

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O DESENVOLVIMENTO A PARTIR DE UMA ABORDAGEM TEÓRICA E PRÁTICA

PLAYING IN CHILDHOOD EDUCATION: DEVELOPMENT FROM A THEORETICAL AND PRACTICAL APPROACH

Glyciane Vieira da Silva

Instituto de Ensino Superior Franciscano, Paço do Lumiar, MA, Brasil

DOI: <http://dx.doi.org/10.31512/missioneira.v25i1.1485>

Recebido em: 24.08.2023

Aceito em: 02.11.2023

Resumo: Brincar é uma das características da infância e, faz parte das necessidades infantis. Por meio de suas brincadeiras, a criança expressa suas atitudes ou sentimentos. Brincar para as elas são uma experiência cheia de alegria e satisfação, uma vez que, por meio dos jogos, a aprendizagem ocorre de maneira específica, o que estimula as sensações básicas da criança, além das funções sensoriais, motoras e até emoções. O brincar é considerado uma das atividades básicas para o desenvolvimento das crianças pequenas, considerando que elas fazem parte de uma sociedade que vive em constante mudança. E um dos objetivos deste artigo é mostrar a importância do brincar na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças, e de estabelecer a relação entre as crianças e o brincar; verificar os fatores que levam ao desenvolvimento social, cognitivo e emocional estas, por meio do comportamento lúdico. Além disso, o artigo mostra a importância da brincadeira para o desenvolvimento geral da criança, que está em um estágio de crescimento estável, atuando, interagindo e mudando o mundo. Mostra também que o professor da educação infantil, é a pessoa que pode ajudá-la a se comunicar, expressar alegria, tristeza e dor, ademais, comprovar que brincadeira pode promover situações favoráveis à aprendizagem significativa das crianças, onde, os jogos podem ser utilizados como ferramenta de ensino para proporcionar-lhes um desenvolvimento amplo.

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil. Desenvolvimento. Lúdico. Metodologias.

Abstract: Playing is one of the characteristics of childhood and is part of children's needs. Through his play, the child expresses his attitudes or feelings. Playing for them is an experience full of joy and satisfaction, since, through games, learning occurs in a specific way, which stimulates the child's basic sensations, in addition to sensory, motor functions and even emotions. Playing is considered one of the basic activities for the development of young children, considering that they are part of a society that lives in constant change. And one of the objectives of this article is to show the importance of playing in children's learning and development, and to establish the relationship between children and playing; verify the factors that lead to social, cognitive and emotional development, through playful behavior. In addition, the article shows the importance of play for the overall development of the child, who is in a stable growth stage, acting, interacting and changing the world. It also shows that the teacher of early childhood education is the person who can help her to communicate, express joy, sadness and pain, in addition, prove that play can promote situations favorable to children's significant learning, where games can be used as a teaching tool to provide them with broad development.

Keywords: Play. Child education. Development. Ludic. Methodologies.



A Revista Missioneira está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

1 Introdução

Brincar para as crianças é uma das atividades mais prazerosas, onde elas interagem umas com as outras, além de desenvolverem capacidades importantíssimas, tais como a atenção, a imaginação, a imitação e a memória. É no brincar que elas se percebem como seres livres, onde escolhem com quem querem brincar, formando e tomando sozinhas suas próprias decisões. E é a partir desses momentos de descontração que a criança desenvolve sua autonomia, uma vez que, com a diversidade de brincadeiras existentes em nosso país, começa a descobrir-se enquanto um ser pensante, com identidade própria, pois as brincadeiras perpassam por várias gerações.

Percebe-se claramente, o desenvolvimento das habilidades e competências das crianças, principalmente de duas mais importantes, tais como a autonomia e identidade de cada uma delas. Visto que, possivelmente através da brincadeira do faz-de-conta, as crianças aprendem a reconhecer as pessoas que estão ao seu redor, e isso irá auxiliá-la na formação da sua identidade como pessoa. Pois ao imitar um adulto ou até mesmo um animal, a criança torna-se personagem da sua própria história, criando e reinventando as coisas que conhecem, ou seja, elas escolhem quem querem ser.

Sendo assim, todas as capacidades intelectuais, ativas e emocionais são construídas ao longo da vida do indivíduo pelo processo de interação. E esse processo é responsável pela aquisição da cultura, elaborada historicamente pelas gerações precedentes até os nossos dias de hoje. Nesse exercício, a criança resgata, organiza e constitui sua subjetividade, ao mesmo tempo em que aprende a agir sobre o objeto.

A brincadeira é fator inquestionável para o desenvolvimento da criança, pois através desta atividade lúdica a criança relaciona-se consigo mesma, com o outro e com o mundo. E é indispensável no processo ensino-aprendizagem, visto que, é por meio da sua participação no desenvolvimento de jogos e de brincadeiras que a criatividade e atenção são aguçadas. Contudo que, trabalhando o brincar na prática educativa o ensino se torna mais prazeroso e motivador. Tendo em vista que ocorre também a possibilidade da criança além de formar sua autonomia, absorva uma aprendizagem significativa.

Dessa forma surgiu o problema deste estudo: como o brincar poderá auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem das crianças da Educação Infantil a partir de uma teoria e da prática do professor? E a hipótese levantada foi: o brincar de forma lúdica será de grande importância para o desenvolvimento das crianças da educação infantil, tornando o aprendizado mais prazeroso e facilitando a assimilação dos conteúdos propostos em sala de aula, uma vez que, adotando brincadeiras de maneiras diversificadas e divertidas, o progresso mental, físico e a construção do seu eu na sociedade, será muito mais satisfatório.

O objetivo geral desta pesquisa visou analisar a importância do brincar e sua influência no aprendizado das crianças através das atividades lúdicas para que elas possam descobrir o mundo pelo qual estão inseridas. E como objetivos específicos: Relatar as contribuições que os jogos, brinquedos e brincadeiras assumem no desenvolvimento do processo de ensino/aprendizado; compreender o papel do educador no processo lúdico de aprendizagem; reconhecer o brincar como metodologia da Educação Infantil e como ferramenta para a criança aprender a viver no meio social.

A escolha deste tema surgiu a partir das nossas experiências vivenciadas no estágio, que nos despertou a necessidade de conhecermos como o lúdico através dos jogos e brincadeiras podem auxiliar na aprendizagem dos alunos que interagem entre si através de jogos e brincadeiras.

Pois, o brincar na Educação Infantil constitui a forma básica mais importante no desenvolvimento da criança, por fazer desabrochar e ativar as suas forças criativas. Sendo assim, o brincar irá favorecer a formação infantil nos aspectos emocional, intelectual social e físico. Posto que a criança desenvolverá suas potencialidades, aprenderá a interagir, vencendo suas dificuldades tomando decisões nas situações conflituosas.

A metodologia utilizada neste trabalho é de punho bibliográfico, fundamentada no levantamento de referências teóricas, assim como em uma vasta literatura por meio de livros, periódicos, revistas, entre outros, que forneceram um suporte necessário para tornar eficaz a investigação, considerando que os estudos obtidos através dessa pesquisa expõem a importância do brincar na educação infantil e sua contribuição no desenvolvimento da criança na educação infantil.

Nesse artigo serão abordados os aspectos que constituem o brincar, como também o tempo, o espaço e o papel do educador nessa prática, e visa verificar como os elementos do brincar são contemplados dentro de uma instituição que tem o lúdico como atividade fundamental para a criança, que por meio das práticas curriculares realizadas durante o curso de Pedagogia, essa questão do brincar sempre esteve presente na vida dos indivíduos.

O interesse nas propostas lúdicas na educação infantil torna-se fundamental para o professor, e esse estudo pretende fazer-se, compreender melhor essa relação sob o ponto de vista das brincadeiras e aprofundar o assunto fazendo-nos refletir sobre como a brincadeira está contemplada dentro do planejamento da rotina escolar. Portanto, com o intuito de ver na teoria todo desenvolvimento da criança da educação infantil com o brincar, procuramos nos aprofundar nas pesquisas bibliográficas onde autores consideram o brincar uma atividade relevante para a fase da infância.

Com base na fundamentação teórica, toda essa pesquisa vem para confirmar o que já se tem em mente, que é a brincadeira na educação infantil, como elemento que irá contribuir para o desenvolvimento das crianças, seja na coordenação motora, no raciocínio lógico ou psicossocial, promovendo também a coletividade. Através desses três elementos, as crianças aprendem a construir seu mundo. E ainda, pôde-se comprovar a importância da realização das atividades lúdicas no ambiente escolar, e que os educadores precisam fazer com que as crianças possam desenvolver suas habilidades através de jogos pedagógicos e brincadeiras educativas que valorizam o desenvolvimento social.

2 O brincar, o lúdico e a aprendizagem

Os estudos de Piaget (1976) e Vygotsky (2007), na área da psicologia, trouxeram a vertente do brincar como algo inerente à natureza humana que colabora para o aprendizado e desenvolvimento do indivíduo, de modo que a definição ultrapassa o simples sinônimo de jogo e recreação. Pois, segundo Piaget (1976), no lúdico encontra-se a maneira viável de a criança assimilar de maneira ativa, conhecer e transformar o meio de forma a adequá-lo à suas necessidades.

Assim as experiências lúdicas acabam por enriquecer o universo da criança que, ao incorporar representações da realidade experimentam novas habilidades, avançando para novas etapas na construção do conhecimento, desenvolvendo novas aprendizagens. E a criança para se desenvolver precisa aprender com seus pares, precisa de interação, de relações sociais mediadas com o próximo. Nesse sentido, a ludicidade atua como uma atividade que visa o desenvolvimento das capacidades cognitivas, habilidade de comunicação e interação social.

Contudo, percebe-se que o brincar chegou à escola para facilitar a aprendizagem, e o professor deve ser como um interventor, trabalhar o lúdico na reflexão da prática, relacionado com a teoria, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e concreto. Para isso, o professor deve obter algumas posturas como:

[...] possibilitar tempo, espaço e materiais para brincarem livremente, escutar o que as crianças têm a dizer, fortalecendo a autoestima, fomentar autonomia durante os conflitos, para estimular o desenvolvimento emocional e o autoconhecimento das crianças, possibilitar ações físicas que motivem as crianças a ser mentalmente ativas, propor regras, participação, elaboração, questionar valores morais proporcionar a troca de ideias, incentivar a responsabilidade de cada criança quanto ao cumprimento das regras, permitir o julgamento das mesmas, promovendo o desenvolvimento da inteligência (FRIEDMANN, 2012, p. 54-55).

Para Vygotsky (1988), na abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. E o brinquedo seria um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado, sendo que as duas principais características colocadas pelo autor são as regras e a situação imaginária, que estão sempre presentes nas brincadeiras. Nesse caso, quando as crianças brincam se utilizam muito da imaginação, uma vez que, a mesma estará muito mais segura e forte.

Partindo desse pressuposto, o ato de brincar é colocar a imaginação em ação, e o bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, pois, o importante é que a mesma possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que este proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação. Conforme Santos (2000, p. 20), “através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento”.

2.1 O brincar na Educação Infantil

Um processo educacional que segue os ‘Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Infantil’, precisa priorizar e garantir uma qualidade de atendimento educacional que toda boa escola deve ter, visando a importância do ensino baseado na ludicidade e no brincar. Uma vez que, a Educação Infantil é o alicerce primordial para a aprendizagem da criança. Pois, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI (2010, p.12), a Educação Infantil:

É a primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção, que se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de zero a cinco anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados

por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social.

Assim, essa etapa se torna um espaço onde as crianças começam a existir fora do convívio familiar, e que envolve a necessidade de ter-se uma proposta pedagógica apta a lidar com as diferenças, desenvolvimento da personalidade e da autonomia. E ela funciona como uma base para as demais etapas da educação formal, e um bom aproveitamento dessa etapa permite que as crianças tenham mais sucesso em sua vida escolar e individual. Nesse contexto, as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (BRASIL, 2009), que têm caráter normativo, respeitam o direito à brincadeira e também lhe conferem destaque como um dos eixos de trabalho, e que pode ser visto nos artigos 8º e 9º, respectivamente:

Art. 8º A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças. Art. 9º As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira.

Para Kishimoto (2009), as brincadeiras podem contribuir para o aparecimento e desenvolvimento das funções de comunicações da linguagem, além da aquisição e apropriação das habilidades sociais e o respeito às convenções sociais necessárias para se comunicar na sociedade. E no meio educacional, segundo o mesmo autor, o emprego dos jogos e brinquedos educativos devem sempre serem usados com alguma finalidade pedagógica, para que assim estes venham facilitar o processo de ensino e aprendizagem ligadas as atividades essenciais para propiciar um bom desenvolvimento infantil.

O brincar é um dos eixos que devem ser integrados no trabalho pedagógico, e o documento produzido pelo MEC no período pós LDB, o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998, p.21), ressalta a sua importância em várias partes dos três volumes que o compõe. Destacamos o trecho a seguir no qual são apontados alguns “benefícios” dessa atividade:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

A criança aprende pelos sentidos, movimentos e ações desenvolvidas no seu cotidiano, e que se apresentam através de inúmeras atividades e situações que irão provocar novas aprendizagens. Assim, ela aprende vivendo, conhecendo e experimentando situações novas na relações com os demais, bem como agindo, brincando, jogando, dando real sentido de quê a brincadeira não deve ser vista como uma atividade qualquer, pois é fundamental para a criança construir sua personalidade. Nesse sentido, Carvalho e Pontes (2003, p. 48) afirmam que:

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a

identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

Na Educação Infantil, o envolvimento das crianças nas atividades lúdicas possibilita perceber a grande importância de se utilizar atividades e metodologias diversificadas no processo de ensino e aprendizagem, pois o brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências, que são diferenciadas pelo uso do material ou pelos recursos predominantemente utilizados.

Como afirma Pasqualini (2010, p. 185), na educação infantil precisa-se ensinar na brincadeira e pela brincadeira, rompendo a dicotomia artificial que há entre as atividades dirigidas e as atividades livres. Pois o papel do professor é apresentar para cada criança a revelação e descoberta das facetas da realidade, uma vez que esta só poderia conhecer através do auxílio desse educador.

Nesta direção, percebe-se que o brincar cada vez mais, passa a ser o foco de estudos e interesses das escolas e de seus professores, o que demonstra a potencialidade que há na mediação do professor neste processo de ensino e aprendizagem através do lúdico. Uma vez que, na Educação Infantil o professor deve proporcionar situações prazerosas de aprendizagens que são super importantes dentro na vivência da sala de aula. É neste sentido que o RCNEI (1998), diz que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens 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 (BRASIL, 1998, p. 23).

No ponto de vista de Maluf (2003, p.20), “o brincar é importante porque incentiva à utilização de jogos e brincadeiras. No brincar existe, necessariamente, participação e engajamento sem brinquedo, sendo uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo”. Diante disso, por meio do contato com elementos lúdicos, a criança estará elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu.

Deve-se considerar também que muitas vezes na brincadeira, a criança se comporta como se estivesse muito além da idade que possui, agindo ou falando de modos que habitualmente não fazem parte de seu repertório. Desse modo, Vygotsky (2008, p. 35) afirma que, em meio a brincadeira, a criança está e se apresenta acima da média da sua idade, o que de fato difere do seu comportamento cotidiano. A criança sente-se como se estivesse numa altura equivalente a um indivíduo que estivesse acima da sua própria altura, e isso demonstra o quanto esta é capaz de agir e pensar de maneira cada vez mais complexa.

Em meio a sociedade a criança desenvolve inúmeros questionamentos, onde através das brincadeiras pode-se adquirir aprendizagens que irão ajudá-la a lidar com os colegas e facilitar sua vida na sua relação em sociedade. Nessa perspectiva, Afonso e Abade (2013) afirmam que é justamente pelo fato da criança possuir essa capacidade de brincar que se propicia o surgimento do questionamento e da desconstrução de sentidos que encontram-se cristalizados em sua mente, além de permitir a invenção de novos sentidos diante da realidade social que se apresentam nas

mais diferentes formas.

Ainda segundo os autores, é a partir da capacidade de brincar e do imaginário com todos os seus aspectos, que a criança poderá alcançar um desenvolvimento capaz de moldar o pensamento que já possui, possibilitando-a ir além das fronteiras do que historicamente é relacionado a ela, tornando esses momentos únicos e lhes proporcionam uma maior segurança para fazer questionamentos, demonstrar seus sentimentos, seus interesses e desinteresses, sua capacidade e habilidades.

Por conseguinte, a brincadeira é fundamental para prepara a criança para a vida através do contato físico e social que possui, agregando conhecimento e compreendendo como funciona o mundo e as coisas a sua volta, na medida em que a mesma vai transformando sua realidade, e produzindo novos significados.

A brincadeira e os jogos são importantes nessa construção, pois estimulam a criança a querer aprender e conhecer. Daí vê-se o quão grande é a significância da utilização do brincar na educação infantil, uma vez que, dependendo de como está sendo aplicado sua utilização, a criança poderá transitar para a vida adulta, rica em valores que foram cultuados na infância.

2.2 O brincar e a capacidade criativa

Sabendo que o brincar é uma necessidade básica do indivíduo em processo de formação, torna-se evidente que as atividades pedagógicas que exigem o brincar, acabam por ajudar a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social. E nesse sentido, o lúdico é responsável em oferecer oportunidades que levem o aluno a desenvolver seus conhecimentos, experiências e potencial criativo. Desse princípio Vygotsky (2009) faz uma importante implicação:

A conclusão pedagógica que se pode chegar com base nisto, consiste na afirmação da necessidade de ampliar a experiência da criança, caso se queira criar bases suficientemente sólidas para a sua atividade de criação. Quanto mais a criança viu, ouviu e vivenciou, mais ela sabe e assimilou; quanto maior a quantidade de elementos da realidade de que ela dispõe em sua experiência – sendo as demais circunstâncias as mesmas -, mais significativa e produtiva será a atividade de sua imaginação (VYGOTSKY, 2009, p. 23).

Ressalta-se que o brincar funciona como aspecto criativo de aprendizagem, por possibilitar aos educandos, envolvimento mútuos e comunicabilidade na construção de nossos saberes. Uma vez que, envolvendo o real e o imaginário no ensino, o aluno poderá buscar descobrir as respostas das curiosidades que são aguçadas, e vencer os desafios que também farão parte desse processo, onde o mesmo sentirá que está evoluindo e assim, desperta a motivação desse aluno para aprender mais e desenvolver capacidades criativas, trazendo à tona a necessidade de estratégias que estimulem essa motivação.

Nessa perspectiva, vê-se que a utilização das brincadeiras e jogos através da ludicidade é uma atividade que consideravelmente tem valor educacional intrínseco, mas além disso, tem sido bastante utilizada como recurso pedagógico. Por essas e outras razões, é que se justifica a importância da presença das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.

Pois a criança diante da sua experiência escolar deve ser explorada ao máximo para com a realização das suas atividades, principalmente quando está brincando, gerando assim, um processo de interação com os colegas. Cabe ao professor, desenvolver essas atividades e explorar

nas crianças a aquisição de conhecimentos e criatividade na prática e na espontaneidade em meio as mais simples das brincadeiras. Sobre isso, Sousa conclui que:

Na busca de experiência e vivências, as crianças aprendem principalmente com o brincar. Observa-se o quanto de aprendizado a criança adquire, ou melhor, constrói através de uma brincadeira, por mais simples que esta possa parecer aos olhos dos adultos. E a experiência escolar deve então ser mais uma possibilidade de ampliação das relações da criança com o mundo, o ato de brincar traz aprendizado para o processo de construção do conhecimento sistematizado (SOUSA, 2014, p. 18).

Logo, pode-se perceber que a atividade criadora se manifesta e desenvolve-se a partir das brincadeiras infantis. Pois, o brincar não é uma simples recordação de impressões já vividas, mas sim uma constante reelaboração criativa delas, dando origem a um processo através do qual as crianças se relacionam e constroem suas relações sociais.

Assim, Vygotsky (1987) conceitua que o brincar se trata de uma atividade criadora, onde a imaginação, a fantasia e o mundo real se relacionam afim de produzir inúmeras possibilidades de interpretações, expressões e tomadas de decisões e atitudes nas mais diversas formas, na construção das relações sociais das crianças com seus semelhantes.

Há a necessidade de observar como as crianças interagem umas com as outras, e junto a isso torna-se indispensável a análise do espaço onde a brincadeira acontece, uma vez que, deve ser considerado um local de encontro privilegiado, que se manifesta a criação e a produção de novas aprendizagens.

Nesse processo, o professor torna-se mediador de conhecimentos, onde o educar não é apenas ensinar ou mostrar o caminho, mais sim, ajudar a criança a tomar sentido e consciência do mundo ao seu redor, perante diferentes campos de conhecimentos e aprendizagens. Com isso, torna-se possível tomadas de decisões firmadas na compatibilidade de valores fundamentais neste processo, mesmo que surja circunstâncias e situações adversas. Nessa perspectiva o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30) afirma que:

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano.

Quando ocorrem as mais diversificadas brincadeiras e jogos nas escolas, deve-se levar em consideração a didática da escola, que são fatores que irão mediar a realização de tal atividade e que assumirá uma função de complemento de práticas educativas de forma lúdicas e divertidas.

Kishimoto (2005, p.33) afirma que as atividades lúdicas contribuem para o “desenvolvimento intelectual da criança sugere a utilização de atividades motoras sob a forma de jogos para o domínio de conceitos e para o desenvolvimento de algumas capacidades psicológicas” como, por exemplo: memória, reflexão, capacidade de lidar com alguns conflitos e poder de criação.

Fazendo relação ao brinquedo educativo, Kishimoto (2005, p. 37), diz que, “ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo, dentro do contexto educacional assume função lúdica, porque propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer”. No entanto, o brinquedo funciona nessa concepção de função educativa a partir do momento em que o professor ensina de forma

a orientar a criança para um novo saber, levando em consideração seus conhecimentos prévios e sua apreensão de mundo fruto do seu cotidiano.

3 Metodologias lúdicas

Ao longo dos anos as metodologias de ensino têm se diversificado bastante, afim de facilitar o processo de aprendizagem dos alunos, e nesse contexto, na educação infantil, há a necessidade de trabalhar com o que há de mais próximo à realidade e linguagem da criança. Por isso, a importância de utilizar-se a ludicidade como caráter de recurso de ensino, uma vez que, também faz parte da psicofisiologia de desenvolvimento do comportamento humano, que na prática pode proporcionar uma aprendizagem interativa, onde a criança aprenderá brincando. Segundo Almeida (1994):

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 1994).

No entanto, a utilização de jogos e brinquedos como recurso pedagógico vem se tornando indispensável no processo ensino e aprendizagem das escolas. E é por meio dessas atividades que a criança se apresenta de modo interativo e participativo no contexto que está inserida, bem como também, começa a estabelecer e entender regras constituídas por si e/ou pelo grupo.

Na visão de Wajskop (2007), têm-se os brinquedos como a constituição de objetos privilegiados da educação das crianças, porém, para ter-se esse real significado, torna-se necessário a sua inserção numa proposta educativa baseada em atividades práticas prazerosas, que agregue a oralidade e novos conhecimentos na interação significativa das crianças diante do brincar.

Nesse sentido, trabalhar o lúdico na Educação Infantil exige muito do bom perfil do professor, pois, o mesmo precisa estar dotado de uma fundamentação teórica bem articulada, bem como, uma grande flexibilidade e atenção para entender as particularidades das crianças, e também entender que a atividade lúdica deve estar adequada às diversas situações. Sobre isso, Santos afirma que:

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. (SANTOS 2002, p. 12).

Por isso, diante do acesso da criança na escola, torna-se necessários o professor avaliar conceitos que a mesma já possui, e assim possibilitar através de atividades e ações, condições para adquirir novas aprendizagens, além de fazer com que a criança construa seu próprio saber.

As metodologias ludicas que envolvem tanto os jogos como as brincadeiras, trazem consigo o ensinamento de regras que exigirá e despertará uma maior atenção das crianças, e servirá como auxílio no desenvolvimento de suas características pessoais, sociais e culturais. E uma parte integrante da vida da criança que é fundamental para o seu desenvolvimento na educação infantil e formação pessoal, é o brincar e aprender através do lúdico. Conforme Ronca:

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca

possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo. (RONCA, 1989, p. 27).

Através do lúdico, a criança edifica o seu mundo, trazendo para a sua realidade circunstâncias singulares do seu universo fantasioso. Logo, o lúdico, por meio de jogos e de brincadeiras, torna-se eficaz por seu efeito na constituição do conhecimento e, por conseguinte tornaram-se grandes aliados na arte de ensino e aprendizagem na sala de aula. Como afirma Kishimoto (2001, p.13), “o lúdico estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.

Valorizar o lúdico como metodologia que será aplicada durante o processo de ensino, significa considerá-lo na perspectiva da criança, como algo que será vivido na sala de aula de maneira espontânea, permitindo-lhes sonhar, fantasiar, realizar desejos e viver como crianças de verdade. Por isso, torna-se essencial o professor estar sempre bem informado e atualizado sobre quais as vantagens do lúdico, e qual a melhor maneira de abordar e trabalhar essas atividades em sala de aula.

No entanto, no meio educacional ainda são poucos os profissionais que sabem e que consideram a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças, e que através dele as crianças irão adquirir experiências e desenvolverão o conceito próprio sobre o meio em que vivem. Cabe ao professor refletir sobre a forma com que o brincar interfere no desenvolvimento pleno da criança.

Qualquer professor interessado em promover mudanças nos métodos de ensino em sala de aula deve encontrar uma metodologia importante na utilização de sugestões lúdicas, que possam promover melhorias nas ações realizadas no ambiente escolar, incluindo a realidade vivida pelas crianças que é muito diferente da vivida pelos adultos. Para as crianças, há fantasia, ficção, sonhos e descobertas. Nesta fase, toda criança se utiliza de jogos para se conhecer, e também os utiliza para se estabelecer em seu ambiente de vida (MAFRA, 2008).

Portanto, no processo de busca de uma educação de qualidade, o brincar parece ser uma forma de promover o desenvolvimento dessas habilidades e promover a formação de valores e conhecimentos. Nesse ponto de vista, os brinquedos, jogos e brincadeiras não podem ser considerados um meio de entretenimento, nem uma simples estratégia de motivação ou incentivo. Em vez disso, devem ser utilizados de forma mais ampla e profunda nos projetos escolares, e seus objetivos devem ser considerados de forma a promover efetivamente a aprendizagem de todas as crianças.

3.1 Aprendizagem de valores sociais através dos jogos

Como uma espécie de exercício de convivência dos alunos, os jogos auxiliam no desenvolvimento pessoal dos alunos, aumenta sua autoestima, autonomia e influenciam no desenvolvimento de seu caráter, o que os torna um meio extremamente rico para o desenvolvimento pessoal e social.

Nessa perspectiva, a interação social é indispensável para o desenvolvimento moral e cognitivo, pois por meio dos jogos, a interação social não só passa a desenvolver aspectos sociais,

cognitivos e morais por meio do jogo de regras, mas também passa a desenvolver aspectos políticos e emocionais.

Existem uma ampla gama de valores que podem ser tratados em jogos e brincadeiras, como: a confiança em si mesmo e no outro; a tolerância e a aceitação das diferenças; humildade, esperando sua vez e aceitando a perda; honestidade; generosidade, através do respeito e carinho das pessoas ao seu redor; avaliando suas atitudes, respeitando suas opiniões e o terreno comum com outros membros do grupo. Além disso, a flexibilidade, saber ver e ouvir os outros; a criatividade, lidar com novas experiências, observar exemplos; organizar, observar a organização do espaço em que vive; liderar, manter uma postura dinâmica, inspirar os demais integrantes e assumir novos objetivos e desafios.

As atividades com jogos auxiliam no desenvolvimento da imaginação, simulação e estratégias, e quando as situações são planejadas por profissionais possuem o objetivo de proporcionar para a criança a construção de novos conhecimentos e/ou novas habilidades, “brincar é uma linguagem, é a nossa primeira forma de cultura” (MEYER, 2008, p. 33), ou seja, todos nós brincamos um dia, e sinceramente, deveríamos ter um pouco de criança “dentro” de nós, visto que facilitaria no momento de trabalhar com as crianças, iríamos compreendê mais facilidade.

Um educador ao fazer uso do jogo nas suas práticas educativas, objetiva de certa forma e facilita a superação das dificuldades que as crianças possuem. Possivelmente, isso se concretiza no ato do professor deixar o aluno livre para manusear o jogo. Sobre isso, Silva diz que:

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competirem igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA, 2004, p.26).

Os jogos podem ajudar a construir relações sociais positivas, desenvolver habilidades em uma atitude que seja favorável a todo o grupo, tais como: resolução coletiva de problemas; visão para se colocar na posição de colegas; sensibilidade para reconhecer e expressar a importância uns dos outros; trocar experiências, habilidades de conhecimento, emoção e problemas.

Daí a importância da orientação do educador durante a realização dos jogos, uma vez que, as crianças jogando corretamente, vão facilitar a fraternidade, os momentos de participação e integração. Assim, possibilita o aluno a compreender expressões como: jogar com adversários ou companheiros de jogo, buscar a vitória, cooperar, aceitar o fracasso e manter o equilíbrio durante a atividade.

Dentre as diversas categorias de jogos, os jogos lúdicos são uma possibilidade de integração e socialização na escola e na sociedade. Por meio destes, pode-se simular situações do cotidiano. Eles vivem nessa situação todos os dias e geralmente não sabem como responder, portanto, os jogos podem promover a formação de cidadãos mais humanos, críticos e responsáveis que saibam se expressar.

Por isso, as atividades lúdicas devem ser vivenciadas pelos educadores em todas as fases da existência dos seres humanos, pois são indispensáveis no relacionamento entre as pessoas. Uma possibilidade para que a afetividade, o autoconhecimento, a colaboração, a autonomia, a

imaginação e a capacidade criadora cresçam, admitindo que o outro edifique por meio da alegria e do desejo de fazer e construir. Segundo Kishimoto (2005), sua importância e valorização na educação se dá pelo caráter sério e indispensável que é a aquisição de novos conhecimentos, bem como o espaço lúdico dá liberdade de ação para a criança.

Pois as crianças não aprendem na mesma proporção e ritmos, cada uma tem sua particularidade. Quando brincam juntas aprendem a trabalhar com diferentes sentidos e emoções, como medos, a estarem sob a pressão da realidade exterior. Como afirma Machado (2001, p. 25):

[...] para progredir a criança precisa ser respeitada e sentir-se ouvida. Para que também aprenda a ouvir, a criança precisa antes de ser ouvida [...] mas sem ser atropelada. Presença e disponibilidade por parte do adulto constroem o laço afetivo, mas é preciso ter claro que cada brincadeira é uma busca; uma interferência direta pode impedir que a criança faça suas descobertas e domine dificuldades.

Assim, vê-se que trabalhar o desenvolvimento de valores sociais na escola se faz necessário, porque infelizmente em muitas famílias, onde as crianças deveriam receber as primeiras orientações, não tem cumprido seu papel de formação social. E com a utilização de uma metodologia flexível, diante de uma diversidade de jogos educativos, as crianças podem alcançar e desenvolver esses valores.

Portanto, durante os jogos, a participação de todas permitirá que ambos se divirtam e aprendam, e joguem uns com os outros em vez de se oporem, eliminando o medo e a sensação de fracasso e perda. Com isso, as crianças ganham disciplina e renovam sua confiança, despertando seu valor como indivíduo aceitável (ORLICK, 1989).

3.2 A aprendizagem através dos jogos cooperativos

As atividades de entretenimento devem ser constantes em sala de aula, a participação em jogos e outras atividades devem ajudar na formação de atitudes sociais, respeito mútuo, união, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade e iniciativa de indivíduos e grupos. Segundo Piccolo (2010) a criança obtém sua participação ativa nos jogos desde o início de suas brincadeiras em casa, com amigos e vizinhos, que uma vez, inserida na pré-escola, a criança joga a partir da prática pedagógica do professor ao colocarem em situação de brincadeiras e jogos educativos.

Na educação infantil, os jogos cooperativos podem auxiliar as crianças a desenvolverem suas habilidades de maneira lúdica e leve. Pode-se dizer que o fato de o professor estabelecer um jogo em que todos as crianças possam se juntar para uma missão é enriquecedor. Tudo isso promove e fortalece o trabalho em equipe, uma vez que, as crianças se reúnem para realizar uma atividade juntas, o espírito de equipe fala mais alto e todas tornam-se capazes de organizar forças para combater, lutar ou salvar um personagem específico; ou resolver uma situação. (Neuro Saber, 2017)

De acordo com Gonçalves e Fischer (2007), os jogos cooperativos não é uma prática esportiva contemporânea. Teve seu início nos primitivos jogos de guerra, através da união de membros tribais, que se reuniam para celebrar a vida em conjuntos. Muniz (2010) corrobora na discussão ao relatar que os mesmos são uma manifestação cultural observado desde as civilizações primitivas. A esse respeito, Brotto (1999, p. 66-67), precursor dos jogos cooperativos no Brasil,

argumenta que:

Alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alaska), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (Nova Guiné), e os índios norte-americanos, entre outros, ainda praticam a vida cooperativamente. Através da dança, do jogo e outros rituais, como por exemplo, a tradicional “Corrida das Toras”, dos índios Kanela, no Brasil. (BROTTO 1999, p. 66-67).

Os jogos cooperativos utilizados como métodos de ensino e aprendizagem, tem o objetivo de possibilitar os alunos a crescerem sabendo o significado, e além disso, a importância da cooperação como instrumento de valor social. Pois a única maneira de aprender a cooperar é cooperando, quer seja trabalhando isso no cotidiano escolar ou em casa na relação familiar (CORREIA et al. 2007).

Do ponto de vista de Gonçalves et al (2007), mesmo o educador escolar tendo boa formação, vasto conhecimento e consciência da importância da prática cooperativa, e que não estimula a competitividade e individualismo, deve-se perceber que boa parte desses valores e aprendizados são adquiridos fora da escola. Visto que se torna difícil aplicar práticas pedagógicas de cooperação para as crianças, pois a visão de competição e a ignorância são oriundas da própria criação familiar, que se reflete no ambiente escolar.

Em contrapartida, na educação infantil o professor pode maximizar o máximo possível as orientações sobre a relação cooperativa, para que na realização das atividades em grupos, as crianças consigam mostrar ações e disposições motivacionais, adquirindo aprendizagens significativas, além disso, poderão ainda expressar valores que irá fortalecer ainda mais a relação com os colegas.

Nessa perspectiva, percebe-se que os jogos cooperativos podem ser utilizados em todo o contexto escolar, bem como um auxílio para o professor elaborar melhor seu planejamento, que aplicando essas atividades na sua prática educativa promoverá uma aprendizagem progressiva, onde o aluno levará consigo ao longo da sua vida.

Pois esses jogos devem ser exercícios para serem compartilhados, unindo pessoas, além de, despertar segurança nas crianças para se arriscarem em suas atividades sociais, tendo pouca ou nenhuma preocupação com o fracasso, valorizando o potencial e habilidade que já possuem. Nesse sentido, promove-se o reforço da confiança pessoal e interpessoal, onde o ganhar ou perder não se faz única e absoluta importância, e sim uma referência de aprendizados e experiências contínuas de todos os envolvidos, visando ao final deste caminho um excelente exercício educativo para desenvolver novas aprendizagens e cultura (BROTTO, 2000).

4 Considerações finais

Neste artigo, considera-se a brincadeira essencial no currículo da educação infantil, pois a utilização de brinquedos, jogos e brincadeiras devem ter o tempo e o espaço planejados para seus fins educativos. E garantir o espaço de atividades e organização, e garantir a educação na perspectiva da socialização, construir relacionamentos com outras pessoas, possuir e produzir cultura, exercer decisões e escolhas, e expandir a imaginação e a criatividade.

Desse modo, a reprodução de sentido é parte integrante do brincar e proporciona condições para a composição e desenvolvimento dos indivíduos em um ambiente em constante mudança.

Por ser a criança produtora de seus próprios saberes, o espaço e o tempo devem ser observados, registrados e planejados pelo professor responsável por construir a situação, proporcionando um espaço que possibilite esse desenvolvimento, assim como materiais apropriados para cada atividade lúdica.

Assim as crianças devem ter o direito a brincadeiras de qualidade nas instituições de ensino, para que tenham mais liberdade de expressão, ajudando-os a desenvolverem sua identidade, autonomia e conhecimento.

Além disso, a importância do brincar na educação infantil, está relacionada ao desenvolvimento físico, cognitivo, moral, motor e emocional da criança. Portanto, deve ser incluído nas suas atividades escolares diárias. Os jogos são inerentes à cultura infantil, para garantir a qualidade, e antes de mais nada, as escolas devem utilizar os jogos como principal alicerce para o crescimento das crianças. Partindo da perspectiva da escola, os professores devem acreditar que jogar é uma atividade que pode remodelar velhos e novos conhecimentos, construir identidade e autonomia e resolver conflitos.

Brincar também é um direito básico de todas as crianças no mundo, e todas as crianças devem ser capazes de aproveitar as oportunidades educacionais destinadas a atender às suas necessidades básicas de aprendizagem. As escolas devem oferecer oportunidades para construir conhecimento por meio de descobertas e invenções, e o conhecimento é um elemento essencial para que as crianças participem ativamente de seu ambiente.

Contudo, podemos considerar o brincar como um elemento básico da infância. Dentre eles, os jogos desempenham um papel vital no crescimento das crianças, principalmente nos primeiros anos de vida. No entanto, devemos lembrar que todas as tarefas de ensino, principalmente jogos e brincadeiras, devem ter objetivos claros. Dessa forma, além de estar ciente das diferentes funções que desempenha nas atividades lúdicas, é necessário que o educador planeje o contexto de tempo, principalmente a cena, a fim de proporcionar aos alunos práticas lúdicas metodológicas de qualidade.

Portanto, após a leitura e análise da bibliografia, pode-se concluir que o brincar é de extrema importância para a educação infantil, pois por meio do brincar e das atividades psicomotoras, as crianças podem crescer de forma saudável, física e psicológica. Portanto, é importante enfatizar aplicativos que permitem que as crianças brinquem e se movimentem, de forma que isso possibilite que estas interajam com a sociedade através das brincadeiras.

Referências

AFONSO, Maria L. M.; ABADE, Flávia L. **Jogos para pensar: Educação em Direitos Humanos e formação para a cidadania**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1994.

BRASIL. MEC. SEF. **Referencial curricular nacional para a educação infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC, 1998. 1 v.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional de educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998b. 3v.

- BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 5/2009. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 18 dez de 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.
- BROTTO, F.O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Campinas, SP: 1999-b.
- BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos: RENOVADA, 2000.
- CARVALHO, A. M. A.; PONTES, F. A. R. Brincadeira é cultura. In: A.M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F. A. R. Pontes; I. D. Bichara (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. (pp.15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.
- CORREIA, M. M. et al. Jogos cooperativos e Educação Física escolar: possibilidades e desafios. **Revista Digital Ef de portes**, Buenos Aires, ano 12, n. 107, abr. 2007.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. 1ª Ed. São Paulo; Moderna; 2012.
- GONÇALVES, N. K. R. et al. **Vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental**. UNAR, Araras, v. 1, n. 1, p. 55-66, 2007.
- JOGOS cooperativos para educação infantil. Por NeuroSaber. Data de publicação 13/03/2017. Disponível: <https://institutoneurosaber.com.br/jogos-cooperativos-para-educacao-infantil/>. Acesso: 24/11/2020.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogos, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- MACHADO, Marina M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais**. 4. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2001.
- MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual**. [Paraná]: Secretária de Estado da Educação, 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>>. Acesso em: 16 nov. 2020
- MALUF, A. C. M. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e Viver da Educação: Projetos em Educação Infantil**. 4. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008. 148p.
- MUNIZ, Igor Barbarioli. **Jogos Cooperativos: essencialmente cooperativos?**. 2010, 109 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade Salesiana de Vitória.

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PASQUALINI, J. C. **O papel do professor e do ensino na educação infantil**: a perspectiva de Vygotsky, Leontiev e Elkonin. In: Formação de professores: limites contemporâneos e alternativas necessárias [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 191 p. ISBN 978-85-7983-103-4.

PIAGET, Jean. **A Equilibração das Estruturas Cognitivas**. Problema central do desenvolvimento. Rad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PICCOLO, Gustavo M. et al. O jogo por uma perspectiva histórico-Cultural. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 31, n. 2, p. 187-202, jan. 2010.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

SANTOS, M. P. 2000. Educação Inclusiva e a Declaração de Salamanca: Consequências ao Sistema Educacional Brasileiro. In **Revista Integração**, nº 22, MEC. Secretaria de Educação Especial, 2000.

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

SILVA, Mônica S. da. **Clube de matemática: Jogos educativos**. Série atividades. Campinas: Papirus, 2004.

SOUSA, Rosângela M. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Catolé do Rocha. PB. 2014.

VYGOTSKY, L.S. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. Ed. Ícone, São Paulo, 1988.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância**. Trad. Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, L. S. A brincadeira e seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**. Jun. 2008.

WAJSKOP, Gisela. O brinquedo como objeto cultural. **Revista Pátio Educação Infantil**. Porto Alegre – RS, Ano V, n. 15, p. 39-41 - nov. 2007.