico se justifica pela necessidade do entendimento de que a aprendizagem só é efetiva quando está agregada a questões que vão além das metodologias e didáticas que levem apenas em conta o âmbito cognitivo do estudante. O ambiente escolar além de acolhedor, deve ser antes de tudo motivado, prazeroso, buscando o desenvolvimento do educando a partir de suas potencialidades e especificidades. Tem como objetivo demonstrar a importância da ludicidade em todo o processo educacional, sendo ponto determinante em qualquer processo de ensino e aprendizagem. Como objetivos específicos, demonstra que tanto os jogos quanto as brincadeiras estão intimamente ligadas nesse processo educativo amparado pela ludicidade e que atuam de forma significativa e efetiva para o desenvolvimento de qualquer indivíduo de forma prazerosa e acolhedora. Como metodologia foi utilizada uma revisão bibliográfica, com uma pesquisa em livros, artigos acerca da ludicidade, jogos e brincadeira, por meio dos autores que buscavam comprovar a importância desses três assuntos na educação, promovendo uma aprendizagem por meio do prazer, do acolhimento e da diversão. Aprender por meio de ações lúdicas, prazerosas e significativas para o estudante promove uma contribuição gigantesca para um desenvolvimento positivo e efetivo para o mesmo, bem como para toda sociedade da qual faz parte.

Palavras-chave: educação, ludicidade, jogos, brincadeiras.

ABSTRACT

Education, in order to live up to its concept and its significance, must think of the student as a whole, since both his cognitive and motor aspects are linked to affective, social and emotional issues. This scientific study is justified by the need to understand that learning is only effective when it is aggregated to issues that go beyond methodologies and didactics that only take into account the student's cognitive scope. The school environment, in addition to being welcoming, must be above all motivated, pleasant, seeking the development of the student based on their potential and specificities. It aims to demonstrate the importance of playfulness throughout the educational process, being a determining point in any teaching and learning process. As specific objectives, it demonstrates that both games and games are closely linked in this educational process supported by playfulness and that they act significantly and effectively for the development of any individual in a pleasant and welcoming way. As a methodology, a bibliographical review was used, with a research in books, articles about ludicity, games and play, through authors who sought to prove the importance of these three subjects in education, promoting learning through pleasure, acceptance and fun. Learning through ludic, pleasurable and meaningful actions for the student promotes a huge contribution to a positive and effective development for the student, as well as for the entire society of which he is a part.

Keywords: education, ludicity, games, games.

1. INTRODUÇÃO

A educação ao longo de sua história vai evoluindo, modificando, buscando ser cada vez mais efetiva e significativa para os estudantes. Todo o processo de aprendizagem deve ser contemplado pelo indivíduo quando o mesmo adentra no âmbito escolar, desde a mais tenra idade até o fim de seus estudos.

A atualidade nos remete a uma aprendizagem que consiga acompanhar os avanços de uma sociedade moderna, onde as informações são entendidas praticamente em tempo real e onde essas crianças/adolescentes jamais devem ser considerados meros receptáculos de conteúdo.

Esse estudo científico se justifica pela necessidade do entendimento de que a aprendizagem só é efetiva quando está agregada a questões que vão além das metodologias e didáticas que levem apenas em conta o âmbito cognitivo do estudante. O ambiente escolar além de acolhedor, deve ser antes de tudo motivado, prazeroso, buscando o desenvolvimento do educando a partir de suas potencialidades e especificidades.

Tem como objetivo demonstrar a importância da ludicidade em todo o processo educacional, sendo ponto determinante em qualquer processo de ensino e aprendizagem. Como objetivos específicos, demonstra que tanto os jogos quanto as brincadeiras estão intimamente ligadas nesse processo educativo amparado pela ludicidade e que atuam de forma significativa e efetiva para o desenvolvimento de qualquer indivíduo de forma prazerosa e acolhedora.

Como metodologia foi utilizada uma revisão bibliográfica, com uma pesquisa em livros, artigos acerca da ludicidade, jogos e brincadeira, por meio dos autores que buscavam comprovar a importância desses três assuntos na educação, promovendo uma aprendizagem por meio do prazer, do acolhimento e da diversão. A comprovação do tema por essa metodologia irá afastar qualquer conceito relacionado ao senso comum.

A educação deve erradicar qualquer conceito que se aproxime de metodologias arcaicas, engessadas, onde o estudante seja um mero receptor de conteúdos. O estudante antes de tudo é um ser único, com sua bagagem social e cultural, onde deve aprender por meio da alegria, da espontaneidade e da felicidade.

1. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO: UMA APROXIMAÇÃO EFETIVA E SIGNIFICATIVA PARA O EDUCANDO

A relação entre a ludicidade e a aprendizagem no contexto da Educação tem merecido constante atenção, pois, através do lúdico encontram-se respostas para as indagações sobre a sua contribuição para a efetivação da aprendizagem.

A ludicidade, em suas diversas formas, auxilia no processo de ensino aprendizagem: no desenvolvimento psicológico - no desenvolvimento da maturidade plena e ampla -, na interpretação, nas tomadas de decisões, na criatividade na habilidade de pensamento, na evolução da imaginação, nas iniciativas, no levantamento de hipóteses e na obtenção e na organização de dados que, por sua vez, são atribuídos quando se joga obedecendo a regras.

A ludicidade, com razão, é um assunto que tem tomado certa dimensão e conquistado um determinado espaço significativo no panorama nacional, principalmente, no que tange a Educação. Por ser o brincar a essência da infância sua relação com o fazer pedagógico, possibilita a produção do conhecimento global, aquisição da aprendizagem significativa e o desenvolvimento harmonioso de cada peça do organismo, como a audição, a visão e o tato.

A utilização do lúdico como estratégia capaz de colaborar no processo de ensino-aprendizagem da Educação, tem sido muito discutida e apreciada nos ambientes escolares, por ser a brincadeira um dos universos da criança.

Ademais, como afirma Almeida (2000), a educação lúdica contribui tanto na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, quando num enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito de uma prática democrática, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, podendo, assim, promover a interação social e, tendo em vista o forte compromisso de transformação, a modificação do meio.

Observa-se que quando o lúdico está aliado às práticas pedagógicas esse trabalho certamente alcançará resultados consideráveis. Dessa forma, não podem faltar jogos, brinquedos e brincadeiras num espaço onde acontece a educação, pois é de grande importância garantir espaço e materiais pedagógicos adequados para a realização da mesma.

Sabe-se que, por meio das brincadeiras, os educandos/crianças exploram seus mundos interior e exterior, na busca de conhecer-se, externar-se e de internalizar o mundo que os rodeia, avançando, assim, em novas descobertas que constroem sua autoimagem, tornando-se capazes de interagir em seu mundo e desenvolver-se cognitivamente. A partir destas concepções sobre as brincadeiras infantis a escola não pode negar aos educandos/crianças momentos e espaços adequados para que possam brincar e aprender brincando prazerosamente. No entanto, mesmo com todos os estudos que tratam da eficácia do uso do lúdico nos ambientes escolares, ainda existe resistência por parte de alguns educadores na possibilidade de unir o brincar ao processo pedagógico.

No âmbito escolar, deve-se valorizar as brincadeiras como estratégia para promover a construção do saber no processo de ensino-aprendizagem, sem restringir-se exclusivamente ao ato pedagógico conteudista que intrinsicamente pode estar a ele relacionado. Além disso, contribuir e ajudar as crianças a formarem seu conceito de mundo, onde a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos respeitados. As brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo.

O ato de brincar expressa aquilo que há de universal e permanente na infância humana e as peculiaridades de uma determinada cultura ou grupo social. A atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança. Essa não é apenas uma forma de desopressão ou entretenimento para gastar energia, mas estratégias que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. (RAMOS, 2008)

As brincadeiras infantis têm o potencial de permitir e proporcionar os educandos se apropriarem das vivências do cotidiano, internalizando essas experiências e tornando-as suas. Essa seria uma das formas da criança explorar, experimentar e conhecer o mundo e a realidade que a circunda. Desta forma, o âmbito escolar deve entender e compreender que para a criança, a brincadeira é o exercício, é a preparação para a vida

adulta.

E, segundo Batista (2005), fornecer ou proporcionar um meio adequado para brincadeiras, descobertas, crescimento. Esse meio facilitador permitirá à criança, usando seu corpo, seus movimentos, seus sentidos e sua intuição, para desfrutar da deliciosa liberdade de brincar e aprender.

A partir desses discursos, as práticas pedagógicas, que compõem a proposta curricular da Educação, devem ter como eixos norteadores as interações e as brincadeiras. Sendo assim, o brinquedo educativo tornou-se um aliado aos fazeres pedagógicos infantis, pois este recurso direciona a atenção da criança de forma prazerosa, conduzindo-a a uma aprendizagem significativa. Nesta perspectiva, Carvalho (2003) pontua que o ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade.

A criança encontra na brincadeira um dos seus principais meios de expressão, o que possibilita a investigação e o conhecimento de mundo dela. Assim, se bem administrado, a educação lúdica contribui significativamente no processo ensino-aprendizagem. Mas, para que isto caminhe efetivamente inserido, principalmente, na Educação Infantil, é preciso refletir sobre sua importância no processo pedagógico.

Desta forma, cientes da suma importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem do estudante, deve-se direcionar a prática pedagógica, incorporando as brincadeiras para que possa proporcionar aos estudantes, um processo educativo mais prazeroso, motivante em prol da aprendizagem significativa. A simples capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para a resolução de qualquer questão.

Vygotsky (2007) atribui um relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando e jogando que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. Então, a criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento.

Ainda em Vygotsky (2007), entende-se que a linguagem tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança, conforme sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento. Dessa maneira, por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz de conta, são re-elaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem.

Sendo assim, tanto para Vygotsky (2007), quanto para Ramos (2008), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e, nesse caminho, a imaginação se desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos.

No cumprimento dessas exigências, o planejamento curricular deve assegurar condições para organizar o tempo cotidiano das instituições de Educação de modo a equilibrar a continuidade e inovações nas atividades, movimentação e concentração das crianças, momentos de segurança e desafio, articulação de vivências pessoais e coletivas. Também, é preciso que se tenha espaço e estrutura que facilitem que as crianças interajam e construção de sua cultura e também favoreça o contexto com a diversidade de produtos culturais (livros de literatura infantil, brinquedos e outros), para manifestações artísticas e com elementos da natureza.

Uma educação de qualidade deve incluir espaço amplo, acolhedor e adequado para que as crianças possam se manifestar por diferentes meios. Na tarefa de garantir às crianças seu direito de viver a infância e se desenvolver as experiências no espaço de Educação, devem possibilitar o encontro pela criança de explicações sobre o que ocorre a sua volta e consigo mesma enquanto desenvolvem suas formas de agir, sentir e pensar.

A ludicidade é um dos instrumentos motivadores de mais eficácia do processo ensino-aprendizagem, uma vez que as dinâmicas lúdicas propiciam a

espontaneidade, a desinibição, a liberdade, a integração, a coordenação, estimula a participação em grupo, favorece as relações interpessoais, auxiliando no desenvolvimento da comunicação verbal e não verbal, intensificando o resgate de valores competências e habilidades.

Assim, brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. É entender a realidade que o cerca de uma forma lúdica, prazerosa e muito mais motivante. Cercear a criança de aprender brincando é impedir que a alegria e a felicidade permeiem o âmbito escolar e ao mesmo tempo afastar o mesmo do estudante.

2. O JOGO NA ESCOLA E TODA SUA LUCIDIDADE EDUCACIONAL

O jogo na escola pode ser considerado um dos conteúdos mais utilizados e requisitados nessa área, tanto nas atividades em faixas etárias menores como nas maiores.

O ser humano igualmente a todos os seres da escala biológica tem como característica principal o movimento e a criatividade. Independente da sua espécie, um ser só para de se movimentar quando tem o seu ciclo da vida encerrado. O movimento espontâneo ou não é uma seguência de atividades motoras e físicas que são realizadas conscientemente ou não.

O jogo surge relacionado a esse assunto, por ser a melhor demonstração da predominância da espécie humana e além disso, atua como um valoroso contribuinte no desenvolvimento global da criança.

A palavra jogar refere-se a forma de comportamento organizado, nem sempre espontâneo, com regras que determinam a duração, intensidade e final da atividade. Importante lembrar que o jogo sempre tem como resultado a vitória, o empate ou a derrota. (QUEIROZ E MARTINS, 2002)

O jogo tem como características básicas a espontaneidade, a naturalidade, o prazer e o aspecto lúdico. O jogo permeia a vida de um indivíduo desde a sua infância até a sua maioridade, atuando também na terceira idade.

O jogo é uma atividade de separação que possibilita o equilíbrio entre o mundo externo e o mundo interno, canalizando as energias das crianças e

transformando em prazer as suas angústias. (RODRIGUES, 2007)

O jogo possui uma série de atributos e existem autores que enxergam de maneiras distintas, porém os mesmos são similares ao destacar que o jogo infantil está intimamente ligado ao prazer e ao divertimento.

Os jogos podem ter uma flexibilidade de maior nas regulamentações, são exercidos com caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em diversas situações. Assim, incluem-se entre os jogos, as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua, as brincadeiras infantis em geral e os jogos esportivos. (BRASIL- SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL, 1997)

É viável relatar que o jogo prepara a criança para a vida afetiva, com o treinamento de algumas funções que serão necessárias para a vida adulta, baseando-se nas suas características físicas, psicológicas e cognitivas.

Seguindo esse raciocínio atribui-se ao jogo um papel de pré-exercício para qualquer tipo de convivência e considera-se que por meio dele a criança amadurece suas funções psicológicas e psíquicas, como será demonstrado posteriormente neste trabalho.

O jogo representa uma série de movimentos e atos direcionados a um fim, ainda que inconsciente, pois a criança joga em busca de um objetivo determinado, não imitando somente os atos do adulto e nem repetindo sempre os atos atuais. (RODRIGUES, 2007)

Ao ver a criança jogando nota-se que enquanto esta atividade está acontecendo, ela não se interessa no que está acontecendo ao seu redor nem em quem está ao seu lado, pois só o jogo interessa. É como se ela fizesse um recorte no mundo, onde comanda a ação com o poder em suas mãos. No momento em que a criança está jogando, acontece um distanciamento da realidade, que proporciona liberdade de criação. (RODRIGUES, 2007)

O jogo está para a criança como o trabalho está para o adulto. Assim como o adulto se orgulha de suas obras, a criança sente-se crescer com as suas proezas lúdicas. A criança colocada à margem dos trabalhos reais e sociais acaba encontrando um substituto no jogo. (CHATEAU, 1987).

O professor deve ter em mente, antes de mais nada, que o jogo acaba constituindo-se no conteúdo mais querido pelas crianças. Essa premissa é válida tanto no caso de um simples jogo recreativo ou até a realização de um jogo mais complexo e elaborado, repleto de regras e necessitando de uma maior elaboração em relação ao seu acervo motor, cognitivo e psicológico.

Por ser um assunto extremamente amplo e diversificado, o jogo possui várias classificações, adequadas para a sua aplicabilidade de acordo com as suas finalidades e natureza. Também existem diversas correntes relativas a questão do jogo e da sua necessidade para o indivíduo, não podendo esquecer também as suas diferenças em relação as faixas etárias existentes.

Existem diversas correntes e seguidores, que de uma maneira geral, separam-se assim: para os filósofos o jogo representa a possibilidade de eliminar o excesso de energia represada e para os psicólogos é uma forma de infração do cotidiano e suas normas. Já os educadores consideram muito importante o jogo infantil como recurso para educar e desenvolver a criança. (KISHIMOTO, 1998)

Quando se entra no campo da educação, faz-se a necessidade de uma diferenciação entre a brincadeira e o jogo, ou seja, o seu enfoque educativo e lúdico. Na realidade o jogo com função lúdica, é aquele que visa proporcionar o prazer e com função educativa visa proporcionar o ensino de conteúdos, buscando-se objetivos.

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o de-

sequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas o jogo, quando a função lúdica predomina ou o contrário, quando a função educativa elimina todo o prazer, restando apenas o ensino. (KISHIMOTO, 1998, p.19)

Sendo assim, torna-se necessário que o jogo além de ensinar e/ou educar o estudante, seja também capaz de proporcionar-lhe prazer, divertimento e expansão da sua criatividade e capacidade de expressão.

Além disso, para uma melhor aplicação prática e didática, o jogo possui uma divisão toda própria para que sua adequação à faixa etária, para que ocorra de forma simples e com sucesso.

Os jogos podem ser divididos em sensoriais (aqueles que ajudam a desenvolver apenas os sentidos), motores (aqueles que desenvolvem

principalmente o aspecto físico) e de raciocínio. (TEIXEIRA, 2013)

Os jogos motores promovem uma grande atividade das massas musculares, atuando no organismo em geral. Desenvolvem as qualidades físicas (ritmo, coordenação motora, flexibilidade, agilidade, equilíbrio, velocidade, resistência e força) e as habilidades motoras (de locomoção e estabilização)

Os jogos motores podem ser recreativos ou desportivos. Os jogos recreativos visam o lúdico, proporcionando satisfação pessoal. Os jogos desportivos visam desde a aprendizagem de gestos simples do jogo, até a técnica de um esporte.

(RODRIGUES, 2007)

Os jogos sensoriais e de raciocínio são de pouca movimentação e de pouco desenvolvimento no aspecto físico do aluno.

Os jogos motores apesar de terem a capacidade de desenvolver principalmente o aspecto físico, também contribuem para a melhora e o aprendizado de questões relativas ao aspecto cognitivo e psicológico. Portanto, esse é o grande segredo para que o profissional de educação física consiga contribuir no desenvolvimento do seu aluno como um todo. (RODRIGUES, 2007)

Estabelece uma ordem para o aparecimento dos jogos. Na primeira infância os jogos funcionais, os jogos simbólicos um pouco antes dos 3 anos, nos primeiros anos da escola do ensino fundamental os jogos de proezas e os jogos sociais, mais comuns no final da infância. (RODRIGUES, 2007)

Contudo, existem vários autores que definem uma evolução classificatória (de acordo com a idade do indivíduo) para o jogo. Esse estudo não tem o intuito de promover ou criar um longo embasamento sobre essa questão, apesar de ser importante relatar a opinião de Piaget sobre o assunto.

Para Piaget a evolução dos jogos obedece aos estágios: jogos práticos (brinquedo funcional), que consiste nas explorações sensório-motoras; jogos simbólicos, que compreendem dramatizações de ações; jogos com regras dos 7 aos 8 anos e que constituem até a fase adulta. (RODRIGUES,

2007, p. 50)

Na realidade os chamados "jogos práticos" também são denominados de exercícios. Os três tipos de jogos idealizados por Piaget, estão baseados em pesquisas sobre o desenvolvimento da inteligência e a gênese do conhecimento

De acordo com Piaget, temos 3 tipos de jogos: jogo de exercício ou prático (jogo com a finalidade do próprio prazer pelo seu funcionamento); o jogo simbólico (não tem limites funcionais, acrescentando um espaço onde podem haver conflitos e pode-se fazer de conta, aquilo que a realidade não permite) e o jogo de regras (é intensamente social, promovendo relações mais amplas, representando as coordenações sociais, as normas a que as pessoas se submetem para viver em sociedade). (FREIRE, 1994)

Contudo, independente da classificação existente, os jogos sempre devem ter o objetivo de divertir e ao mesmo tempo ensinar, no que se refere ao desenvolvimento global do indivíduo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade hoje em dia é considerada um valioso instrumento metodológico dentro do âmbito escolar. O educador que ainda resiste a essa ideia, está enraizado no tradicionalismo pedagógico, que nunca respeitou ou levou em consideração as características individuais dos estudantes.

Todo educador deve se livrar constantemente da homogeneidade que teima em permear o ambiente escolar, tornando o ensino significativo para os estudantes, além de prazeroso e divertido.

Ao entender que a sala de aula tem como principal característica a heterogeneidade, o educador percebe que isso faz parte de qualquer entendimento dentro do âmbito educacional. Padronizar, categorizar, só promove uma aproximação ao fracasso, aos constantes atos de indisciplina e desinteresse por parte dos estudantes e consequentemente do professor.

A ludicidade faz parte do indivíduo desde a mais tenra idade, tendo como seus principais alicerces, as brincadeiras, os brinquedos e os jogo. Trazer esses três para dentro da escola, significa trazer o mundo da criança para lá, tornando qualquer aprendizado mais

significativo, prazeroso e acolhedor.

Propor esse tipo de educação, amparada por um aprendizado que leve em conta a bagagem cultural, social e motora do estudante, deve ser o primeiro objetivo do educador quando o mesmo adentra em uma sala de aula. Só assim, seu ofício continuará sendo imprescindível para o indivíduo e para uma sociedade.

Ao brincar a criança passa a compreender melhor o mundo que a cerca, além de poder experienciar inúmeras situações e acontecimentos que vão contribuir de forma importante para o seu desenvolvimento. Na educação, os jogos como conteúdo, podem ser considerados instrumentos valorosos, capazes de colaborar com o processo de ensino e aprendizagem e o desenvolvimento pleno do indivíduo.

Entender que a educação passa por cenários onde o processo de ensino e aprendizagem vai além das salas de aula, além da mente, mais também incluem o corpo, o coração, o prazer, o amor, a felicidade, o incentivo, é vital para que a mesma contribua para a formação de um indivíduo capaz, feliz e justo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, N. P. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo:

Loyola, 2000.

BATISTA, M. V. C.; ZAMPARO, R. E. A magia do brincar na escola. Londrina: UNOPAR, 2005.

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. PCNs. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CHATEAU, J. O Jogo e a criança. São Paulo: Summus Editorial, 1987

FREIRE, B. J. Educação de corpo inteiro. 4 ed. São Paulo: Scipione, 1994.

KISHIMOTO, T. M., O jogo e a educação infantil. 2 ed. São Paulo, Cortez Editora: 1998.

QUEIRÓZ, D. T.; MARTINS, L. J. Jogos e Brincadeiras de A a Z. São Paulo: Ridul, 2002.

RAMOS, R. Desvendando a Ludicidade. Bloco 01. Tema 01. FTC/Ead. Faculdade de Tecnologia e Ciências. 6º período, 2008.

RODRIGUES, M. Manual Teórico e Prático da Educação Física. 7 ed. São Paulo:

Ícone, 2007.

TEIXEIRA, V. H. Educação Física e Desportos. 5 ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.