

O BRINCAR E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM DA CRIANÇA: UM ESTUDO REALIZADO NA ESCOLA PIAGET EM ÁGUA BRANCA-PI

Vilani Ferreira Feitosa Amaral¹; Zacarias Carvalho de Araújo Neto²; Gorete Rodrigues da Silva³ Jennyane de Vasconcelos Ramos⁴

¹Graduada em Pedagogia pela *Universidade Federal do Piauí – UFPI*. e - mail: vilaniamara2012@gmail.com;

²Graduado em Matemática pelo *Instituto Federal do Piauí – IFPI, Campus Angical*. e-mail:

zacariasnetto11@hotmail.com; ³Graduada em Pedagogia pela *Instituto superior de Educação*

Programos – ISEPRO. E-mail: goreter9@gmail.com; ⁴Professora Esp. do curso de Licenciatura em Pedagogia da *Universidade Federal do Piauí - UFPI*. e-mail: jenny7@hotmail.com

Resumo: As atividades lúdicas são importantes na construção e na formação das crianças uma vez que contribuem no desenvolvimento motor, cognitivo tornando a aprendizagem mais divertida e prazerosa. Sendo assim este estudo busca analisar de que forma o brincar contribui na aprendizagem da criança? Por meio dessa indagação foi possível investigar como o brincar é trabalhado no ambiente escolar, averiguando as diversas maneiras de brincadeiras utilizadas e como as crianças reagem diante das práticas lúdicas. O presente artigo enfatiza como a comunidade escolar concebe a importância do brincar no ambiente escolar e extraclasse, verificando as potencialidades e habilidades cognitivas desenvolvidas na criança pelo ato de brincar e a importância do brinquedo no processo de ensino e aprendizagem da criança. Neste estudo teve-se como abordagem metodológica a pesquisa de campo que ocorreu na escola Piaget, localizada na Rua Nossa Senhora do Perpétuo Socorro S/N, Bairro Bulungão, em Água Branca Piauí. A pesquisa de campo é de cunho exploratório com abordagem qualitativa, e aplicação de questionários com perguntas semi-estruturadas. Os teóricos que fundamentaram o trabalho foram: Vygotsky (1998); Piaget (2003) e Kishimoto (2012). Os resultados obtidos diante da pesquisa foram contemplados com êxito em relação às habilidades desenvolvidas pela criança nessa fase da vida, e foi possível constatar a relevância do brincar e sua colaboração no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil e que a escola é um meio incentivador de novas práticas em sala de aula e extraclasse na Educação Infantil, ressaltando a importância que essas atividades desenvolvem nas crianças nessa fase onde elas estão no processo de formação do ser social.

Palavras-chaves: Brincar. Aprendizagem. Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

O brincar é a base para a construção do conhecimento e o desenvolvimento das potencialidades da criança, por meio da brincadeira é despertado a interação o raciocínio criativo, sua inteligência dentre outras habilidades, mais principalmente o conhecimento de mundo e de si mesma.

Esta pesquisa contribuirá para a reflexão da relevância do lúdico nas séries iniciais, e as implicações dessa prática no cotidiano da sala de aula e extraclasse, uma vez que na escola

pesquisada o recreio é dirigido, então, o brincar faz parte de todo o planejamento pedagógico da escola em questão, tendo como foco Jean Piaget no Projeto Político Pedagógico.

O problema que norteou a pesquisa foi: De que forma o brincar contribui na aprendizagem da criança? Por meio dessa indagação foi possível investigar como o brincar é trabalhado no ambiente escolar, averiguando as diversas maneiras de brincadeiras utilizadas e como as crianças reagem diante das práticas lúdicas.

O interesse em escrever sobre essa temática foi percebida durante uma fase de experiência na escola Piaget, como era trabalhado o brincar e as metodologias utilizando brincadeiras e, como essas práticas eram inseridas em sala de aula como também extraclasse. Notando como as crianças se desenvolviam e aprimoravam seu aprendizado.

Este estudo teve como abordagem metodológica a pesquisa de campo que ocorreu na escola Piaget localizada na Rua Nossa Senhora do Perpétuo Socorro S/N, Bulungão em Água Branca Piauí. Para análise de dados utilizou-se questionários semi-estruturados e a observação do ambiente escolar, realizando uma pesquisa qualitativa. A pesquisa é de cunho descritivo e bibliográfico. O público alvo são crianças do maternal com faixa etária de 03 e 04 anos. Os professores e alunos serão os sujeitos da pesquisa na escola pesquisada.

1.1. A relevância do Brincar nas Séries Iniciais

O brincar constitui-se como uma atividade fundamental para o desenvolvimento global da criança, sendo uma prática comum na infância, em que há um intenso investimento afetivo por parte da mesma. Sendo que é através do ato de brincar que a criança amplia se desenvolve e se constitui como sujeito operante em seu meio. Quando se fala da educação infantil o brincar e tudo o que o envolve é um eficiente condutor de aprendizagem experiencial, o lúdico permite contextualizar o conhecimento como processo, cultural, social e político da criança.

A perspectiva teórica do sócio interacionismo enfatiza a importância do professor frente ao aprimoramento da aprendizagem na Educação Infantil, dando a incumbência de propor mais experiências criativas para que possam enriquecer o aprendizado das crianças, desenvolvendo, assim, suas capacidades cognitivas. A influência do educador é de fundamental importância e adequando às metodologias de ensino-aprendizagem com brincadeiras facilitará um desenvolvimento mais significativo e satisfatório.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Nesse sentido, o aprendizado traz auxílio na aprendizagem desenvolvendo as capacidades afetivas, emocionais, estéticas e éticas, no sentido de contribuir para o desenvolvimento de crianças saudáveis e alegres. Para tanto, conforme o (RCNEI, 1998, p.24) Referencial Curricular para a Educação Infantil relata que o cuidar é:

Contemplar adubar na escola de educação infantil é a significação da parte integrante das práticas educativas, onde os instrumentos extrapolam a dimensão pedagógica. Visto que, cuidar de crianças em um ambiente educativo processa vários campos na área do conhecimento e a participação de profissionais de diferentes áreas é o ponto de partida da boa aprendizagem.

Nessas metodologias, a educação poderá interferir no desenvolvimento das competências nos aspectos emocionais, estéticos, afetivos, éticos e isso embasará na contribuição para a formação de crianças mais amáveis, profícuas e se tornarão adultos realizados.

O educador é o autor dessa história, e deve ser a peça principal no momento de incentivar as crianças no desenvolvimento pleno por meio do brincar, pois educar não é para ser compreendido apenas como repasse de conhecimentos, é mostrar caminhos acessíveis, que possam ajudar a criança a se desenvolver de maneira que possa escolher seus caminhos, compactuando com seus valores, conhecimento de si, compreendendo as possíveis adversidades que ela mesma irá encontrar no seu processo de subjetividade.

A brincadeira contempla questões presentes no cotidiano, nas vivências das crianças e aprimorando sua cultura. A inclusão do lúdico na proposta pedagógica tem o objetivo de despertar potencialidades e cativar, tornar essa fase prazerosa na vida de cada ser humano, afinal quem brinca na infância se torna um adulto sensato e feliz, oportunizando o respeito ao próximo e consigo mesmo.

De acordo com Borba (2006, p.38):

É importante enfatizar que o modo próprio de comunicar do brincar não se refere a um pensamento ilógico, mas a um discurso organizado com lógica e características próprias, o qual permite que as crianças transponham espaços e tempos e transitem entre os planos da imaginação e da fantasia explorando suas contradições e possibilidades. Assim, o plano informal das brincadeiras possibilita a construção e a ampliação de competências e conhecimentos nos planos da cognição e das interações sociais, o que certamente tem conseqüências na aquisição de conhecimentos nos planos da aprendizagem formal.

As brincadeiras são fontes de conhecimento e aprendizagem, envolvem habilidades e processos planejados entre o conhecimento igualmente alcançado e o original, entre o experimento, a lembrança e a capacidade criadora, entre o legítimo e o fantasioso, em particularidade com o mundo, em que a mesma se distancia da realidade da vivência cotidiana, ainda que nela referenciada.

As atividades lúdicas são importantes para o aprimoramento infantil, na capacidade em que a criança pode modificar e determinar novos conhecimentos. Neste sentido vale ressaltar que essas atividades devidamente aplicadas realizam na criança uma aprendizagem distinta e é um meio de informação mais divertido e harmônico cognitivamente.

De acordo com Kishimoto (2012):

Na educação infantil, o brincar estará sempre presente, pois é brincando que a criança entende o seu mundo. É brincando que ela aprende. Por meio da brincadeira a criança interage com o meio (objeto, pessoas). A brincadeira pode ou não ter regras. Ela oportuniza a imaginação e suas regras são “abertas” e sugere participação mais livre e descontraída, bem dentro do espírito da atividade lúdica. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as possíveis regras, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança e não se confunde com jogo (KISHIMOTO, 2010 p.123).

O brincar é uma atividade principal na infância, e é inerente à criança, então, o que é refletido acerca do brincar infantil enquanto estratégias do conhecimento são desenvolvidas competências básicas para planejar e acompanhar meios de como são adquiridos os conhecimentos, criam estratégias que valorizem o brincar infantil como estratégias de construção do conhecimento e, com isso, a criança vai desenvolver sua autonomia.

A escola deve praticar brincadeiras e jogos simples, vivenciadas no contexto da criança, trazendo para as aulas essas experiências a fim de proporcionar uma melhor socialização de todos dentro do contexto da sala de aula.

Conforme Dantas (1998, p. 111) o termo lúdico refere-se à função de brincar (de uma forma livre e individual) e jogar (no que se refere a uma conduta social que supõe regras). Existe uma distinção de acordo com o autor. O jogo e o divertimento devem seguir lado a lado, pois ambos são culturais. A ação do jogar propicia o preenchimento da necessidade das crianças, porque propiciar à imaginação a criação através de objetos, que se tornam aliados no desenvolvimento das crianças.

No entanto ensinar a aprender por meio do brincar contribui para a formação da identidade na construção do ser autônomo e criativo. Infelizmente, para alguns educadores que

derivam de uma concepção tradicional, não é nada prazeroso adentrar no universo do brincar em sala de aula e extraclasse, tendo em vista que ambos não vivenciaram a prática das brincadeiras, sendo esse um dos desafios a ser superados, pois não basta dominar teorias, a criatividade nas brincadeiras deve ser vista como um elo eficaz e permanente no processo de ensino-aprendizagem, os mesmos devem ver a criança como uma pessoa capaz de atuar, que interage, institui e recria possibilidades e com isso surgem novas aprendizagens.

Para Ferreira (2002):

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo. Para ela, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte desse conhecimento prático e que essas reflexões são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico e ativo (FERREIRA, 2002, p.01).

É através das atividades lúdicas que se atrai a atenção da criança, trabalhando com objetivo de atingir as suas potencialidades cognitivas e preparar para o exercício da cidadania, a vivência coletiva, o encontro com o outro, incentivar a criança que está adormecida, sufocada pela sociedade, perceber que existem justiça e injustiça na sociedade, através das brincadeiras e que estejam relacionados aos objetivos metodológicos, conciliando para que atendam adequadamente à necessidade de formação do aluno, aperfeiçoando, assim, sua subjetividade e autonomia a partir do brincar com o equilíbrio entre a realização de suas funções pedagógicas que é ensinar com conteúdos e habilidades propostos pela escola.

As atividades, no ato do brincar, aproveitadas como procedimentos de trabalho na metodologia de ensino-aprendizagem, podem ampliar diferentes desenvolvimentos e costumes no processo educativo das crianças. O espaço social escolar deve ser transformado em um grande laboratório e deve ampliar e oferecer metodologias inovadoras para que o educador e os educandos tenham a capacidade de escolher vários caminhos em que nomeie de acordo com seus valores e visão de mundo e enunciando um novo conhecimento.

O Referencial Curricular para a Educação Infantil (RECNEI, 1998, p.27) destaca que:

Para fazer atividades lúdicas é necessário que a criança se aproprie de elementos da realidade formando novos significados. As características de brincadeira ocorrem por meio de articulação entre a imaginação e articulação da realidade. Toda brincadeira refere-se e reflete uma realidade anteriormente vivenciada por ela.

Portanto, as atividades adotadas têm sido uma das estratégias mais bem sucedidas no que concerne à estimulação da aprendizagem da criança, sendo essas atividades significativas por desenvolver capacidades necessárias à evolução das crianças. Ao utilizar jogos na escola os

educadores precisam ter perceptibilidade do significado de seu emprego, é se depositar no papel de mediador.

Dessa forma, percebe-se que a escola é o ponto de partida da boa aprendizagem, a ludicidade e a educação tornaram-se parceiras, são aliadas no processo de ensino-aprendizagem, sendo isso de grande relevância para fortalecer o desenvolvimento da criança.

Diante das ideias citadas, Kishimoto (2008, p.134) enfatiza que:

O brincar, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem no processo de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas de educação que priorizam a aquisição de conhecimentos, a disciplina e a ordem como valores primordiais a serem cultivados nas escolas.

Pode-se notar, dessa maneira, a essencialidade de escolher propostas educacionais direcionadas para o emprego de brinquedos, jogos e brincadeiras como suporte de aprendizagem, pois é devido a esses elementos que a criança faz as interações com as oficinas do aprendizado que são as escolas onde vivenciam e interatua com o outro.

2 METODOLOGIA

Pode-se averiguar que, mediante a diversidade de práticas lúdicas no cotidiano da educação infantil existentes no âmbito educacional, tem-se que preparar diversos elementos de pesquisa que promovam e que sejam acompanhantes para que haja resultados aceitáveis sobre a pesquisa em assunto. A metodologia adotada teve a intenção de descobrir a contribuição do brincar no processo ensino-aprendizagem da criança. A opção metodológica utilizada foi pesquisa de campo.

Para a coleta de dados a aplicação de questionários e observação da escola, a pesquisa tem abordagem qualitativa e descritiva. O trabalho consiste em um “conjunto de métodos ou caminhos que são percorridos na busca do conhecimento” (ANDRADE, 2003, p.129).

Surge então a investigação que se deu pelo fato de perceber como as metodologias utilizando brincadeiras eram inseridas em sala de aula como também extraclasse. Para a tabulação dos dados foram feitas Figuras no Microsoft Office Word 2007 e utilizado calculadora para obter as porcentagens. Vários autores foram utilizados para fundamentar o trabalho, também foram feitas leituras de livros, artigos, revistas e fontes da internet, com a finalidade de tornar a pesquisa clara e útil.

2.1 Caracterização da pesquisa

A presente pesquisa partiu da observação do ambiente escolar, a fim de perceber como o brincar é relevante para o desenvolvimento integral da criança. O questionário foi o método utilizado para análise dos dados, por meio deles foi possível compreender o brincar e suas contribuições para a aprendizagem das crianças na escola Piaget para alcançar os resultados foram feitas análises nos questionários e comparações com o referencial que rege este trabalho.

A observação ocorreu durante 2 (duas) semanas no período da manhã, das 7h00 às 9h30, iniciando no dia 25/04/2016 até 05/05/2016. A participação das professoras foi essencial para a investigação, por meio da observação e das respostas foi possível analisar os dados para alcançar o resultado. A partir das observações foi feito um relatório de campo.

2.2 Participantes/População

Para a pesquisa foram selecionadas 09(nove) professoras que trabalham na instituição. Desse total apenas 02(dois) são auxiliares, sendo as demais contratadas com carteira assinada. Todas concordaram em participar da pesquisa após terem lido e a proprietária da empresa ter assinado o termo de aceitação, além da explicação diretamente feita pelo pesquisador, que teve todo o cuidado e apreensão em esclarecer os objetivos da pesquisa.

2.3 Amostra

A coleta dos dados foi realizada através do contato direto entre o pesquisador, as professoras e a pedagoga atuantes na escola. Foram alunos de faixa etária de 3 a 4 anos de idade de ambos os sexos da Escola Piaget em Água Branca - PI que participaram da pesquisa.

2.4 Instrumentos

O presente estudo realizou-se a partir dos seguintes instrumentos de pesquisa: questionários e observação do ambiente escolar. Os instrumentos utilizados foram satisfatórios para a contribuição na análise de dados que pôde caracterizar as práticas realizadas pelos professores na Escola Piaget, em turmas de Maternal da Educação Infantil, no trato com as crianças. De modo que foi possível analisar as superações na interação com as crianças e aspectos e práticas no dia a dia de sala de aula investigados mediante contribuição para aquisição do conhecimento.

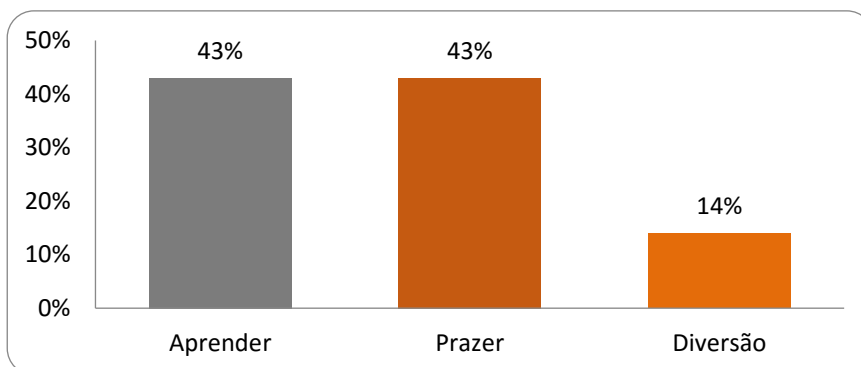
3 RESULTADO E DISCUSSÕES

Analisando os questionários e a prática dos professores, pôde-se perceber que, apesar de a escola ser um modelo no universo das brincadeiras, alguns profissionais não têm conhecimento

sobre o que é o brincar, a escola possui uma sala lúdica, porém muitos não sabem nem o tipo de brinquedo que lá existe.

Assim como ilustrados o Figura 1 estão expostos os resultados que foram analisados por meio dos questionários aplicados aos professores, com o objetivo de compreender a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo e motor dos estudantes.

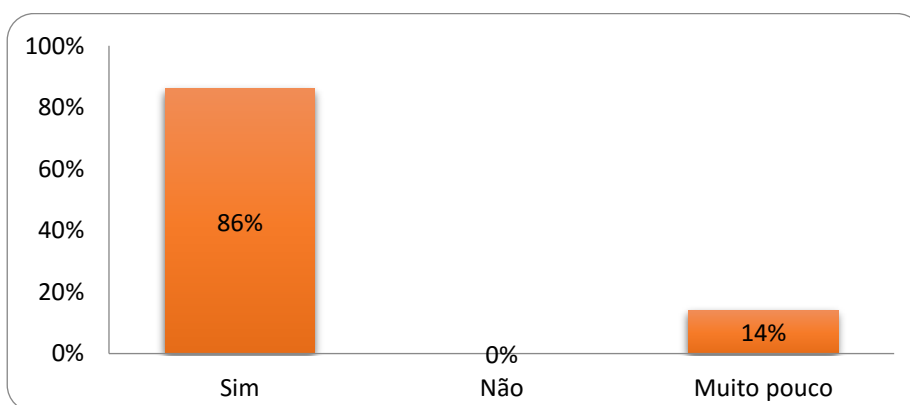
Figura 01. Para você o que é brincar?



Fonte: Dados ímpiricos da pesquisa (2017).

Dos participantes da pesquisa 43% responderam que brincar para ele é aprender, e 43% responderam que brincar além de se divertir é sentir prazer e somente 14% dos entrevistados responderam que brincar para eles é a criança aprender com diversão. Com base nas respostas dos sujeitos, foi possível constatar que, para as professoras, brincar é um item indispensável e contribui para o desenvolvimento na construção do processo ensino-aprendizagem nos aspectos mentais, cognitivos e simbólicos e sócios afetivos, pois a criança, além de sentir prazer, aprende com diversão e isso mostra o quanto é imprescindível no cotidiano das crianças.

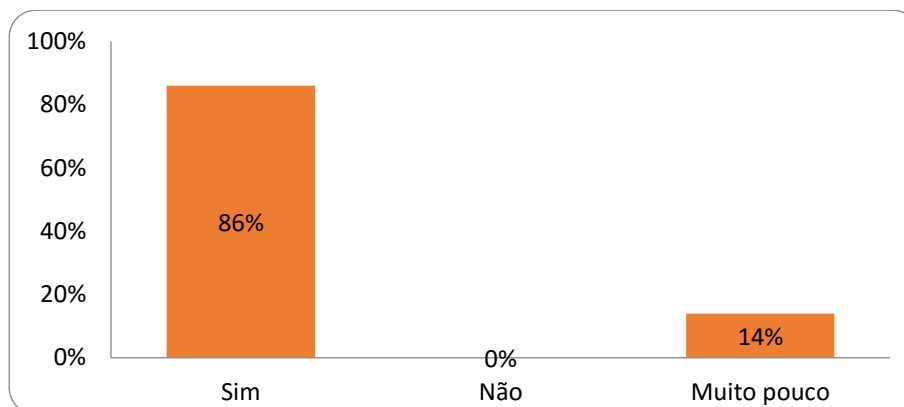
Figura 02. Como a comunidade escolar incentiva o professor a trabalhar o brincar em sala de aula e extraclasse?



Fonte: Dados ímpiricos da pesquisa (2017).

Das professoras pesquisadas, 86% confirmam que a escola incentiva o professor a trabalhar o brincar em sala de aula e extraclasse e apenas 14% das entrevistadas afirma que o incentivo é muito pouco. Diante desse fato, notou-se que não há incentivo em sua totalidade.

Figura 03. A escola disponibiliza materiais pedagógicos que incentivam a brincadeira que auxiliam no ensino-aprendizagem da aprendizagem da criança?

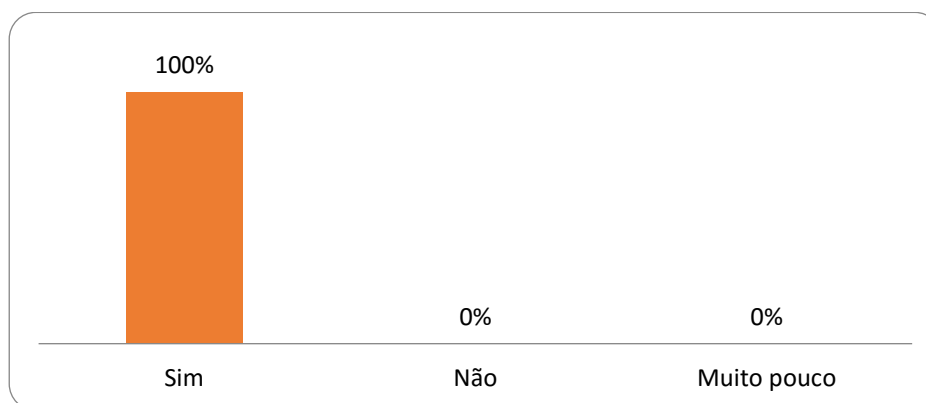


Fonte: Dados ímpiricos da pesquisa (2017).

Dos 07 participantes da pesquisa 86%, das entrevistadas responderam que a escola disponibiliza materiais pedagógicos para as mais diversas atividades lúdicas e que somente 14% das entrevistadas afirmam que o material disponibilizado pela escola é muito pouco.

Foi possível perceber que, diante das afirmações dos sujeitos, a escola não disponibiliza, em sua maioria, os materiais pedagógicos que incentivam e auxiliam na aprendizagem das crianças. É perceptível que tanto as escolas como os professores precisam estar focados nas práticas criativas que estimulem as crianças para que possam adquirir conhecimentos e aprender a pensar e, ao mesmo tempo, aprender a aprender.

Figura 04. Você trabalha a interdisciplinaridade entre o lúdico e o conteúdo aplicado em sala de aula?



Fonte: Dados ímpiricos da Pesquisa (2017).

Com base na análise das respostas, notou-se que 100% da amostra responderam que trabalha a interdisciplinaridade entre o lúdico e o conteúdo aplicado em sala de aula. Os resultados apontam que a criança adquire informação, desenvolvimento em várias áreas: cognitivo, físico, afetivo e social e ampliam as potencialidades, interação, seu raciocínio criativo, sua inteligência dentre outras habilidades, más principalmente o conhecimento de si e o mundo que a rodeia e sua subjetividade.

Sendo assim, por meio das brincadeiras, atividades estas que estão contidas num sistema de relações e que, pela sua especificidade e importância, constituem a estratégia metodológica por excelência nas práticas da Educação Infantil, em que espera que a criança desenvolva seu conhecimento de si e o mundo que a rodeia, sendo que é essencial e de suma importância, pois é brincando que se percebe o tipo de adulto que vai estar inserido na sociedade onde se torna um autor importante no contexto social.

O brincar é de suma importância, tendo em vista que esse tipo de interferência deve ser a educação oferecida para as crianças, para que possam caminhar mais seguros e capazes de consolidar os conhecimentos com momentos de prazer e diversão que serão lembrados de maneira agradável por toda vida.

De acordo com as colocações acima citadas, o brincar é importante, tendo em vista que esse tipo de interferência deve ser a educação oferecida para as crianças, para que possam caminhar mais seguras e capazes de consolidar o conhecimento com momentos de prazer e diversão que serão lembrados de maneira agradável por toda vida.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar é uma prática didática pedagógica diferenciada, pois utiliza atividades divertidas e faz com que a criança sinta prazer no ato de aprender. As brincadeiras no Ensino Infantil se tornam imprescindíveis para o bom desempenho e desenvolvimento da infância. É necessário que haja uma trajetória lúdica, pois se pode aprender de maneira prazerosa ou não, dependendo da forma como é apresentado e transmitido o aprendizado.

O lúdico destaca-se por ser uma eficaz maneira de envolver as crianças nas atividades tanto práticas como teóricas, a brincadeira é algo pertinente para a criança e com isso ela pode descobrir o mundo que a cerca.

O brincar como metodologia é um processo inovador e de fundamental importância, pois a aprendizagem fica mais significativa no processo ensino-aprendizagem com práticas adequadas a criança é instigada a aperfeiçoar as habilidades necessárias para um desenvolvimento mais significativo e contextualizado. Quando a criança é inserida em um espaço de criatividade e inovador, adquire algo significativo para sua subjetividade e autonomia. A contribuição do brincar é de fundamental importância.

Assim, diante dessa visão, percebeu-se que a escola é uma oficina de brincadeiras intencionais que, em sua totalidade, incentivam as metodologias das brincadeiras em sala de aula e extraclasse. À criança que brinca não precisa de tarja preta quando adulto torna-se autor da sua própria história, pois ampliam características positivas quanto a sua identidade, moral e ética para as suas escolhas, a escola deve ser inexequível jamais fugir dessa realidade, pois o papel da mesma é oferecer o ensino através da realidade de acordo com a clientela que atende e os profissionais precisam abraçar esse mundo com seriedade e respeito para com os pequenos inovando-se através de capacitações para que os trabalhos oferecidos nas escolas venham provocar um ensino de maneira clara e significativa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALMEIDA, Maria E. B.; PRADO, Maria E. B. B. **Um retrato da informática em educação no Brasil**. 1999.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos de graduação**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2003.(p. 129).

ANTUNES, Celso. **A afetividade na escola: educando com firmeza**. Londrina: Maxiprint, 2006.194p.

BORBA, Â. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BEAUCHAMP, J. (org). Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

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, 1998, volume: 1 e 2.

BROUGÉRE, Guilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

DANTAS, Heloysa. Brincar e Trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998. p. 111.

FERREIRA, Livia. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. *Artigonal*, [S.I.], set. 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1987.

LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008.

KISHIMOTO, T. M. et al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: cortez, 2010.

_____. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Cengage. Learning, 2012.