

O BRINCAR COMO IMPORTANTE ESTRATÉGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ROSA, Laura Beatriz de Arruda¹

RESUMO:

A pesquisa deste artigo visa conscientizar aos profissionais da área da educação sobre a fundamental importância de se trabalhar com o lúdico na educação Infantil, principalmente para que o desenvolvimento cognitivo da criança seja explorado de forma qualitativa, à medida que possa trazer benefícios no progresso da criança, gerando estímulo e curiosidade pela busca e pelo saber. Visto que, à medida que o aluno é incentivado durante a infância, em todos os quesitos, torna-se mais fácil a aceitação de mudanças em seu cotidiano escolar. A abordagem metodológica deu-se através de pesquisa bibliográfica, com conceitos relevantes de autores renomados como Piaget, (1998), Kishimoto (2003), Cardoso (2008), Maluf (2003) e Correia (2006). É importante destacar que os jogos e brincadeiras podem contribuir de forma sensível com os aspectos formativos dos indivíduos, visto que na Educação Infantil trabalha-se de maneira lúdica e recreativa, de modo que a criança possa integrar-se durante as práticas favorecendo a aprendizagem da leitura e da escrita, oportunizando o conhecimento à diversas culturas através das brincadeiras infantis. Ao avaliar as condições oferecidas nas Instituições de Educação Infantil, nota-se que muitas delas estão bem equipadas com recursos que envolvem a ludicidade e a prática do conhecimento mediante as atividades pedagógicas, proporcionando grande possibilidade de socialização entre as crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Criança. Ludicidade. Interação.

INTRODUÇÃO

A pesquisa deste artigo teve a intenção de englobar assuntos sobre a importância do brincar na Educação Infantil, visto que, mesmo sendo um tema bastante explorado, fez-se necessário uma análise minuciosa sobre as práticas realizadas no contexto escolar, onde professores e alunos foram envolvidos de forma dinâmica e interativa, refletindo sobre a importância que a brincadeira tem no desenvolvimento da criança, na expressão dos sentimentos e de suas emoções.

Entretanto, através desta análise, buscou-se como objetivo principal fazer com que o docente, mediador do conhecimento, pudesse realizar suas intervenções através de jogos e brincadeiras na Educação Infantil com uma nova transformação de idéias para as incertezas que a criança busca durante sua fase de descobertas, proporcionando-lhes segurança e prazer, além de construir sua própria identidade e autonomia.

Uma das justificativas mais evidentes deste trabalho foi o fato de que a criança precisa socializar-se de maneira eficaz, promovendo situações imaginárias, fazendo também que consigam cumprir regras, já que cada brincadeira demanda um comportamento diferenciado, havendo necessidade de presumir a compreensão da significação dos jogos e brincadeiras durante a fase da infância, fazendo com que as atividades lúdicas tivessem maior valorização na sala de aula e principalmente fora dela. Sendo assim, o brincar engloba muitos outros conceitos, que vão além do lúdico e da ludicidade.

A criança só precisa entender o funcionamento dos jogos e das brincadeiras pelas quais lhes são propostas para que possam ter o contato dominado pela imaginação e o raciocínio lógico desafiador, pela qual possa lhes proporcionar um contexto motivador para suas tarefas diárias, que no caso não deixa de ser a diversão, a cooperação e a alegria que a brincadeira pode atribuir.

O texto está organizado em três partes distintas, esta como Introdução que apresenta a importância da escolha do tema para o meio social, a segunda parte trata-se sobre *O Papel do Professor frente à ludicidade durante o processo ensino e aprendizagem* e a terceira etapa destaca-se *A BNCC como apoio pedagógico no ambiente escolar*, de forma que o aluno seja visto como cidadão de direitos e que possa compartilhar suas experiências através de mediações que o estimulam no desenvolvimento cognitivo e intelectual para sua formação, de modo qualitativo e prazeroso. Contudo, esta pesquisa evidencia também o papel do Professor como ser imprescindível no desenvolvimento das atividades que envolvem as habilidades da criança na Educação Infantil, pois é através da ação e reflexão do mesmo que o aluno aprende a se interagir com as diferentes fontes de aprendizagem no ambiente escolar, criando assim, oportunidades para que elas possam manifestar sua criatividade, pensamentos e relações sociais.

1. O PAPEL DO PROFESSOR FRENTE À LUDICIDADE DURANTE O PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM

Durante o período de análise e pesquisa para este artigo, foram realizadas atividades de fontes teóricas e práticas já vivenciadas sala de aula, a fim de enriquecer e aprofundar as habilidades cognitivas dos discentes. A metodologia abordada foi

adotada especificamente na Educação Infantil, com crianças de 0 a 5 anos de idade, pela qual tornou-se grande fonte de contribuição para outros estudos.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

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.

Através da interação com a criança pode-se possibilitar várias experiências como comparações, avaliações, comunicação um com o outro, construção de novas ideias, pela qual adquire-se oportunidades de criar e recriar a partir de novas brincadeiras, uma vez que, ao interagir e socializar com um grupo de crianças, o indivíduo passa a ter oportunidade de ser inserido no contexto escolar, a formar um caráter mais recreativo, porém espontâneo, por vezes sem intencionalidade, mas com a procedência de se desenvolver e aprender. Para Friedman (1996, pág.18):

Ao se referir a jogos e brincadeiras, deve-se considerar primeiramente qual o contexto a criança está inserida: familiar, tecnológico, educacional; pois em cada um desses, no caso o brinquedo, como objeto, pode constituir possibilidades diversificadas à criança; que por vezes, ao se desentender com os colegas, se isola em um canto para se aliviar, com o consolo de um brinquedo. Muitas vezes, a criança se desvia das próprias regras se dando o direito de escolher o próprio brinquedo e a brincadeira também. E a partir disso, ela coopera com regras improvisadas, progride mentalmente sendo capaz de memorizar novas informações e se divertir com determinado jogo. Isso porque os jogos e as brincadeiras estão inseridos no contexto familiar, educacional e tecnológico.

Segundo a autora, ao estar no ambiente familiar a criança tem uma distração maior e se diverte livremente, não atribuindo às regras exigidas pelos adultos, e já no âmbito educacional às brincadeiras com jogos de montagem faz com que a criança interage através das peças enfrentando algumas dificuldades, porém ao se deparar com os conflitos que o jogo lhe oferece, ela pode desenvolver várias habilidades: motora, afetiva, cognitiva e social.

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 2003 p. 140).

De acordo com o RCNEI (BRASIL, 1998), é o professor quem deve administrar o tempo das atividades, não podendo as crianças ficar sem um direcionamento, pois se não houver um direcionamento das atividades, estas podem não contribuir para o desenvolvimento dos participantes. “A participação em jogos representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico”. (PCN, 1997, p. 49).

Conforme Vygotsky (1998, p. 126), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”. É necessário compreendermos o sentido real da função do brinquedo, e para isso utilizamos a seguinte afirmativa:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. (VYGOSTSKY 1989, p. 109).

Ao brincar, a criança consegue desenvolver-se conforme suas necessidades, de acordo com suas aptidões. E juntamente com o brinquedo ela pode criar desafios e hipóteses, além de formar relações com outras crianças e com o meio em que está inserido. Já ao ver o brinquedo como objeto, ampara-o como suporte da brincadeira, permitindo a sua imaginação, criação e representação da realidade e das experiências vivenciadas. Ao atribuir-lhes oportunidades para a socialização uns com os outros, percebe-se o empenho que a criança possui na realização das diversas práticas voltadas para o conhecimento, e na medida que utiliza-se a reflexão como fonte de aprendizagem, aprende a respeitar a individualidade do discente e suas limitações. Diante desse pressuposto destaca-se que:

Na escola, as crianças só integram as atividades escolares no momento da execução e dificilmente participam das decisões e das escolhas. Indagando as crianças e resgatando suas brincadeiras, possibilita-se a participação das crianças, o professor coloca-se em condição de igualdade e abre caminho para a partilha, a troca, a cooperação, o diálogo, o aprendizado recíproco e a busca de convergências, ou seja, desenvolve os princípios dos jogos cooperativos. (CORREIA, 2006 p. 58)

Espera-se que ao executar dinâmicas durante o processo educativo as crianças possam também ter autonomia para escolher o que brincar e com quem brincar, já

que, ao estar participando das escolhas das brincadeiras entre seu grupo pode ter também a oportunidade de demonstrar seus interesses mais comuns, ampliando suas fontes de informações simbólicas e significativas para sua aprendizagem.

Conforme Ferreira, (2002, p. 15) a atividade motora está em primeiro plano. A criança tem desembaraço e espontaneidade: imita facilmente os movimentos que observa nos outros. Melhora a coordenação de movimentos, principalmente na direção vertical e horizontal. O equilíbrio se desenvolve. A exploração sensório-motora é intensa. Aos três anos pode andar de velocípede, jogar bola, correr, virar, saltar para cima e para baixo.

Diante desse pressuposto, ao garantir que a ludicidade esteja presente no dia a dia da criança, por meio de jogos e brincadeiras espontâneas, podemos confirmar o compromisso com um desenvolvimento qualitativo e eficaz, pela qual a criatividade se torna mais evidente mediante as atividades trabalhadas dentro e fora da sala de aula, podendo assim motivar os pequenos no processo ensino e aprendizagem.

Segundo Zanoluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Portanto, acreditamos que ao brincar, a criança demonstra maior autonomia e maturidade, mesmo que de maneira imaginária, reafirmando também diversas situações vivenciadas com os adultos.

A aprendizagem da criança deve ser construída na escola a partir de pressupostos formados pela socialização e reconstrução da criança como autora de sua aprendizagem, de modo a observar determinados conteúdos que podem ajudar no aprimoramento das habilidades dos alunos. O caminho a ser seguido nesse processo de ensino estará limitado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de progresso.

Conforme Maluf, (2003, p. 21): “Toda criança que brinca tem uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade os problemas que possam surgir no seu dia a dia”. A criança que não tem acesso aos jogos, brinquedos e brincadeiras pode ter graves traumas durante a infância por não ter essas experiências, que só fazem bem a autoestima e autoconfiança da criança.

É a partir de novas brincadeiras que fará com que ela tenha maior disposição para manipular o objeto do conhecimento. E, num pensar mais livre, pode descobrir-

se a si mesmo e o outro. Na medida que aprende ela também pode ensinar seus colegas, de forma que a interação possa se tornar o principal alvo da aprendizagem.

O brincar é uma atividade espontânea e difere do jogo, pois este possui regras e limites, por isso a proposta de utilização destes recursos, deve estar de acordo com a faixa etária abordada na ocasião (Friedman, 2004,1994).

Dessa forma, o brincar se torna uma característica comum do ser humano. Sua linguagem é de fácil acesso por todas as crianças onde se determina a quantidade de tempo, que varia de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra. Devemos considerar que muitos alunos apresentam déficit significativo de aprendizagem, e através disso, entendemos que a utilização de novas estratégias, principalmente por meio de jogos se torna instrumento de trabalho facilitador da aprendizagem.

A aprendizagem, por sua vez, está inteiramente ligada ao processo de interação da criança com fatores externos seja no convívio familiar, escola e sociedade em geral. Vygotsky (1998, p. 137) afirma: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”.

Podemos dizer que essas relações irão passar através de toda a atividade lúdica da criança, sendo um importante indicativo do desenvolvimento da mesma, estimulando sua forma de analisar o mundo e suas atitudes futuras.

Conforme Vygotsky (1998, p. 126), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”.

Percebe-se então que o lúdico está amplamente se transformando em novas proporções, à medida que está se tornando primordial ao recurso didático pedagógico, fazendo uma grande revolução, principalmente nas escolas de Educação Infantil.

É necessário compreendermos o sentido real da função do brinquedo, e para isso utilizamos a seguinte afirmativa:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. (VYGOSTSKY 1989, p. 109).

Ao brincar, a criança consegue desenvolver-se conforme suas necessidades, de acordo com suas aptidões. E juntamente com o brinquedo ela pode criar desafios e hipóteses, além de formar relações com outras crianças e com o meio em que está inserido. Já ao ver o brinquedo como objeto, ampara-o como suporte da brincadeira, permitindo a sua imaginação, criação e representação da realidade e das experiências vivenciadas.

Vygotsky (1998) fala ainda que a criança pode e deve experimentar a subordinação às regras ao renunciar a algo que deseja, e é essa renúncia de agir sob impulsos imediatos que mediará o alcance do prazer na brincadeira.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

Dessa forma, o brincar se torna uma característica comum do ser humano. Sua linguagem é de fácil acesso por todas as crianças onde se determina a quantidade de tempo que variar, de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra.

2. A BNCC COMO APOIO PEDAGÓGICO NO AMBIENTE ESCOLAR

Atualmente as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem a criança como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

A analisar documentos referentes a Educação Infantil pode-se citar, conforme as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais

as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (Diário Oficial da União, Brasília, 2009, Seção 1, p. 18.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2009, Seção 1, p. 8).

A DCNEI (2009) evidencia a criança no centro e faz um aprofundamento mais amplo em relação ao direito de aprendizagem, já a BNCC (2017) pode-se reafirmar o reforço sobre a concepção de criança como protagonista de seu conhecimento, visto que, ao instituir os cinco campos de experiências e objetivos de aprendizagem baseados nos seis direitos da aprendizagem faz com que a criança também tenha a oportunidade de pensar em garantir o que ela tem direito de aprender, durante essa fase.

Percebe-se por meio desses conceitos de estudo como reforçar a importância para que o aluno possa ter mais acesso ao conhecimento cultural, científico e o contato com a natureza, entretanto, preservando o modo de a criança aprender.

Pode-se dizer a ludicidade está em todos os momentos do espaço escolar, em todos os ambientes educativos e tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é uma das principais essências da infância e permite também que o trabalho pedagógico possibilite a produção de conhecimento na criança, estabelecendo uma relação natural com o brinquedo e fazendo com que extravase suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades. Ainda Santos (2002, p. 12) relata sobre a ludicidade como sendo:

“(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.”

A brincadeira proporciona diversão e prazer, aprendizagem e conhecimento, ao passo que, ao assumir a função lúdica e educativa, o brincar é uma experiência

fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da Educação Infantil. Os Professores precisam estar preparados para que esse desenvolvimento na aprendizagem dos alunos possa ter um bom resultado, através de formações e socializações com variadas fontes de conhecimento.

Entretanto, na concepção de Santos (1995, p.9), “o brinquedo, o jogo e a brincadeira são veículos do crescimento das crianças, possibilitando a esta explorar o mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si mesma e à sociedade de uma forma natural”. Esses três princípios são essenciais no progresso de desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança. Por fim, devem fazer parte dos mecanismos de ensino e aprendizagem dos professores.

O brinquedo sempre conterá referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas a imaginação e a memória. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos de jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Como objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento (SANTOS, 2008, p. 26).

Com tantas inovações e metodologias adequadas para a aprendizagem da criança através do brincar, ainda há resistência de muitos Professores em compreender que a brincadeira é um instrumento de mediação da apropriação do conhecimento, mesmo sabendo que a utilização desses materiais ajuda muito no desenvolvimento das áreas cognitiva, afetiva e sócio emocional da criança.

Conforme a pesquisa, destaca-se que na primeira etapa da Educação Básica, e de acordo com os eixos estruturantes da Educação Infantil (interações e brincadeira), devem ser assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver: tais direitos podem fazer toda a diferença na vida da criança, como conviver; brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Isso lhes garante uma educação mais eficaz e qualitativa.

A ludicidade é também uma forma de estudo sobre a história humana, já que os jogos e brincadeiras surgiram como instrumento de integração entre os povos. Pode-se dizer que:

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira

por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe. (BROUGÈRE, 2010, p. 104).

O Professor precisa-se definir o que é a Ludicidade para que tenha melhores resultados durante seu processo de ensino e aprendizagem, onde possa dar oportunidade para que as crianças desenvolvam suas habilidades e possam, através de atividades livres, escolher aquilo que quer fazer durante a brincadeira, porém de forma qualitativa e prazerosa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é um instrumento bastante importante na educação infantil, visto que ao longo dos estudos deste artigo percebe-se a necessidade do trabalho com jogos e brincadeiras, considerando a ludicidade como valor educativo para o desenvolvimento da criança. Há Professores que afirmam que a prática pedagógica valoriza o conhecimento da criança por meio da construção de sua própria aprendizagem.

Deve-se considerar a ludicidade como fonte de saber para as crianças de forma significativa. Cabe, portanto, a valorização dos cursos de formação aos profissionais da educação se colocar nestas práticas educacionais, já que, os estudos direcionados aos Professores ajudam na evolução da criança, fazendo com que descubram os jogos e brincadeiras através da construção de brinquedos e brincadeiras, ocorrendo espontaneamente.

Os docentes devem valorizar a brincadeira na fase da Educação Infantil, para que as crianças vivenciem práticas que internalizarão situações diversificadas durante boa parte da vida na infância, entretanto, deve-se estar motivado pelo conteúdo que irá trabalhar usando a ludicidade, já que o papel principal do docente é repensar a prática durante o tempo em que avalia os alunos em suas brincadeiras, e mesmo utilizando lápis, caderno e recursos concretos ainda pode se tornar uma aula estimulante e interativa.

Por meio deste artigo considera-se que toda criança precisa descobrir o mundo por meio de suas brincadeiras, tendo liberdade de se relacionar com os jogos e

atividades que lhes proporcionam independência e criatividade simbólica, expressando suas emoções e desejos, vontades e experiências uns com os outros.

Por fim, é diante de tantas formas de aprendizagem por intermédio da ludicidade que pode-se permitir várias maneiras da criança desenvolver-se, e ao atribuir ideias de práticas pedagógicas capazes de motivar a curiosidade e a criticidade dos pequenos consegue-se obter uma educação qualitativa, capaz de apropriar-se as necessidades das crianças, já que fazem parte do processo constante da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL/MEC. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, 1997.

Referencial Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

26 BRASIL. Emenda constitucional nº 59, de 11 de novembro de 2009. Diário Oficial da União, Brasília, 12 de novembro de 2009, Seção 1, p. 8. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/emendas/emc59.htm. Acesso em: 01 out. 2019.

27 BRASIL. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p. 18. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192 Acesso em: 01 out. 2019.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. 2017. Disponível em:

<https://brainly.com.br/tarefa/18894157> Acesso em: 16 out. 2019.

29 BRASIL. **Conselho Nacional de Educação**; Câmara de Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p. 18. Disponível em: http://semed.manaus.am.gov.br/wp-content/uploads/2017/05/BNCC-Final_Infantil.pdf Acesso em: 16 out. 2019.

BNCC/ MEC. Base nacional comum curricular. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/educacao-infantil>

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos: Em busca de novos paradigmas na Educação Física**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

DOM BOSCO. Editorial; Disponível em: <https://www.domboscoead.com.br/pos-graduacao/noticias/a-importancia-da-atuacao-dos-professores-na-educacao-infantil/525>
Acesso em: 02-10-2019.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Brincadeira, brincar, brinquedo**. In: Dicionário Aurélio escolar da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 198. 105p.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996

KISHIMOTO, **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para educação infantil**. Conceitos, orientação e práticas. Petrópolis, Vozes, 2008.

PEREIRA, Lucia Helena P. **Ludicidade: Algumas Reflexões**. In: PORTO, Bernadete de Souza (org.). Ludicidade: o que é mesmo isso? Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, GEPEL, 2002, P. 17.

PIAGET, Jean e BARBEL, Inhelder. **A Psicologia da criança**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

VIGOTSKY, L. **A formação social da mente.** Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação.** Londrina: O autor, 2005. Disponível em: <https://monografias.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm> Acesso em:16-10-2019.