

A CRIANÇA E O LÚDICO: A IMPORTÂNCIA DO “BRINCAR”

Profª Ms. Sandra de Fátima Krüger Gusso

PUPR

Profª Ms. Maria Antonia Schuartz

PUCPR

Resumo

Pretende-se com este artigo mostrar, sob a perspectiva pedagógica, as relações existentes entre a ação lúdica e a criança. Os questionamentos mais comuns que se ouve entre os educadores são: é possível à criança brincar e aprender ao mesmo tempo? Em que contexto a criança aprende? Quais brincadeiras ou jogos ajudam a criança aprender? Frente a esses e outros, tomou-se como sustentação à opinião de alguns autores, os quais abordam o assunto com propriedade, para afirmar que brincar é um ato divertido e espontâneo para a criança; por isso deve fazer parte de suas atividades cotidianas. É importante que o educador da infância, conheça bem os conhecimentos específicos a área, tais como: as fases do desenvolvimento infantil, as diferentes linguagens, os conhecimentos escolares específicos de cada faixa etária e acrescente o lúdico nos programas educacionais a fim de tornar a sua prática pedagógica em momentos de prazer e significação. Consciente, então, da importância de aplicar, com abundância, as brincadeiras e os jogos nas atividades educacionais da criança, o profissional competente saberá criar estratégias e situações que gerem aprendizagens mais interessantes usando recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem. Para mostrar a necessidade da brincadeira na formação integral da criança e, de como o educador poderá lançar mão desse recurso para ajudá-la no seu desenvolvimento, será apresentado, uma breve fundamentação do assunto e algumas atividades práticas como sugestões para o dia-a-dia escolar se tornar prazeroso e significativo na comunidade em que a criança vive.

Palavras-chave: educação infantil; lúdico; aprendizagem, brincadeiras.

INTRODUÇÃO

O ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, pois o brincar é uma das atividades mais importantes na vida dos indivíduos. Por meio dessa ação, ele tanto desenvolve suas potencialidades, como também trabalha com suas limitações, com as

habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas. O brincar é ainda uma forma de expressão e comunicação consigo, com o outro e com o meio. A brincadeira é considerada uma atividade universal que assume características peculiares no contexto social, histórico e cultural.

O brinquedo é um objeto facilitador do desenvolvimento das atividades lúdicas, podendo ser utilizado em diferentes contextos, tais como, no brincar espontâneo, no momento terapêutico e no pedagógico. Na brincadeira a criança representa, cria, usa o faz de conta para entender a realidade que a cerca e vive o momento.

Este artigo tem como objetivo comunicar, sob a perspectiva pedagógica, as relações existentes entre a ação lúdica e a criança. Tomando como base a observação do cotidiano das crianças e autores selecionados, que tratam do assunto com propriedade, serão apresentadas dicas de trabalho para que o educador possa aliar atividades lúdicas às atividades pedagógicas, transformando sua prática educativa em momentos de prazer e significação.

Para destacar a importância do ato de brincar na vida das crianças, será apresentada, primeiramente, uma breve fundamentação do assunto destacando o ser que em suas primeiras ações estão relaciona-se a elementos simbólicos do brincar. Em seguida, sugestões de atividades práticas destacando que o brincar e o aprender têm estreita relação.

Desta forma, conclui-se sustentando a tese de que a brincadeira é uma atividade espontânea da criança e que ela aprende enquanto brinca.

1 QUEM É A CRIANÇA?

Do ponto de vista do senso comum, podemos dizer que a criança é um ser angelical criado por Deus. Mas ampliando esse conceito tradicional, podemos dizer que a criança é um ser especial, em desenvolvimento, ela faz parte de uma sociedade, onde existe uma pluralidade cultural, composta por diversidades entre elas: a social, a histórica, a econômica, a política e a religiosa. É nesse contexto, que os conhecimentos das diversas áreas são elaborados e vivenciados, pelas crianças que freqüentam as instituições educacionais.

Diante do mundo de hoje em que a criança também é agente de transformação social, a concepção de criança dada por educadores e estudiosos da infância, destaca a idéia da participação ativa dela na sociedade. A criança, “*como todo ser humano, é um sujeito social e histórico que faz parte de uma organização familiar que está inserida numa sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico*” (RCNEI, 1998, p.21). Dessa forma, ela participa da construção história de sua identidade social.

Por fazer parte de uma sociedade culturalmente organizada, ela interage com o meio onde vive e ao mesmo tempo sofre influências externas e internas, as quais poderão ser positivas ou negativas, podendo ou não interferir em seu desenvolvimento global.

As crianças aprendem com as relações, essas imbuídas de valores e crenças, as quais caracterizam seu meio, gerando modificações de comportamento. A experiência com o outro de alguma forma influencia diretamente vida da criança. Ao interagir com o meio, a criança torna-se um ser ativo, que constrói estruturas mentais, explora o ambiente, tem autonomia própria, e é capaz de superar desafios para conquistar seu espaço.

Durante o processo de desenvolvimento e maturidade, toda criança atinge fases específicas em várias faixas etárias. Sobre isso, os seguintes autores: FREUD, REICH, PIAGET, VYGOTSKI, WALLON, SPITZ e WINNICOTT, compartilham a idéia de que o crescimento da criança é acompanhado por fases ou etapas de desenvolvimento, caracterizando aspectos peculiares e significativos, tais como: o físico, o cognitivo, o emocional e o espiritual, importantes para a sua formação integral. Esses aspectos a torna um ser que, nos primeiros anos de vida precisa de cuidados, por vezes específicos. OLIVEIRA (2002, p. 135) relata com propriedade que:

A experiência de conhecer crianças pequenas é muito interessante. Elas demonstram agir com inteligências e chamam nossa atenção pelas coisas que fazem, pelas perguntas que nos trazem. Desde seu nascimento, o bebê é confrontado não apenas com as características físicas de seu meio, mas também com o mundo de construção materiais e não materiais elaboradas pelas

gerações precedentes, das quais, de início, ele não tem consciência. Essas construções comportam dimensões objetivas (formas ou obras) e dimensões representativas, codificadas especialmente pelas palavras das línguas naturais, plenas de significações e de valores contextualizados.

Em síntese, o que se pretende mostrar é que o desenvolvimento da criança é resultado da interação de uma aprendizagem natural, mas paralelamente estimulada, que ocorre por meio da experiência adquirida no ambiente e com a própria capacidade inata da criança. Entretanto, é importante lembrar que cada criança tem seu ritmo próprio e características individuais, embora todas passem pelas mesmas fases ou etapas do desenvolvimento humano, as quais não são necessariamente associadas a idade cronológica.

No decorrer do desenvolvimento integral, a criança cresce e comprehende a realidade por meio de brincadeiras e do faz de conta, que em alguns momentos são representações da vida adulta. A criança também libera emoções de diferentes origens e intensidades, demonstrando suas preferências e seus interesses pessoais. Brincando de formas variadas, entre elas, sozinha, com outras crianças ou pessoas, ela elabora conceitos e, progressivamente, vai integrando com seu mundo, ou seja com a realidade vivida.

Durante todo o processo do desenvolvimento físico, moral e social da criança, muito bem explicado por Piaget, Vygotsky e Wallon, é importante destacar que os ambientes em que elas estão inseridas e as brincadeiras espontâneas ou dirigidas poderão contribuir de forma significativa na sua formação integral. Maluf mostra que: "... *É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca*" (2003, p. 20).

A criança é então, um ser sociável que se relaciona com o mundo que a cerca de acordo com sua compreensão e potencialidades e, brinca espontaneamente, independentemente do seu ambiente e contexto. Por isso, quanto maior o número de atividades lúdicas inseridas nas atividades pedagógicas, maior será o envolvimento da criança com o conhecimento trabalhado.

2 BRINCAR E APRENDER: ONDE E QUANDO?

A base para o desenvolvimento sadio continua sendo a família, embora essa atravesse por profundas reformulações conceituais e de valores na sociedade pós-moderna. O ideal é que a criança viva os primeiros anos com seus pais, ou representantes desses, no lar. Porém, a situação sócio-econômica das famílias do mundo atual tem feito com que as crianças deixem muito cedo suas casas para ficarem em Creches ou em Centros de Educação Infantil que atendam, desde o berçário até as séries iniciais, enquanto seus pais trabalham.

A criança que precisa ficar em alguma instituição da infância, por um período significativo para que os pais possam trabalhar, depende de uma pessoa adulta capaz de cuidá-la e educá-la fora de seu ambiente familiar. Nesse contexto, será destacado a pessoa do educador, por entender que a relação dele com a criança, seja qual for a idade, deverá ser com a base no amor, na responsabilidade, no cuidar, no brincar e no educar.

Os ambientes, denominados "de pedagógicos", deverão ser para a criança uma extensão do próprio lar. Para que isso se efetive adequadamente, o educador que trabalha nestas instituições, necessita de uma boa formação profissional para proporcionar um direcionamento específico e ao mesmo tempo significativo para estas crianças, principalmente nos primeiros anos de vida.

Com uma boa qualificação profissional, o educador deverá ser capaz de viabilizar situações onde a aprendizagem se torne significativa e prazerosa, onde a estimulação das diversas áreas do conhecimento seja aliada aos interesses naturais da criança. Lembrando que o lúdico deve sempre fazer parte do processo; pois o brincar e o jogar são atividades espontâneas das crianças.

Estudiosos da infância mostram que os principais eixos norteadores que devem ser trabalhados com a criança de 0 a 6 anos são: o cuidar, o brincar e o educar, preferencialmente trabalhados de forma prazerosa. Como mostra ROSSINI (2003, p. 11): "... aprender tem que ser gostoso... a criança *aprende efetivamente quando relaciona o que aprende com seus próprios interesses.*" Quais são, então, os principais

interesses das crianças? Parece que eles estão relacionados com o prazer, que é expresso pela criança através das brincadeiras e de forma concomitante aos desafios que a vida oferece, impulsionando-as, adequadamente, para reações no individual e no coletivo.

Pesquisadores da área da Psicologia, das Artes e da Educação Infantil, acreditam que as experiências mais prazerosas para a criança, principalmente as pequenas, são as brincadeiras e os cuidados pessoais; pois são através dessas atitudes que aparecem as relações de afeto e atenção. É então que, por meio de atividades lúdicas aliadas à relações de afeto que ela aprende. Logo, são nos primeiros anos de sua vida que o educador deve concentrar suas ações de afeto e atenção, a fim de proporcionar aprendizagens significativas.

O educar é hoje, um desafio para os profissionais da infância; pois sabe-se que o ato de educar apresenta algumas características que o define como um aspecto formativo e que acontece ao longo dos anos por meio das experiências pessoais. O aspecto da educação formal por exemplo, acontece em nível escolar, onde a herança cultural é trabalhada de forma mais sistemática, numa perspectiva histórica e socialmente construída. Já no aspecto informal, o educar ocorre naturalmente nos ambientes em que a criança vive juntamente com os seus familiares. É então, no ambiente escolar que pretendemos destacar a forma de convivência da criança com as pessoas que a cercam.

Ao refletirmos sobre uma formação mais significativa para as crianças que vivem hoje na chamada "sociedade do conhecimento" e, diante das constantes e aceleradas mudanças que impactam o mundo moderno, a proposta da Unesco estabelece alguns critérios para a educação mundial do século XXI. Esses estão baseados em quatro pilares básicos para propostas educativas. Com essa nova proposta espera-se que as crianças sejam capazes de desempenhar papéis significativos numa sociedade globalizada.

O conceito de educar para ser um cidadão crítico e consciente, é peculiar em sociedades democráticas, e pressupõe que o mesmo seja agente de transformação na realidade em que atue. Para que isso ocorra, é preciso que esse esteja apoiado no

desenvolvimento dos quatro pilares básicos para a educação. Segundo PERRENOUD (1999) são os seguintes:

aprender a conhecer (construir o conhecimento), aprender a conviver (relacionar-se com o outro), aprender a fazer (aplicar o conhecimento na vida cotidiana) e aprender a ser (conhecer-se). No entanto, é importante salientar que esses pilares estão pautados nos princípios filosóficos que regem o Neoliberalismo, portanto, distante dos pressupostos democráticos.

A ênfase que se pretende dar como direcionamento para uma proposta de trabalho educativo com base nos pilares acima citados, é de que todo o processo de educação infantil precisa ser realizado com alegria e estar acompanhado de vivencias significativas. Reafirmamos a colocação de ROSSINI (2003, p. 11): "... o aprender tem que ser gostoso...", regado com o lúdico, e de acordo com os interesses das crianças. Nesse processo, o cuidado, o interesse, a motivação, a estimulação e a criatividade são os elementos chave para o sucesso educacional e para o bom relacionamento entre o educador (ou outras pessoas, como os familiares) e o educando, quer seja na escola ou fora dela.

Para que a criança sinta-se amada e tenha desejo de aprender, o professor é a peça fundamental para conduzir e mediar o processo educativo. Hoje, o educador que estimula, que brinca e transmite alegria, desperta no aluno o gosto pelo aprender. O profissional da educação infantil, comprometido com a sua missão de ensinar deixa suas marcas *no conviver, no fazer, no conhecer e no ser*.

Assim, a realização de uma proposta educacional focada no lúdico torna-se fundamental, independentemente dos contextos, para a formação integral, significativa e prazerosa das crianças.

3 JOGAR E BRINCAR: A ALEGRIA DE APRENDER

Um dos questionamentos mais freqüentes feito pelos educadores está relacionado a: O que é o brincar para a criança? Segundo pesquisadores, é uma necessidade que toda criança tem. É também, uma atividade que faz parte do seu

cotidiano. A idéia poderá ser ampliada com a concepção apresentada por MALUF; pois ela diz que, *brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo* (2003, p. 17).

Por meio das brincadeiras, a criança fantasia, imita os adultos e adquiri experiências para a vida adulta. O crescimento infantil é acompanhado pelas brincadeiras, pelos jogos simbólicos que ela mesma inventa para construir conceitos e entender o mundo ao seu redor. SEBER define bem esse pensamento quando diz que: "*a conduta de viver de modo lúdico situações do cotidiano amplia as oportunidades não só de compreensão das próprias experiências como também de progressos do pensamento*" (1995, p. 55). Assim, o jogar e o brincar podem ser usados como ferramentas para o ensinar e o aprender. Se o professor aliar o lúdico aos conteúdos que deseja ensinar, irá despertar na criança o gosto em aprender coisas novas e significativas para sua formação.

Uma das principais características dos jogos, segundo DOHME (2003, p. 9) é que "... *eles tem um fim em si mesmo, os jogadores entram no mundo lúdico e praticam diversas ações com vontade, às vezes, com extremo vigor, mas sabem que têm a garantia de voltar ao mundo real quando o jogo termina*". Na brincadeira, a criança experimenta inúmeras sensações que poderão ser usadas na sua vida cotidiana, além de desenvolver sua auto - imagem e a do outro.

A Lei Federal nº 8069/90, mostra que toda criança tem o direito de brincar, mostra também que "Todas as crianças tem direito: à vida e à saúde, à liberdade, ao Respeito e à Dignidade, à convivência familiar e comunitária, à educação, à cultura e ao lazer, à proteção ao trabalho..." (2004). A compreensão desses assuntos aliados a uma proposta educativa contextualizada poderão contribuir na organização do trabalho pedagógico, tendo em vista o bem-estar da criança.

O brincar significativo aliado ao aprender a aprender precisa estar mais presente no cotidiano educacional da criança. A brincadeira é uma atividade necessária e

saudável na infância. Por meio da brincadeira ela constrói seu próprio mundo e se projeta no mundo real. Então, como ajudar a criança a interagir com o mundo real por meio de brincadeiras?

4 OFICINAS LUDOPEDAGÓGICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalhar com o lúdico é bom e necessário, pois o professor pode utilizá-lo como instrumentos para prevenir, diagnosticar, mediar e intervir no desenvolvimento integral da criança, ou até mesmo do grupo. Mas para que isso aconteça, é preciso um planejamento criterioso do que, como e de que forma efetivar esse trabalho pedagógico, aliando o lúdico com uma proposta de aprendizagem significativa.

Nessa vertente, é necessário considerar o brincar em duas situações: o lúdico no ensino e o lúdico centrado no desenvolvimento cognitivo e social. Na primeira situação, é importante destacar que nem todo jogo é lúdico. Para ser lúdico não pode haver pressão nem obrigação e é preciso ser realizado com prazer. Desta forma, as crianças têm a oportunidade de criar, organizar e administrar seus brinquedos e jogos. A sugestão é que use: contos, cantigas, poesias e brincadeiras e que por meio desses recursos, seja possível criar situações favoráveis ao desenvolvimento integral da criança, trabalhando os aspectos cognitivos, físicos, sociais e afetivos.

Algumas brincadeiras estimulam o desenvolvimento integral da criança e ajudam na aprendizagem infantil, como exemplo: a bolinha de gude, o dominó, o jogo de boliche, o fazer roupas de boneca, a perfuração de papel, trabalhos com jornal, recortes, bordados, pinturas, modelagem, papel, revistas, colagens, desenhos, jogos de quadra, malabarismos, danças, competições, lego, bambolê, blocos lógicos, gato e rato, futebol de botão, oficina de sucatas, peteca, dobraduras, pega varetas, bingo, maquetes, jogo da velha, cruzadinhas, desafios, leituras diversificadas, dramatização, fantoches e músicas.

Ao abordar o brincar com vistas ao desenvolvimento social, DEVRIES (2004) destaca alguns exemplos de atividades que poderão ser aplicadas em salas de aula, dentre elas destacam-se: a) os jogos de grupos: Quem é? – Cobrindo quadro com uso de dados – Formando famílias; b) os jogos de faz-de-conta: criar uma loja – histórias –

criando jogos com os temas já estudados; c) os jogos artísticos: preparar receitas – experiências – escultura – pintura / utilizando as mais diversas linguagens artísticas; d) os jogos de matemática e raciocínio espacial: blocos – tangrants,- gráficos; e e) os jogos de alfabetização: diários - histórias - cartas - bilhetes.

Faz-se necessário ressaltar que em todas as atividades, a criança só aprende se o que estiver fazendo for interessante e ao mesmo tempo desafiador, caso contrário, será apenas uma atividade rotineira e mecânica. Nesse sentido, não haverá aprendizado significativo nem o brincar lúdico.

Os estudos de Vygotsky revelam que o brincar permite e favorece a aproximação das zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, o que existe entre o nível de desenvolvimento real da criança e o nível de desenvolvimento potencial. Por exemplo, uma criança não alfabetizada pode brincar com outra que sabe fazer contas e perceber estratégias para aprender a jogar e se sair muito bem. Vygotsky em suas fundamentações, também enfatiza a importância dos jogos e das atividades artísticas em grupo, como meio para o desenvolvimento individual e de efetivação da aprendizagem. O contexto grupal fornece elementos que conduzem a possibilidade de construção de relações individuais e coletivas. E, são nessas situações que a brincadeira coletiva oferece à criança as vivências de novas experiências, as quais posteriormente poderão oportunizar a criação de estratégias, a partir do desenvolvimento da criatividade.

O jogo ou o brincar, levado “à sério” e sem imposição, transforma a “aula chata” em momentos de prazer, que poderão gerar a aprendizagem significativa para o aluno.

A contribuição do lúdico no desenvolvimento infantil pode ser realizado da seguinte forma: a) por meio de brincadeiras de faz-de-conta e de jogos com movimentos (crianças de 2 a 6 anos de idade); e b) por meio de jogos de regras, coleções e construções (crianças a partir de 6 anos de idade).

As diferentes práticas e teorias da Educação mostram que a criança aprende brincando. Ao jogar, ou ainda, ao brincar, a criança assimila o que percebe ao seu redor, e posteriormente, acomoda, para adaptar-se ao meio. FRIEDMANN esclarece a questão do brincar, do jogar e do lúdico mostrando que:

...brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada: jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras: brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar: atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (1996, p. 12).

Nas atividades denominadas de oficinas ludopedagógicas, o professor poderá despertar a imaginação e o interesse dos alunos começando a aula com a seguinte pergunta: Quem quer brincar de.... ? Ou Se eu fosse um (a)... o que faria? Ou ainda iniciar com um jogo de loto, quebra-cabeça e caixa surpresa, com música, poesia, cânticos, dramatizações e adivinhas. Enfim, seja no início, no meio ou no fim da aula, o importante é que o lúdico se faça presente, permeando o processo ensino-aprendizagem. Lembrando ainda, que as brincadeiras poderão ser usadas como alternativas para o resgate de valores e conhecimentos necessários a uma boa formação pessoal.

5 SUGESTÕES DE ALGUMAS ATIVIDADES E RECURSOS PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A investigação e a leitura em diversos livros que abordam a questão do jogo e da brincadeira como parte integrante do desenvolvimento integral da criança, foram os instrumentos utilizados para a elaboração de um quadro de sugestões contendo: a faixa etária, características principais, algumas atividades pedagógicas e alguns recursos necessários para que o educador possa utilizar o lúdico em sua prática educativa de forma significativa e prazerosa.

| IDADES | CARACTERÍSTICAS | ATIVIDADES | RECURSOS |
|------------|---|--|--|
| 0 a 2 anos | Tem interesse É curiosa Conhece o nome É negativista | Relacionadas ao período sensório-motor: exploração motora, a sensação / sentidos, e a | Objetos de espessuras variadas, bolas, cores, borrachas, |

| | | | |
|------------|---|---|--|
| | Brinca com o outro | estimulação. | brinquedos. |
| 2 a 3 anos | São ativas Estão descobrindo as coisas São sensíveis São tímidas São imitadoras | Por experiências, com brincadeiras, com leituras ilustradas, com histórias, com desenhos, com objetos variados, com faz de conta, por demonstrações, com perguntas e respostas, brincadeiras sem regras ou com regras simples, imitações, movimento e jogos diversos. | Fantoches, caixas de areia, flanelógrafo, materiais artísticos, materiais concretos. |
| 4 a 6 anos | São ativas São questionadoras São medrosas São amigáveis São confiantes São mais atenciosas São interessadas São mais concentradas | Brincadeiras com ou sem regras, atividades com movimentos, com representações, com recortes, pesquisas, criatividades, atividades em grupos, dramatizações e histórias ilustradas. | Cartazes, álbum seriado, materiais de artes, materiais concretos, objetos variados, livros, retroprojetor, vídeos, informática |

CONCLUSÃO

Acredita-se que o lúdico é ao mesmo tempo estratégia e ação, pois implica em diferentes formas de relação do sujeito (a criança) com o objeto (a realidade – o outro, o meio), capaz de conduzir o desenvolvimento e a transformação dos envolvidos no processo educativo. A atual sociedade orgulha-se do progresso científico e tecnológico, no entanto, despreza o progresso humano, que também é gerado a partir da Educação. No Universo infantil, o lúdico aponta como resgate e possibilidade de desenvolver, de forma prazerosa, integralmente esse ser humano, num contexto pedagógico.

O brincar também pode promover a construção do conhecimento, pois o brinquedo apresenta uma função social, uma vez que permite o processo de apreensão, análise, síntese, expressão e comunicação da criança sobre si mesma e o

mundo que a rodeia, criando um sentimento e uma identidade pessoal e social, de pertencer e interagir em uma determinada realidade, evoluindo progressivamente da auto-esfera (egocentrismo) à macro-esfera (socialização).

Contudo, a criança com suas potencialidades e necessidades e o educador com suas qualificações profissionais poderão estabelecer relações de afeto e atenção que irão transformar a prática pedagógica em situações de aprendizagem significativa e prazerosa, contribuindo assim para a formação integral da criança integrando-a na sociedade globalizada de forma lúdica e significativa.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.
- DEVRIES, R. **O currículo construtivista na Educação Infantil:** práticas e atividades. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- DOHME, V. **Jogando:** o valor educacional dos jogos. São Paulo: Informal Editora, 2003.
- FRIEDMANN, A. **Brincar:** crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- OLIVEIRA, Z. R. **Educação Infantil:** fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.
- ROSSINI, M. A. S. **Aprender tem que ser gostoso.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- SEBER, Maria da Glória. **Psicologia do pré - escolar, uma visão construtivista.** São Paulo: Moderna, 1995.
- LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990. Imprensa Oficial do Estado, Curitiba: Paraná, 2004.