

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 compreende 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 Infantis 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 vivências 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 adquire 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 – tangrans,- 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: a 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, criatividade, 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.