O LÚDICO UTILIZADO NA ALFABETIZAÇÃO

LUCIANA DE TOLEDO FABRETI

RESUMO
A inquietação acerca do modo como os pequenos aprendem a decifrar e a registrar informações tem aumentado nas últimas décadas, recebendo a atenção primordial de professores, psicólogos e especialistas em aprendizagem. O ser humano se comunica e estabelece suas conexões por meio da fala e dos gestos. Para a criança, o aspecto recreativo desempenha um papel relevante em seu crescimento, pois está intimamente ligado aos sentimentos de maneira marcante. Ao redigir, a criança necessita de diretrizes espaciais para posicionar os caracteres no papel, ajustando a forma e dimensão de acordo com o espaço disponível, guiando o traçado da esquerda para a direita e de cima para baixo, utilizando a destreza motora para segurar o lápis com a pressão adequada. No decorrer este artigo, nota-se a extrema importância do aspecto recreativo para as crianças, colaborando com o aprendizado durante o período inicial de letramento. Essa pesquisa bibliográfica tem como objetivo explorar elementos relevantes sobre as contribuições do aspecto recreativo durante a fase inicial de aprendizado de leitura e escrita, buscando recorrer a autores como Emília Ferreiro, Kishimoto, além dos fundamentos educacionais, que enfatizam a necessidade de incorporar o recreativo na etapa inicial de letramento. O indivíduo atravessa estágios do progresso físico, nos quais as habilidades motoras fundamentais de movimento, equilíbrio e manipulação são refinadas. Inicialmente, as ações motoras e atividades realizadas são simples e gradualmente se tornam mais complexas, tornando o período de zero a seis anos de idade essencial para o repertório físico das crianças. Desta maneira, o aspecto recreativo é essencial, auxiliando a criança a assimilar seu conhecimento do mundo por meio de brincadeiras.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras; Conhecimento; Inquietação.

INTRODUÇÃO

Devido à crescente inquietação em relação ao processo de alfabetização das crianças, diversas áreas do conhecimento estão investigando e buscando maneiras de facilitar esse processo. Se desde o início da educação formal forem introduzidas atividades e jogos psicomotores que estimulem a consciência corporal e a percepção do tempo e espaço, a aprendizagem da escrita e leitura será mais fluida.

Para promover o desenvolvimento integral da criança, considerando os aspectos físicos, emocionais, sociais e intelectuais, é essencial facilitar a aprendizagem escolar por meio de atividades lúdicas que estimulem a consciência dos movimentos corporais e a expressão das emoções.

Os benefícios do aspecto recreativo são vitais para permitir o adequado desenvolvimento infantil. Os primeiros anos das crianças devem ser dedicados a estimular e expandir sua curiosidade por meio de uma ampla gama de experiências de brincadeiras.

Entre as brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de adquirir valiosas lições de vida por meio de diversas funções que apoiam o crescimento e, em última análise, se traduzem em habilidades essenciais na vida adulta.

O ato de brincar (KISHIMOTO, 2001) é um evento social, um momento de interação infantil e de formação da identidade da criança, sendo uma atividade humana que se desenrola em contextos sociais e culturais, nos quais a criança recria a realidade por meio de sistemas simbólicos próprios. Além disso, é considerado uma atividade típica da infância.

A brincadeira estimula o desenvolvimento social, cognitivo e emocional das crianças. Elas enfrentam desafios e questões do seu cotidiano, levantam hipóteses para compreender melhor os problemas apresentados pelo mundo ao seu redor.

Por meio da brincadeira, estimula-se a interação, o que promove o confronto de diferentes pontos de vista entre as crianças. Isso as ajuda a desenvolver sua autonomia e cooperação, lidando com a realidade de forma ativa e construtiva.

O aspecto recreativo tem uma função educativa singular para as crianças, garantindo a oportunidade de educação sob uma perspectiva criativa, voluntária e consciente. Assim, o lúdico desempenha um papel essencial e fundamental na educação infantil, proporcionando uma situação estruturada na qual a criança deve tomar decisões e impor uma ordem, mesmo que essa ordem seja indeterminada ou aleatória. Isso auxilia no desenvolvimento do autocontrole da criança.

A APRENDIZAGEM MEDIANTE AS BRINCADEIRAS

Uma das maneiras pelas quais as crianças começam a aprender é por meio da brincadeira, pois através dela exercitam a imaginação e internalizam as normas sociais e os padrões de comportamento. As atividades recreativas devem ser adaptadas de acordo com o comportamento específico de cada faixa etária infantil. Essas brincadeiras podem variar entre as tradicionais, simbólicas, com regras ou de construção, estimulando a resistência física, habilidades motoras, a ética da criança, entre outros aspectos.

"Por meio das brincadeiras, a criança se socializa, se integra em diferentes grupos sociais, aprende a explorar, compreende o ambiente, desenvolve diversas formas de linguagem e mantém a saúde mental e física" (KISHIMOTO, 1995, p. 13).

Atualmente, o aspecto recreativo é considerado uma fase crucial do desenvolvimento infantil, pois através do ato de brincar a criança estabelece conexões com o mundo, promovendo a socialização. O lúdico encoraja a criança a colaborar com os outros e, consequentemente, a reconhecer diferentes perspectivas.

O brincar é uma atividade que ocorre no campo da imaginação e, para que isso seja possível, é essencial haver uma distinção clara entre a brincadeira e a realidade, proporcionando elementos para que a imaginação se manifeste. Isso implica que a criança que brinca desenvolverá um amplo domínio da linguagem simbólica. O lúdico envolve diversão, entretenimento, um conjunto de atividades que se assemelham pelo caráter recreativo.

Como um ato simbólico que tem início nos primeiros meses de vida, o recém-nascido explora o mundo por meio dos sentidos. Começa com a exploração oral (sucção) e, em seguida, realiza movimentos como engatinhar e sentar.

Por volta dos quatro meses, a atividade recreativa tem início. Um marco importante acontece na vida da criança: os objetos passam a funcionar como símbolos e, ao mesmo tempo, provocam mudanças em seu corpo que facilitam a interação com o ambiente.

As atividades comuns incluem jogar e soltar objetos. O principal brinquedo das crianças até os doze meses de idade é o próprio corpo, pois através dele conseguem produzir e aprender a emitir sons, dando origem aos primeiros balbucios.

A primeira atividade recreativa realizada pela criança é brincar de esconder, onde ela elabora a angústia da separação e a tristeza pela perda de um objeto.

De um a três anos, a criança inicia seu processo de autonomia, começando a andar e aprimorando sua coordenação motora.

Surge um novo interesse por brinquedos ocos nos quais podem colocar objetos. Assim, começam a explorar tudo o que seja penetrável e a utilizar todas as partes do corpo que permitam experiências de exploração, como olhos, ouvidos e boca.

Para estimular o desenvolvimento nessa fase, o professor deve incorporar atividades motoras, especialmente aquelas que promovem o andar, correr, saltar, entre outros movimentos. Brinquedos que envolvem empurrar, puxar e lançar, como carrinhos e triciclos, são fundamentais para o progresso das crianças.

Atividades musicais não apenas estimulam o movimento, mas também promovem a interação entre diferentes formas de linguagem, facilitando o processo de socialização. O canto atua como um estímulo para a criança no processo de ensino e aprendizagem.

Entre os quatro e seis anos de idade, as crianças continuam a se envolver em atividades motoras, porém, surge a imaginação e, com ela, o desenvolvimento do simbolismo (brincadeira de faz-de-conta). Nesse estágio, as crianças podem representar animais, pessoas, objetos, e até dramatizar situações da

vida real, como brincar de lojinha, casinha, escolinha, onde observam, analisam, interiorizam e dão significado.
A criança é um ser em constante evolução, e a escola é um ambiente propício, ou o mais adequado, para auxiliá-la a explorar o mundo e a sociedade na qual está inserida. Dessa forma, ao brincar, jogar e cantar, a criança aprimora sua capacidade de se comunicar com aqueles que precisam interagir com ela, através de uma linguagem própria para seus devaneios e fantasias, aplicando seus conhecimentos e refletindo sobre situações da realidade imediata.
É por meio da brincadeira que se estabelecem diversas relações entre a criança, adultos e outras crianças. A criança é um ser completo, e as ações corporais durante o brincar permitem seu desenvolvimento social, afetivo, físico e cognitivo.
Algumas brincadeiras auxiliam as crianças a explorar seus próprios corpos, além de estimular a interação com os outros e a exploração de objetos, contribuindo assim para a construção do conhecimento.
O educador deve criar cenários que permitam uma variedade de formas de brincar, dando à criança a oportunidade de escolher temas, papéis, companheiros de brincadeira, jogos com regras e de construção. Isso possibilita que elas expressem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e normas sociais.
Cada ação do educador deve ser cuidadosamente pensada, planejada, executada e avaliada, pois é responsabilidade dele respeitar o ato de brincar da criança, oferecendo uma ampla gama de brincadeiras para que ela possa adquirir novas experiências e conhecimentos.
Portanto, a brincadeira não é inata, mas sim aprendida, segundo os estudos de Piaget. Por isso, é crucial ensinar as crianças a brincar, proporcionando uma ampla variedade de brincadeiras para que, no futuro, elas possam fazer suas próprias escolhas. Ao estabelecer conexões com o ambiente ao seu redor, a criança se socializa, aprende a cooperar e, assim, consegue discernir entre diferentes pontos de vista. Com o desenvolvimento da linguagem, torna-se possível respeitar as regras. A atividade recreativa é caracterizada pelo jogo com normas.
As brincadeiras cantadas promovem a representação, contribuem para a socialização e auxiliam no desenvolvimento da linguagem. As atividades lúdicas ajudam a desenvolver as noções de espaço-tempo. As brincadeiras com regras fixas (estabelecidas pelas crianças) auxiliam na compreensão de normas, no desenvolvimento de hipóteses, na superação de erros, favorecendo a construção do conhecimento por meio de relações definidas. O ato de brincar é uma forma essencial de aprendizagem para os seres humanos.
A escola deve facilitar a aprendizagem, utilizando atividades lúdicas que criem um ambiente propício para a alfabetização, promovendo a autonomia na aprendizagem, uma vez que tais atividades auxiliam a criança no desenvolvimento de sua personalidade integral. As atividades lúdicas, quando direcionadas para a alfabetização e o ensino da língua materna, são eficazes, pois é por meio delas que se unem a diversão e a aprendizagem, o saber e o fazer.

O PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO

O processo de alfabetização das crianças deve ser prazeroso e construtivo, e a estratégia lúdica tem se destacado como uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos formais.
Os professores necessitam da prática para solidificar sua identidade profissional, e a formação inicial por si só não é suficiente como fonte de desenvolvimento da prática docente. Buscar significados coletivos que permeiam a identidade profissional dos professores, seus conhecimentos e práticas, é uma abordagem que valoriza a singularidade de cada professor como o centro da prática pedagógica, dentro da sala de aula.
Diferentes fontes de conhecimento convergem para a construção dos conceitos de alfabetização e letramento dos professores alfabetizadores, sendo que as concepções explicitadas por eles na pesquisa sobre o entendimento de letramento, leitura e escrita em suas vidas e práticas pedagógicas receberam destaque.
Refletindo sobre a docência na alfabetização, percebe-se que o uso de métodos lúdicos na sala de aula, com brincadeiras e jogos que introduzem os alunos ao mundo acadê-

mico, permite que a criança seja parte ativa na construção de seu processo de aprendizagem.
As crianças passam por diferentes etapas de desenvolvimento ao longo de suas vidas, adquirindo ampla evolução de suas funções cognitivas, sociais e psicomotoras.
A inclusão da ludicidade nas aulas é fundamental para criar um ambiente alfabetizador, promovendo a interação entre aluno e professor e facilitando o processo de ensino e aprendizagem. Além disso, a formação profissional é crucial, uma vez que muitos profissionais podem não estar familiarizados com esse método de ensino.
De acordo com Santos (2012):

Ao longo dos anos, podemos comprovar que a utilização de procedimentos metodológicos que envolvem brincadeiras, jogos e brinquedos tende a contribuir de forma mais eficaz para o processo de ensino e aprendizagem da criança na formação de atitudes como: cooperação, socialização, respeito mútuo, interação, liderança, criatividade, personalidade e autonomia, que favorecem a construção do conhecimento do educando. (SANTOS, 2012, p.32)

A brincadeira é composta por quatro dimensões essenciais:
Motivação interna da criança, independente das expectativas externas;
Controle interno, referente à capacidade da criança de direcionar a ação lúdica;
Liberdade de suspender a realidade durante a brincadeira;
Enquadramento, ou seja, a habilidade da criança de se comunicar e interpretar sinais sociais.
A prática de brincar tem sido associada ao desenvolvimento social, emocional, cognitivo e ao bem-estar das crianças. Por exemplo, está significativamente ligada ao enfrentamento ativo, à regulação emocional e à expressão de emoções.
Na visão de LaPierre e Aucouturier (2004), a criança vive em um mundo repleto de significados, onde os gestos têm intenções e o corpo possui uma linguagem que pode ser interpretada e traduzida. Existem comportamentos inatos e aprendidos que a criança manifesta.
Os comportamentos aprendidos, como os relacionados à higiene pessoal e alimentação, desempenham um papel na formação da personalidade e da imagem corporal da criança. O desenvolvimento psicomotor é de extrema importância para a vida da criança; ela precisa assimilar cada progresso antes de adquirir novas habilidades.
Segundo Gonzaga, a capacidade de planejar, estabelecer metas para o ensino-aprendizagem, intervir e adaptar quando necessário, modificando a prática pedagógica, deve ser uma constante na vida do profissional da educação. A habilidade de mudar e se adaptar é essencial para a evolução do processo educativo e para atender às necessidades e ao desenvolvimento das crianças.

A prática pedagógica do profissional é crucial para alcançar os objetivos de ensino de forma eficaz. Gonzaga nos faz refletir que a essência de um bom professor está na capacidade de estabelecer metas para a aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso de diferentes linguagens, intervir e ajustar o caminho quando necessário. Os bons professores são aqueles que respeitam as crianças e incorporam qualidade lúdica em sua prática pedagógica. (GONZAGA. 2009, p.89)

Um bom educador deve se manter em constante atualização, buscando constantemente novidades que possam enriquecer sua prática e aprendizado. Ele planeja e atinge não apenas as metas institucionais, mas também metas pessoais estabelecidas dentro de sua sala de aula.
Quando as crianças brincam, estão aprendendo sobre a realidade e descobrindo maneiras de afetá-la e manipulá-la. Ser brincalhão significa ter liberdade para criar funções e atividades sem restrições externas. O comportamento lúdico das crianças é guiado por uma motivação interna para atingir objetivos autoimpostos, atribuindo significados próprios a objetos e comportamentos. Essas características da brincadeira ajudam as crianças a aprender, a serem criativas e a lidar com desafios.
Embora a literatura sobre a brincadeira de adultos tenha crescido, ainda é pouco estudada em comparação com a brincadeira

infantil. Pessoas divertidas são geralmente bem-humoradas, espontâneas e propensas a agir de maneira lúdica, brincando, provocando, sendo tolas. Estudos mostram que a diversão dos adultos está relacionada ao bem-estar, felicidade, satisfação no relacionamento e autoestima mais elevada de engenhosidade e criatividade.

Ao incorporar comportamentos lúdicos, os professores podem criar um ambiente que permita às crianças expressar alegria, criatividade e flexibilidade nas brincadeiras.

Ao introduzir a atividade lúdica no contexto educacional, o professor deve ter objetivos claros, definir previamente o tempo dedicado aos jogos de acordo com as necessidades do grupo e seus próprios objetivos, além de determinar os espaços físicos onde as brincadeiras ocorrerão.

É essencial colocar a criança em situações de aprendizagem em que ela possa aplicar suas próprias interpretações da linguagem, integrando seu conhecimento espontâneo ao ensino para dar significado ao aprendizado. A criança constrói seu sistema interpretativo, pensa, raciocina e investiga para compreender o complexo objeto social que é a escrita.

Enquanto o jogo é uma atividade mais estruturada com regras diretas, a brincadeira está mais associada ao universo infantil, significando diversão, entretenimento e passatempo. No entanto, pedagogicamente falando, é sempre possível transformar o ato de brincar em uma oportunidade de aprendizagem significativa.

ESCOLA E CRIANÇA

A escola desempenha um papel fundamental na organização e proposta de situações que favorecem a aprendizagem de conteúdos culturais específicos. O objetivo central da escola é ensinar e permitir que os alunos aprendam.

O ato de brincar e jogar são atividades essenciais na vida das crianças. Através dos jogos e brincadeiras, as crianças dão significado ao mundo ao seu redor, buscando compreendê-lo. O professor deve ser sensível ao intervir, permitindo que as crianças elaborem suas emoções, sentimentos, conhecimentos e normas de forma pessoal e independente através da brincadeira.

É responsabilidade do professor proporcionar atividades significativas que levem a uma aprendizagem bem-sucedida, refletindo sobre sua prática pedagógica e reconhecendo o aluno como alguém que encontra prazer no processo de aprendizagem.

Para que a aprendizagem ocorra de forma eficaz, é essencial um bom planejamento, apoiado no trabalho coletivo dos educadores. Cada professor deve possuir uma preparação profissional séria que garanta tanto o conhecimento quanto a habilidade de ensinar, ou seja, o domínio do conteúdo e da metodologia de ensino.

Crianças e adolescentes aprendem observando, ouvindo, explorando, experimentando e fazendo perguntas. Estar interessado, motivado e engajado na aprendizagem é crucial para eles ao ingressarem na escola. Compreender o propósito por trás do aprendizado também pode ser benéfico.

As habilidades sociais não são inatas nas crianças - elas precisam ser aprendidas, da mesma forma que aprender a ler e escrever. O professor deve ser capaz de selecionar, sequenciar e dosar o que ensina, demonstrando flexibilidade na escolha e aplicação de métodos eficazes para promover a aprendizagem em sala de aula. A metodologia de ensino adotada pelo professor reflete sua abordagem e atitude em relação ao processo de ensino.

É importante que o professor levante hipóteses e forneça dicas para que o aluno possa concluir seu pensamento por conta própria, permitindo que ele construa seu próprio conhecimento de maneira autônoma e significativa.

A escola é a principal fonte de conhecimento à qual as crianças estão expostas. Isso lhes proporciona a oportunidade de adquirir conhecimentos em diversas áreas da educação, como ciências, literatura, história, matemática, política, entre outras disciplinas. Isso contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico. A exposição a diversas fontes culturais amplia a visão de mundo e enriquece o aprendizado.

A brincadeira e os jogos oferecem uma variedade de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, permitindo que a criança se aproprie desse conhecimento de maneira agradável e interessante. Ao brin-

car, a criança consegue avaliar seu crescimento e se sente naturalmente desafiada a progredir.
Na sala de aula, é essencial buscar constantemente a eficácia no processo educativo, incorporando momentos em que os jogos e as brincadeiras possam ser utilizados para auxiliar na construção de conhecimento de forma eficaz e envolvente.
A capacidade de imaginar, fazer planos e assimilar novos conhecimentos surge nas crianças por meio dos jogos e brincadeiras. Através do ato de brincar, a criança age simbolicamente em diversas situações humanas, recriando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes, preparando-se para a vida e seus desafios, mesmo sem ter vivenciado diretamente essas situações.
Os jogos e brincadeiras são características intrínsecas ao ser humano, permitindo a construção da personalidade por meio da autonomia que proporcionam, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança. Além disso, os benefícios didáticos dos jogos e brincadeiras são fundamentais, sendo mais do que simples passatempos, sendo, na verdade, meios essenciais para promover a aprendizagem.
Considerando que a finalidade primordial da educação é o desenvolvimento integral da criança, promovendo satisfação e autoconfiança, o processo de ensino-aprendizagem deve ser dinâmico e envolvente.
Conforme Kishimoto (1994):

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, aos outros e ao mundo, repetir ações prazerosas, compartilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, resolver problemas e criar.

Dessa forma, os jogos e as brincadeiras são ferramentas lúdicas que auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem, na construção da identidade e no estímulo ao interesse por novos conhecimentos de maneira dinâmica e prazerosa. Eles proporcionam às crianças diversas experiências, promovem a interação com os outros, organizam o pensamento, incentivam a tomada de decisões, ampliam o pensamento abstrato e incentivam a busca por diferentes formas de jogar, resultando na produção de conhecimento.
A abordagem lúdica na educação proporciona a ampliação do conhecimento e da socialização. A oportunidade de aprender de forma lúdica estimula os alunos a se tornarem seres críticos e ativos em relação à sua realidade cotidiana, promovendo uma maior consciência de si mesmos e dos outros.
A ludicidade envolve a capacidade de ação por iniciativa própria, e os jogos e brincadeiras são caracterizados por uma atitude que corresponde a uma resposta a estímulos externos, inerentes ao ser humano.
De acordo com Vygotsky (1994, p. 34):

A língua escrita é essencial como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. O desenvolvimento de gestos, desenhos e brincadeiras simbólicas contribui para esse processo, pois essas atividades possuem um caráter representativo, utilizando signos para representar significados.

A aprendizagem significativa não ocorre apenas copiando do quadro ou prestando atenção ao professor, mas sim através do lúdico. Os jogos e brincadeiras permitem que a criança tenha mais liberdade para pensar e criar, desenvolvendo-se com criatividade e autonomia.
O ato de brincar é uma ação que proporciona prazer, exercendo o poder criativo da imaginação humana ao construir um universo no qual o criador ocupa o centro, utilizando simbologias originais inspiradas no mundo da criança. É nessa atividade que a criança se desenvolve como um ser criativo, explorando sua imaginação e expressão de forma única e significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

À medida que o bebê se desenvolve cognitivamente, as mudanças que ocorrem afetam o comportamento em todas as áreas. Os conceitos não se desenvolvem isoladamente um do outro. O comportamento sugere que a criança já tem uma noção de constância na forma dos objetos, ou seja, os objetos não mudam de forma quando vistos de diferentes perspectivas. Além disso, a criança

deve ter um conceito funcional do espaço e das relações entre objetos, já que todas as ações ocorrem no espaço. Essas capacidades emergem mais ou menos ao mesmo tempo e seguem caminhos semelhantes de desenvolvimento, com esquemas elaborados à medida que a criança assimila e acomoda novas informações.

A alfabetização é uma etapa crucial em nossas vidas, pois é nesse processo que descobrimos o mundo das letras e da leitura. Um processo bem estruturado, com objetivos claros e metodologias apropriadas, pode ter um impacto significativo no futuro, moldando a vida e o prazer pelas letras de muitas pessoas. Nesse sentido, os professores desempenham um papel essencial como incentivadores e mediadores na vida de seus alunos, sendo responsáveis por qualificar-se, refletir e aplicar metodologias eficazes que respeitem o contexto e os conhecimentos prévios dos alunos.

O educador também tem a responsabilidade de proporcionar aos alunos um contato direto com o mundo da leitura. Muitos alunos não têm a oportunidade de serem introduzidos à leitura por seus pais, e o professor assume esse papel crucial. A leitura é uma ferramenta pedagógica eficaz para despertar o interesse das crianças pelos estudos. Quando a paixão pela leitura é incutida desde cedo na vida escolar, há uma grande probabilidade de essas crianças se tornarem adultos que adotam a leitura como um hábito, o que, por sua vez, os ajuda a compreender e se comunicar de forma mais eficaz.

O professor atua como um mediador cultural, estando entre a criança e a cultura, transmitindo conhecimentos, valores e práticas necessários para viver na sociedade. Ele precisa compreender tanto o aluno com quem trabalha quanto a cultura na qual deseja inseri-lo, bem como as nuances específicas do conhecimento que busca ajudar a criança a construir, como a linguagem escrita em toda a sua complexidade.

REFERÊNCIAS

GONZAGA. Rúbia Renata das Neves. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009. (p. 36-39)

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

KISHIMOTO, Tisuko (Org.). O brincar e suas teorias. 1995.

_____. Jogo brinquedo, brincadeira e a educação. 8 ed. São Paulo: Cortez, 1995.

_____. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

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

SANTOS, Santa Marli pires dos. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.