A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: COMO ELES AUXILIAM NA APRENDIZAGEM DAS DIVERSAS LINGUAGENS

LUIZA PRATES DE OLIVEIRA

RESUMO

O presente artigo pretende fazer uma análise dos jogos e brincadeiras, A educação infantil é uma fase crucial no desenvolvimento das crianças, e os jogos e brincadeiras são fundamentais para auxiliar na aprendizagem das diversas linguagens. Desde a primeira infância, a criança tem a necessidade de explorar o mundo ao seu redor, e os jogos e brincadeiras são uma forma lúdica e prazerosa de estimular esse processo, descrevendo e analisando a sua importância nas aprendizagens das diversas linguagens da educação infantil: As artes visuais, por exemplo, são uma das linguagens que podem ser trabalhadas através dos jogos e brincadeiras. Através de atividades que envolvam desenho, pintura, modelagem e outras formas de expressão, a criança pode desenvolver a criatividade e a sensibilidade artística. Além disso, essas atividades ajudam a estimular a coordenação motora, a percepção visual e a capacidade de observação.

Palavras-chave: jogos; brincadeiras; educação infantil; linguagens.

ABSTRACT

This article intends to make an analysis of games and games, Early childhood education is a crucial phase in the development of children, and games and games are fundamental to help in the learning of different languages. From early childhood, children have the need to explore the world around them, and games and games are a playful and pleasurable way to stimulate this process, describing and analyzing its importance in learning the different languages of early childhood education: visual arts, for example, are one of the languages that can be worked on through games and games. Through activities involving drawing, painting, modeling and other forms of expression, the child can develop creativity and artistic sensitivity. In addition, these activities help to stimulate motor coordination, visual perception and observation skills.

Keywords: games; pranks; child education; languages.

INTRODUÇÃO

Jogos e brincadeiras fazem parte do contexto infantil e parecem ser naturais e espontâneos dessa faixa etária, ao mesmo tempo em que se constituem parte imprescindível do seu desenvolvimento emocional, motor e psíquico.

Para tanto, a escola precisa exercer, intencionalmente, o controle teórico-pedagógico das suas ações em relação ao brincar. Toda esta abordagem teórica traz implicações importantes no entendimento do porquê e como a criança brinca, além da análise do resultado desses mecanismos no aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem.

Há, também, outro aspecto a ser comentado. A importância do planejamento de atividades do brincar, observando sempre os objetivos que se pretendem alcançar. Neste sentido, a brincadeira deixa de ser apenas uma atividade lúdica, para se tornar meio de aprendizagem de diversas linguagens, entre elas: as artes visuais, a linguagem oral e escrita, a matemática, o movimento, a música, assim como conceitos de natureza e sociedade. Além de ser a mola propulsora de processos interacionais de qualidade entre crianças, e/ou entre crianças e adultos, o brincar contribui para a promoção da linguagem simbólica, a interiorização do mundo adulto e seus conceitos sociais, a autoestima e noções de ética e solidariedade.

Assim, o objetivo fundamental que nos impulsionou à realização desta pesquisa foi à tentativa de elucidar um pouco o universo do brincar. Percebo na minha prática diária como professora de educação infantil, a riqueza de oportunidades que os jogos e brincadeiras trazem para o cotidiano da sala de aula. Apesar de perceber que a instituição escolar, assim como a classe docente, por diversas vezes não proporciona meios, para que o brincar seja fonte de conhecimento, servindo na maioria das vezes apenas como distração e ocupação do tempo ocioso. Demonstra-se certo laissez faire, na qual a brincadeira não é planejada, não têm objetivos e continuidade, assim nem avaliação processual.

No Capítulo 1, intitulado “A importância do brincar na educação infantil”, versaremos sobre as principais contribuições que as brincadeiras trazem para a infância, pautados em autores como: Piaget, Vygotsky, Wallon, Brougère, Kishimoto, Froebel, Winnicott e Chateau. Além da análise de documentos oficiais, que versam sobre o assunto.

Assim, na sequência, o leitor irá encontrar no Capítulo 2, “O brincar e as áreas do conhecimento”, uma análise detalhada da contribuição do brincar no desenvolvimento e aprendizagem de diversas linguagens integrantes do currículo da Educação Infantil.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar já se tornou inerente ao conceito de educação infantil, jogos e brincadeiras são aspectos sempre presentes no currículo para essa faixa etária. A criança não precisa de motivos específicos para começar uma brincadeira, é sua linguagem primordial, o principal modo de expressão da infância, através da qual internaliza e modifica o seu mundo. É através do brincar que a criança entra em aprendizado, desenvolve a imaginação, se apropria da cultura e se humaniza.

Diversos autores tratam desta questão. Vygotsky (2002), por exemplo, indica que através do brincar, a criança imita e convive com situações que ainda não domina inteiramente, colocando em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro que conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento, tanto na construção da sua subjetividade, do jogo simbólico, como no seu conhecimento de mundo. As brincadeiras fazem parte da cultura, e é através da interação cultural que emergem as funções psicológicas superiores, que são ações conscientemente controladas como: a atenção voluntária, memorização ativa, linguagem, cálculo, pensamento abstrato, controle da conduta, afeto e a imaginação. Portanto, o brincar é parte essencial na formação da inteligência, na brincadeira a criança está desenvolvendo zonas de desenvolvimento proximal, possibilitando avanços no sujeito que para ele é além de tudo histórico e cultural.

Vygotsky (1991), no seu livro "A formação social da mente", faz uma análise da brincadeira como atividade não apenas social, mas também de natureza e origem específicas, enquanto elementos fundamentais para a construção da personalidade infantil. Numa situação de brincadeira existe sempre, para aquele que brinca certo número de decisões a tomar, de escolhas a fazer, de papéis a assumir. Isto significa que, de forma imaginária, a criança assume diferentes papéis, atribui aos mesmos diversos significados, experimenta situações novas ou mesmo do seu cotidiano, testa os valores com os quais se defronta na realidade. De maneira complementar, as brincadeiras das crianças impõem desafios e questões sobre o seu comportamento diário, e, além disso, levantam hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelas pessoas e pelo ambiente com o qual interagem; assimilam a realidade e, consequentemente, a cultura na qual estão inseridas. (BOIKO, 2001, p.55).

Para Piaget (1967, p.32), as brincadeiras são parte fundamental na promoção do conhecimento, não devendo, portanto, ser vista apenas como um passatempo. “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.”

Esse desenvolvimento se dá principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. No período sensório motor que dura do nascimento até os 24 meses de idade, a criança possui reflexos inatos que serão modificados com o contato com o ambiente, nesta fase se iniciam os jogos de exercício, ou seja, a fase na qual a repetição de movimentos na qual a criança adquire controle motor e aprende sobre ações sobre os objetos físicos, através de ações como sugar, agarrar, manusear, lançar, chutar, superar obstáculos, que podem ser favorecidas pelo brincar e pelos brinquedos.

O período pré-operatório vai dos 2 anos até os 6 anos de idade, coincide com a fase da educação infantil, entre outras ações, inicia-se o jogo simbólico, ou faz-de-conta, ela dá outros significados a objetos e brincadeiras através da imaginação, modificando a realidade de acordo com os seus sentimentos e desejos. Ainda neste período, por volta dos 4 anos, a criança começa a se interessar pelos jogos de regras, através do qual as atividades vão ganhar um caráter educativo, constituindo a personalidade infantil através da incorporação de regras de convivência e valores morais.

Wallon segundo (ALMEIDA, 1995, pg. 42), também pontua fases de desenvolvimento infantil. Com o enfoque no brincar e o período que compreende a educação infantil, destacam-se três fases: a sensório-motora (maternal - de 1 a 2 anos aproximadamente) a criança brinca com o corpo, essa prática manda estímulos ao cérebro através dos sentidos, que vão ocasionar desenvolvimento cognitivo e a fase simbólica (jardim I – de 2 a 4 anos aproximadamente) nela os jogos e brincadeiras deixam de ser simples impressões para construir uma nova realidade de curiosidade, a imaginação se aflora, mas ainda trabalha com elementos contidos na realidade, essa é a fase do “egocentrismo” e a criança ainda não conseguem coordenar seus esforços para o outro, sendo comum, portanto a disputa por brinquedos. Na fase intuitiva (jardim II – de 4 a 6/7 anos aproximadamente), sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu”. Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta. Gostam de brincar em grupo, mas ainda age sem observar regras, a linguagem mais desenvolvida, proporciona brincadeiras com as palavras e com as letras. Os brinquedos preferidos são os que as crianças possam operar montar e desmontar, e as brincadeiras devem ter bastante movimento.

Defende ainda que a diversão deva ter fim em si mesmo, a criança deve ter liberdade para brincar e jogar deve fazê-lo porque assim o quer, se for uma atividade imposta, planejada, deixa de ser jogo e se transforma em didática, ensino, conteúdo escolar. A brincadeira é primordial no desenvolvimento, necessitando que seja desenvolvida com

tempo suficiente para surgir, se desenvolver e se encerrar.

Brougère (2001) reafirma que o brincar se dá no contrato com o outro, através da interação. A função do brinquedo está ligada ao valor simbólico que a criança lhe atribui na brincadeira, possibilitando a representação do mundo através desse objeto. Através das brincadeiras a criança se constitui como sujeito, adquire regras de convivência social, mas enfatiza que é uma aprendizagem social, ou seja, a brincadeira é um conceito que precisa ser ensinado.

O autor nos traz também o conceito de cultura lúdica, que seria o conjunto de brincadeiras acumuladas desde a época de quando era bebê, através da interação e do contato com os brinquedos.

Pode-se dizer que é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando. É o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê, evocadas anteriormente, que constitui sua cultura lúdica. Essa experiência é adquirida pela participação em jogos com os companheiros, pela observação de outras crianças (podemos ver no recreio os pequenos olhando os mais velhos antes de se lançarem por sua vez na mesma brincadeira), pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo. Essa experiência permite o enriquecimento do jogo em função evidentemente das competências da criança, e é nesse nível que o substrato biológico e psicológico intervém para determinar do que a criança é capaz. (BROUGERE, 1998, v.24, p.106).

Kishimoto (1996) enfatiza a importância do brincar e da função simbólica do brinquedo, com ele a criança reproduz o que faz parte do cotidiano e da realidade social na qual está inserida. Para a autora formar seres criativos, críticos e aptos a tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras.

O desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si mesmo, a cultura lúdica. Esta origina-se das interações sociais, do contacto direto ou indireto (manipulação do brinquedo: quem o concebeu não está presente, mas trata-se de uma interação social). A cultura lúdica, como toda cultura é fruto da interação social [...] isso significa que essa experiência não é transferida para o indivíduo. Ele é um co-construtor. Toda interação supõe efetivamente uma interpretação das significações das aos objetos dessa interação (indivíduos, ações, objetos, materiais) e a criança vai agir em função da significação que vai dar a esses objetos, adaptando-se à reação também e produzir assim novas significações que vão ser interpretadas pelos outros [...]. (KISHIMOTO, 1996, p. 27).

Froebel segundo Kishimoto (1996) foi o primeiro a fazer uso dos jogos e brinquedos, como trabalho pedagógico, ao criar o jardim da infância. Para ele o brincar é uma atividade inata e espontânea da criança, lhe dá alegria, liberdade, contentamento, sendo imprescindível no seu desenvolvimento, principalmente nos primeiros anos de vida. Para ele brincar não é trivial, é algo sério que possui profunda significação.

A partir de sua filosofia educacional baseada no uso dos jogos infantis, Froebel delineia a metodologia dos dons e ocupações, dos brinquedos e jogos, propondo: 1) dons, materiais como bola, cubo, varetas, anéis etc., que permitem a realização de atividades denominadas ocupações, sob a orientação da jardineira, e 2) brinquedos e jogos, atividades simbólicas, livres, acompanhadas de músicas e movimentos corporais, destinadas a liberar a criança para a expressão das relações que estabelece sobre objetos e situações do seu cotidiano. Os brinquedos são atividades imitativas livres, e os jogos, atividades livres com o emprego dos dons. (KISHIMOTO, 1996, v.22, p.152).

Winnicott (1975) afirma que o brincar tem o seu lugar e seu tempo, facilita o crescimento e manipula fenômenos externos a serviço da imaginação. O brincar fornece experiências culturais, sendo necessário um mediador através da interação. Para o autor, brincar é essencial porque é fator desencadeante da criatividade, da simbolização, e sendo criativo se reconhece o verdadeiro "eu". A criança brinca por prazer, e para dominar angústias e impulsos. "[...] O brincar facilita o crescimento, e, portanto, a saúde; brincar conduz aos relacionamentos grupais" [...]. "A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência". (WINNICOTT, 1975, p. 63).

A chave do pensamento de Chateau (1987) está na ideia de que é pelo jogo e pelo brinquedo que nasce a inteligência. O surgir do comportamento lúdico, está estreitamente ligado ao desenvolvimento da personalidade. Para a criança o jogo é coisa séria, ela incorpora verdadeiramente o papel que atribui a si mesmo, esquecendo-se da vida real.

Nessa perspectiva a criança só tem consciência da cena que está em primeiro plano, o restante desaparece ou se esconde temporariamente. O jogo, pois, constitui um mundo à parte, outro mundo, distante do mundo dos adultos, isto é o seu mundo lúdico. Essa absorção do papel que representa esse afastamento do ambiente real pode ser considerada involuntário, a criança não age com a decisão de entrar no jogo, ela se projeta no imaginário da brincadeira/brinquedo. A ênfase é dada à "simulação, à ilusão" ou faz-de-conta, por certo ela cria o seu próprio mundo. (CHATEAU, 1987, p.21).

Estes estudos nos levam a pensar, se o "brincar" deve ser visto apenas pelo enfoque da diversão ou passatempo e o jogo pelo ponto de vista da competição? Jogos e brincadeiras não teriam uma contribuição ainda maior?

O BRINCAR E AS AREAS DO CONHECIMENTO

Como demonstramos anteriormente, vários pensadores já pesquisaram e afirmaram a importância dos jogos e brincadeiras na educação, essas experiências de aprendizagem possibilitam mais qualidade cognitiva no processo de construção e reconstrução de conceitos, atitudes e valores, levando o aprendiz a construir estratégias para compor de forma mais significativa o seu potencial de pensamento. Portanto, a criança é um aprendiz competente e agente do seu desenvolvimento, seja na interação com o seu meio, em atividades socioculturais concretas, as crianças mobilizam seus saberes e suas funções psicológicas (afetivas, cognitivas, motoras, linguísticas), ao mesmo tempo em que as modificam.

Nesta perspectiva o lúdico é um dos propulsores da aprendizagem, levando a criança a reinventar o meio em que vive descobrir e redescobrir o mundo, incorporar valores, interagir, pensar e aprender. A brincadeira é, portanto, uma linguagem essencial da criança:

"O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências [...] Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói [...] (BRASIL, 1998, v. 1, p.28).

Será que não devemos olhá-los sob uma nova perspectiva, não seria a hora de ressignificar o ensino e a aprendizagem das brincadeiras e dos jogos na Educação Infantil?

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) norteia que as séries iniciais da Educação Básica devem favorecer a construção de diferentes linguagens pelas crianças e estabelecimento de relações com os objetos de conhecimento: Movimento, Música, Artes Visuais, Linguagem Oral e Escrita, Natureza e Sociedade e Matemática. A cidade de São Paulo, detentora da maior rede de Educação Infantil brasileira, aponta no documento "Orientações Curriculares – Expectativas de Aprendizagem e Orientações Didáticas para a Educação Infantil, (2007)", diretrizes bem próximas ao documento nacional, no qual indica aprendizagens que podem ser desenvolvidas na Educação Infantil, assim descritas: Experiências voltadas ao conhecimento de si, do outro, do ambiente; Experiências de brincar e imaginar; Experiências de exploração da linguagem corporal; Experiências de exploração da linguagem verbal; Experiências de exploração da natureza e da cultura; Experiências de apropriação do conhecimento matemático; Experiências com a expressividade das linguagens artísticas. Assim embasados, seguiremos descrevendo a importância do brincar, através de uma das linguagens sendo essa a artísticas que se desenvolvem a partir da expressividade, criatividade e da imaginação; se dividem em: artes visuais, teatro, música e dança.

[...] as linguagens artísticas apoiam as crianças na ampliação de sua sensibilidade e capacidade de lidar com sons, ritmos, melodias, formas, cores, imagens, gestos, falas, e com obras elaboradas por artistas e por elas mesmas, que emocionam e constituem o ser humano. (SÃO PAULO, 2007, p.116).

Na educação infantil, no campo das artes visuais, podemos destacar o desenho, como sua principal forma de expressão. Moreira (1995) indica que a criança desenha para brincar, e desenhando concebe em torno de si um espaço de jogo e criação.

No desenho das crianças menores, não existe a intencionalidade de representar algo, a sua principal ação é "brincar" com o próprio corpo e com os materiais que lhe são oferecidos. Com o passar do tempo, vão percebendo que podem deixar marcas, representar algo, fazer realmente um "desenho".

Outro item relevante na linguagem artística é o teatro, é através dele que podermos observar mais claramente o jogo simbólico infantil. É neste faz-de-conta que a criança "brinca" de ser o outro e apresenta novos significados aos materiais que lhe são oferecidos. Por exemplo, a criança desempenhando o papel de mãe de uma boneca, brincando de polícia e ladrão, ou transformando uma caixa de papelão em um carrinho, esses podem e devem ser considerado fazeres teatrais. É se apropriando destes conhecimentos que a criança adquire atitudes, conteúdos e valores sociais. Neste sentido, o Referencial Curricular para a Educação Infantil, afirma:

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira

não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, v.1, p.27)

A música, assim como a dança são fonte de múltiplas aprendizagens na Educação Infantil. Entre outros aspectos favorecem o desenvolvimento da oralidade, a comunicação de sentimentos, a autoestima, a interação, o jogo-simbólico e a expressividade corporal. Os brinquedos cantados, que são cantigas anônimas acompanhadas de movimentos, se constituem como principal meio de brincar através da música. A cultura brasileira é riquíssima neste sentido, podemos citar alguns exemplos: Atirei o pau no gato, Ciranda-cirandinha, Samba-Lelê, se eu fosse um peixinho, A canoa virou, corre cotia, Escravos de Jó, entre muitas outras. Os brinquedos sonoros, os jogos musicais, assim como os instrumentos musicais, também se constituem como promotores de aprendizado e descobertas.

As crianças integram a música às demais brincadeiras e jogos: cantam enquanto brincam, acompanham com sons os movimentos de seus carrinhos, dançam e dramatizam situações sonoras diversas, conferindo "personalidade" e significados simbólicos aos objetos sonoros ou instrumentos musicais e à sua produção musical. O brincar permeia a relação que se estabelece com os materiais: mais do que sons, podem representar personagens, como animais, carros, máquinas, super-heróis etc. (BRASIL, 1998, v.3, p.52)

As linguagens artísticas são aquelas que se desenvolvem a partir da expressividade, criatividade e da imaginação; se dividem em: artes visuais, teatro, música e dança.

[...] as linguagens artísticas apoiam as crianças na ampliação de sua sensibilidade e capacidade de lidar com sons, ritmos, melodias, formas, cores, imagens, gestos, falas, e com obras elaboradas por artistas e por elas mesmas, que emocionam e constituem o ser humano. (SÃO PAULO, 2007, p.116).

Na linguagem artística o teatro, é muito relevante, e é através dele que podermos observar mais claramente o jogo simbólico infantil. Neste faz-de-conta a criança "brinca" de ser o outro e apresenta novos significados aos materiais que lhe são oferecidos. Por exemplo, a criança desempenhando o papel de mãe de uma boneca, ou transformando uma caixa de papelão em um carrinho, esses podem e devem ser considerado fazeres teatrais. É se apropriando destes conhecimentos que a criança adquire atitudes, conteúdos e valores sociais. Neste sentido, o Referencial Curricular para a Educação Infantil, afirma:

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, v.1, p.27)

As crianças integram a música às demais brincadeiras e jogos: cantam enquanto brincam, acompanham com sons os movimentos de seus carrinhos, dançam e dramatizam situações sonoras diversas, conferindo "personalidade" e significados simbólicos aos objetos sonoros ou instrumentos musicais e à sua produção musical. O brincar permeia a relação que se estabelece com os materiais: mais do que sons, podem representar personagens, como animais, carros, máquinas, super-heróis etc. (BRASIL, 1998, v.3, p.52)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, fica evidente que os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento infantil e para a aprendizagem das diversas linguagens. Além de serem divertidos, eles auxiliam na socialização, na construção da identidade e na compreensão da cultura. Portanto, é essencial que os educadores incluam essas atividades em sua prática pedagógica, proporcionando um ambiente lúdico e estimulante para as crianças. Afinal, aprender brincando é muito mais prazeroso e efetivo! Os jogos e brincadeiras são fundamentais na Educação Infantil! Como vimos, eles contribuem para o desenvolvimento das crianças em diversos aspectos, como socialização, criatividade e identidade cultural. É importante que os educadores estejam atentos a essa questão e saibam utilizar essas ferramentas de forma adequada e criativa. Afinal, aprender brincando é muito mais divertido e eficiente, não é mesmo? Então, vamos valorizar cada vez mais os jogos e brincadeiras na educação das nossas crianças!

Concluindo, fica claro que os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Além de serem divertidos, eles promovem a aprendizagem em diversas áreas, como a socialização e a identidade cultural. O papel do professor é fundamental para incentivar e orientar essas atividades, proporcionando um ambiente lúdico e seguro para as crianças explorarem seu potencial. Portanto, não subestime a importância dos jogos e brincadeiras na educação dos pequenos, pois eles são essenciais para um aprendizado completo e saudável.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos, 11ª edição, São Paulo: Edições Loyola, 1974.

BOIKO, V.A. T; ZAMBERLAN, M.A.T. A perspectiva socioconstrutivista na psicologia e na educação: o brincar na pré-escola. Revista Psicologia Estudantil (online) jun. 2001, vol.6, no. 1, p.51-58.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 5 de outubro de 1988. Organização do texto por Juarez de Oliveira. 4. ed. São Paulo: Saraiva 1990. 168 p. (Série Legislação Brasileira).

BRASIL. LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Centro de Documentação e Informação Brasília: Edições Câmara, 2010.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, 1990.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, v. 1, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, v. 2, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, v. 3, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil/ Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica – Brasília. DF, v.1, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BROUGÉRE, G. A criança e a cultura lúdica. Rev. Fac. Educ. [online]. vol.24, n.2, pp. 103-116, 1998.

BROUGÉRE, G. Brinquedo e Cultura, 4 ed. São Paulo: Editora Cortez, 2001.

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

KISHIMOTO, T.M. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v.22, n.1, p.145-68, jan./jun. 1996.

KISHIMOTO, T.M. O Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

MACEDO, L.. Os Jogos e sua importância na Escola. São Paulo: USP/ Instituto de Psicologia/ Laboratório de Psicopedagogia, 1993.

PIAGET, J. (1946). "A formação do símbolo na criança". Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. O raciocínio na criança. 2. ed. Rio de Janeiro: Real, 1967

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Orientações curriculares: expectativas de aprendizagens e orientações didáticas para Educação Infantil / Secretaria Municipal de Educação – São Paulo: SME / DOT, 2007.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Tempos e espaços para a infância e suas linguagens nos CEIs, Creches e EMEIs da cidade de São Paulo, São Paulo: SME/DOT, 2006.

VYGOTSKY, L. "A formação social da mente". São Paulo: Martins Fontes, 2002.

WINNICOTT, D.W. A Criança e seu Mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.