

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**  
**SETOR LITORAL**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO**  
**DIVERSIDADE E INCLUSÃO**

**LAÉRCIO JOSÉ DAROS**

**JOGO, BRINCADEIRAS, EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CURITIBA**  
**2015**

**LAÉRCIO JOSÉ DAROS**

**JOGOS, BRINCADEIRAS, EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial para a  
obtenção do título de Especialista Gestão  
e Processos em Educação, Diversidade e  
Inclusão pela Universidade Federal do  
Paraná.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Danielle Marafon

**CURITIBA**

**2015**

**ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO, DIVERSIDADE E INCLUSÃO.**

Aos treze dias do mês de junho do ano de 2015 (dois mil e quinze), reuniram-se na sala temática 26A- Educação Infantil os membros da banca examinadora: Danielle Maranhon (orientador), Giseli de Moraes e Maurício César Vitório Bandes para avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso do (a) cursista: Laercio Jose Daros

\_\_\_\_\_, sob o título: Jogos brincadeiras na Educação Infantil

Após a avaliação deliberou-se que o (a) referido (a) cursista foi aprovado (a) como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Gestão e Processos em Educação, Diversidade e Inclusão, tendo obtido conceito APL.

Nada mais havendo a tratar, eu Danielle Maranhon (orientador) lavrei a presente ata, a qual será assinada pelos membros da banca.

[Assinatura]  
Orientador

[Assinatura]  
Avaliador 1

[Assinatura]  
Avaliador 2

[Assinatura]  
Cursista

## Resumo

O presente artigo visa analisar a importância do brincar no desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. Tem como **objetivo** conhecer o significado do brincar, conceituar os principais termos utilizados para designar o ato de brincar, evidenciando a importância de se compreender o universo lúdico, onde a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo que a cerca, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, busca o desenvolvimento integral. Pretende-se também identificar alguns dos benefícios que o brincar proporciona ao seu ensino-aprendizagem, além de fazer algumas considerações acerca dos jogos, das brincadeiras, e como exercem influência na socialização das crianças, e no desenvolvimento das suas potencialidades sociais, motoras e cognitivas. A **metodologia** para realizar este trabalho, utiliza a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leituras de livros, artigos, revistas e *sites*, bem como pesquisa em publicações de autores referentes ao tema. Desta forma, nas considerações finais busca-se demonstrar que este estudo pode proporcionar maior conscientização aos seus leitores, acerca da importância do brincar na vida do ser humano, e, em especial na vida da criança.

**Palavras - chave:** Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	3
2. HISTÓRICO DOS JOGOS .....	5
2.1. HISTÓRICO DOS BRINQUEDOS .....	6
3. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR .....	8
3.1. BRINCAR: UM BREVE HISTÓRICO .....	8
3.2. O JOGO E A BRINCADEIRA .....	9
3.3. O <i>BRINCAR NA ESCOLA</i> .....	11
3.4. <i>IMPORTÂNCIA DA RECREAÇÃO NO MUNDO INFANTIL</i> .....	12
3.5. <i>O BRINCAR LIVRE E COORDENADO</i> .....	13
4. A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL .....	16
4.1. RESGATE DO JOGO NA VIDA DA CRIANÇA E NA EDUCAÇÃO .....	20
4.2. JOGOS EDUCATIVOS COMPUTADORIZADOS.....	22
5. CONCLUSÃO.....	24
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	25

## 1. INTRODUÇÃO

O tema abordado neste trabalho: "Jogos e brincadeiras na Educação Infantil", ressalta a importância para a criança e seu significado na prática lúdica. O jogo e o brinquedo constituem atividades fundamentais para que a criança aprenda e em todos os momentos ela utiliza essa aprendizagem pois é através deles que ela fala, pensa e vivencia situações do dia-a-dia e se organiza em seu cotidiano.

Muitos estudiosos ressaltam a importância das atividades lúdicas na infância pois vêem o brincar como estímulo ao desenvolvimento cognitivo e social do seu desenvolvimento. O brincar social vai refletir o grau em que as crianças interagem entre si e o brincar cognitivo mostra o desenvolvimento mental da criança; mas, para que isso aconteça, a criança precisa de ter experiências concretas, motivações, desafios e situações-problema a serem enfrentados a exemplo do desenvolvimento da sua linguagem oral (ALMEIDA, 2005).

Para muitos estudiosos, a ideia de infância se caracteriza como o período que antecede a idade adulta, Postman (1999), em seu livro "*O desaparecimento da infância*", refere a infância como sendo um artefato social e não uma categoria biológica. Isso significa que infância é uma fase específica da vida, que tem variações históricas e sociais. Por exemplo: uma criança que trabalha desde cedo nos fornos quentes das carvoarias, nos canaviais, não tem o sentido de infância, pois ela não teve direito à educação, ao brincar, ao cuidado, etc. Segundo este autor, a ideia de infância é uma criação da Renascença.

Por meio dos jogos as crianças tem oportunidade de exercer o seu domínio, dirigir as suas próprias ações, exercendo também a capacidade de modificar o ambiente à sua volta. Com os jogos a criança adquire um conhecimento prático da realidade; ela conhece o objeto de sua atividade e diverte-se. O brinquedo propicia à criança a oportunidade de agir mudando sua estrutura cognitiva, sua inteligência, seu lado emocional, e também físico-motor e social; e por isso a disponibilidade de espaços para brincar são imprescindíveis nos dias de hoje..

Segundo Fortuna (2003, p. 16), "é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças." Ressalta-se que a

aprendizagem é o mais freqüente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, onde o brincar se torna realmente significativo com a ajuda dos educadores, que devem seguir o seu papel de auxiliares nesse processo, já que a intencionalidade do educador pode, por exemplo, estar na organização do espaço.

## 2. HISTÓRICO DOS JOGOS

Os jogos aplicados na educação, advém do século XVI e os primeiros estudos conhecidos foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao aprendizado das letras.

(BATISTA, 2014). Esse interesse decresceu com o advento do cristianismo, que visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência. “A partir daí, os jogos são vistos como delituosos, que levam à prostituição e à embriaguez” (NALLIN, 2005, p. 17). É no Renascimento que o jogo perde esse caráter de reprovação e entra no cotidiano dos jovens como diversão.

A palavra jogo, do latim *"incus"* quer dizer: diversão, brincadeira. As definições mais gerais são encontradas nos dicionários de Língua Portuguesa nos seguintes termos: "divertimento, distração, passatempo". Assim, a palavra jogo tanto é usada para definir a atividade individual da criança na construção com blocos, como nas atividades em grupos de canto ou dança.

A introdução à brincadeira em seu contexto infantil inicia-se, timidamente, com a criação de jardins de infância, fruto da proposta de Froebel (1782-1852 - primeiro filósofo a ver o uso de jogos para educar crianças pré-escolares) que considera que a criança desperta suas faculdades próprias mediante estímulos. Esta proposta influenciou a educação infantil de todos os países (NALLIN, 2005).

Kishimoto (1993), comenta que, no tocante à utilização dos jogos na educação, os Estados Unidos serviram de modelo inicial para a grande maioria dos países, pois os missionários cristãos protestantes disseminaram o jardim froebeliano em muitos países asiáticos e latino americanos.

Nos Estados Unidos, na virada do século XX, a literatura sugeria que os programas froebelianos enfatizavam o brincar supervisionado, encorajando sua aplicação com uniformidade e o controle nos estabelecimentos destinados a imigrantes pobres; e o brincar livre pode prevalecer nas escolas particulares de elite (BLOCH e CHOE, 1990, *apud* KISHIMOTO, 1993). A presença do brincar supervisionado nas creches foi referida pelos autores, durante o século XIX. Nessa época, a Guerra Civil era estimulada pelo movimento de assentamento das famílias, pelo número crescente de pobres urbanos, fruto de deslocamentos sociais

causados pela industrialização, urbanização e intensa imigração (KISHIMOTO, 1993).

Também na América estava se desenvolvendo uma sociedade relativamente homogênea, que buscava conquistar ideais como: liberdade individual, ordem social e unidade nacional. Com a ampliação do número de imigrantes e o crescimento da pobreza urbana, as autoridades buscaram meios para americanizar os imigrantes a partir da educação. Predominaram as crenças acerca da diferença de necessidades de crianças pobres e de elite, de que as crianças aprendem melhor por meio do brincar, mas rejeitava-se a noção do brincar não supervisionado como educação. Essa interpretação fortaleceu a perspectiva do jogo educativo, do brincar orientado, visando a aquisição de conteúdos escolares (NALLIN, 2005).

## 2.1. HISTÓRICO DOS BRINQUEDOS

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem educativa. Quando uma criança confecciona o seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho a transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, um novo brinquedo.

O brinquedo educativo se auto-define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos. Simboliza, portanto, uma intervenção deliberada no lazer infantil no sentido de oferecer conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança (OLIVEIRA, 1984, p. 44).

O brinquedo sempre atrai a atenção da criança independentemente do seu tamanho ou qualidade. Enquanto objeto, ele é o suporte de brincadeiras e a brincadeira nada mais é do que a ação que a criança desenvolve ao executar as regras do jogo e realizar a atividade lúdica. Nesse sentido, Kishimoto (1999) destaca que o brinquedo é um fator indispensável para compreender esta atividade. Diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação de intimidade da criança, embora haja uma indeterminação de sua utilização, face à ausência de um esquema definido de regras que direciona a sua utilização.

Nessa perspectiva, a criança amplia a sua sensibilidade, desenvolve sua curiosidade e acrescenta seu conhecimento ao mesmo tempo. Sendo assim, é através do brinquedo que a criança estabelece sua incursão no mundo, entra em contato com situações desafiadoras e busca, adquirir o conhecimento dos elementos à sua volta. Muitas vezes, a criança é levada a destruir alguns brinquedos na busca do entendimento e do conhecimento dos mesmos. Com isso, ela quebra e tenta consertar e, daí, vem a descoberta do conhecimento e do seu brinquedo.

Kishimoto (2003) comenta o uso de brinquedos/jogos educativos com fins pedagógicos e destaca a relevância desses instrumentos face a situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Ao considerar que a criança aprende de modo intuitivo e adquire noções espontâneas, o autor afirma também que há processos interativos envolvendo o ser humano integral, com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, e, nesse universo, o brinquedo desempenha papel de grande relevância para desenvolvê-los.

### 3. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

#### 3.1. BRINCAR: UM BREVE HISTÓRICO

A brincadeira tem um papel especial e significativo na interação criança-adulto e criança-criança. Através das brincadeiras, as formas de comportamento são experimentadas e socializadas. Elas fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Segundo o Projeto da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) na Câmara Federal e, com os debates desencadeados pelo processo constituinte dos anos de 1980, a Educação Básica, mais precisamente a Educação Infantil, passou a ter expressão e respaldo legal do Governo Federal, com vistas a proporcionar às crianças de 0 a 5 anos atendimento sistemático, organizado, cujo foco volta-se para o cuidar e o educar.

A brincadeira é uma parte essencial da vida da criança (PIAGET, 1978). É ela que vai mostrar o nível de desenvolvimento da criança, seu modo de ser e reagir, além de seus conteúdos, vivências e fantasias, seus desejos, receios, conflitos e afetividades. Mas considera-se: se brincar é tão fundamental, por que as crianças, hoje, praticamente não brincam? Por que as crianças estão perdendo os referenciais que se tinha há anos atrás? Por que foi deixada de lado a cultura popular e se transferiu a responsabilidade lúdica à civilização tecnológica?

Ao se analisar a evolução do brincar, volta-se até a Antiguidade, época na qual brincar era atividade tanto das crianças como dos adultos, representando para ambas as fases um importante segmento de vida. As crianças participam das festas, jogos e lazer dos adultos e, tinham também, um espaço separado para suas atividades e brincadeiras.

Falar das relações do homem com jogos, brinquedos e brincadeiras é voltar às civilizações da Antiguidade, como egípcia, babilônica, chinesa, asteca, dentre outras, onde já existia uma cultura lúdica. Há registros de brinquedos que eram miniaturas de objetos do universo dos adultos. O homem brinca porque sua natureza é simbólica. Ele necessita fazer esse trânsito entre o material e o imaterial, de viver o 'como se', para se relacionar com a natureza, com o transcendente, consigo mesmo. Ao fazer isso, ele realiza sua essência de ser criativo, produtor e usuário de cultura (PIACENTINI, 2014, s.n.).

Ou seja, a brincadeira era o fenômeno social do qual todos participavam. Foi bem mais tarde que ela perdeu suas características comunitárias e tornou-se uma atividade individual. As sociedades industriais burguesas e modernas constituíram a infância e a brincadeira contemporânea. Dois fatores tiveram suma importância nessa transformação: a segregação das crianças em grupos separados da vida dos adultos e, institucionalização da criança e atividade lúdica em instrumento (PIACENTINI, 2014).

A infância tornou-se pedagógica, a brincadeira foi introduzida na escola como um meio educacional, um recurso útil para treinar o aluno, transformando-o em um homem para a nova sociedade.

Observa-se que, tanto dentro da escola como fora dela, o brincar tem sofrido inúmeras interferências e transformações. Dentro da escola a brincadeira é tida como trabalho e a brincadeira livre como atividade não produtiva. Fora da escola a tendência é a mesma. Tal transformação, com o avanço ou não, não pode ser negada. Deve-se pensar em como solucionar tais impasses uma vez que é praticamente impossível atuar para mudar os aspectos negativos da realidade lúdica atual: a falta de espaço, tempo e oportunidade de brincar. Cabe então ao docente, ter como objetivo essencial resgatar o espaço da brincadeira na vida das crianças pelo menos, no ambiente escolar (SILVA e SANTOS, 2009).

### 3.2 O JOGO E A BRINCADEIRA

O acesso gratuito à escola e à educação é princípio da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, que, em seu artigo nº. 205, diz: "A educação é um direito de todos e dever do Estado [...]." Como condição indispensável para a garantia dessa premissa constitucional e para que se complete a totalidade do seu sentido, o cumprimento dessa meta deve estar acompanhada de procedimentos adequados e que assegurem condições para a sua concretização. "O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar", afirma Marques (2012, p. 23).

O jogo carrega em si um significado muito abrangente. "É construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É carregado de simbolismo,

reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações e o sistema de regras, que definem a perda ou o ganho.” (NALLIN, 2005, p. 19).

Nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode ocasionar sentimentos de frustração, insegurança, rebeldia e angústia. Dessa forma, são sentimentos que devem ser trabalhados principalmente na escola, para que não se perpetuem impossibilitando que a criança tenha novas iniciativas. A brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Conforme Brougère (1998, p. 17), "Os jogos e brinquedos são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo".

Segundo Piaget (1971), os jogos classificam-se em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil:

- A. Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.
- B. Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.
- C. Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

Piaget (1973), classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental.

Froebel define o brincar como ação livre da criança, a adoção da supervisão relaciona-se com o interesse em concebê-lo como forma eficaz de gerar unidade ideológica e social em população étnica e classes sociais distintas. Sendo a primeira meta da educação infantil americana daquele período, a socialização - entenda-se americanização - de crianças de diferentes etnias de nível econômico baixo, a maioria dos jardins urbanos, destinados a essa população incluíam disciplinas e ordem do cotidiano institucional (NALLIN, 2005, p. 20).

Refere ainda que tais escolas encorajavam o brincar em sua forma estruturada, incluindo músicas, jogos formalizados, marchas, atividades contendo programas estruturados e dirigidos. Ao privilegiar dons e ocupações, a experiência americana excluía brincadeiras simbólicas livres (KISHIMOTO, 1996).

Brougère (1998, p. 138) também afirma que: "(...) o mundo do tempo livre das crianças, especialmente de seus jogos é cheio de sentido e significações, e é simbólico", ou seja, a criança, ao brincar, transfere ou transforma suas ações (simbólicas) para o mundo real.

### 3.3 O BRINCAR NA ESCOLA

Por que brincar? Porque brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria. Segundo Teles (1997, p. 49)

Nunca o comportamento humano é mais autêntico e genuíno que na brincadeira. A criança brinca para descarregar a sua energia, para se preparar para a vida, para dar expansão às suas tendências reprimidas, para afirmar-se, realizar suas aspirações, aprender a lidar com a realidade.

Na brincadeira espontânea a criança não somente toma a iniciativa, mas desenvolve, livremente, a atividade lúdica, que deverá ser própria de toda sua vida. "Toda as crianças são originais, nas suas formas de percepção, nas suas experiências de vida e nas suas fantasias. A variação do potencial criador depende das oportunidades que terão em expressá-lo" (NOVAES, 1972, p. 78).

O brinquedo não só possibilita o desenvolvimento de processo psíquico, por parte da criança, como também serve como instrumento para conhecer o mundo físico e entender os diferentes modos de comportamento humano. Envolve também aspectos ligados à coordenação do movimento, do sistema motor e do equilíbrio.

Vygotsky (1988), afirma que a brincadeira, nos primeiros anos de vida, é uma atividade predominante e que se constitui em fonte de desenvolvimento, ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao mesmo tempo em que brinca, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos, internaliza as regras sociais, adquire habilidades e convenções sociais, além de aprimorar a linguagem.

Para que as brincadeiras infantis tenham lugar no cotidiano das escolas é fundamental a atuação do estudante. É importante que as crianças tenham espaço, condições e tempo de brincar, além de opções de brinquedos e brincadeiras.

O adulto não deve dar à criança só a oportunidade de brincar, mas também a de escolher seus próprios brinquedos, na medida do possível, assim como ensinar a criança a se organizar e conservar melhor seus brinquedos, arajando lugares adequados para que ela possa guardá-los (TELLES e DAGNINO, 1994, p.93).

Qual é o espaço de brincar na escola? O recreio. Segundo Luft (2000), recreio significa: "divertimento, prazer, ato de recrear, ou seja, alegrar, brincar, folgar, espairecer...".

Lima (1998, p. 53), afirma que "...recreio é o único momento que ainda salva a criança da brutalidade da escola". Organizando por etapas durante o ano, recreio pode ser: dirigido, organizado e orientado. A recreação gera uma situação onde o jogo não é apenas brincar, mas também faz investigar, utilizar o corpo como instrumento técnico. Entende-se que há limites entre o jogo e a recreação, e que o desenvolvimento e a aprendizagem surgem pela via das atividades do lúdico e que tem fortes componentes espontâneos e exploratórios.

### *3.4 IMPORTÂNCIA DA RECREAÇÃO NO MUNDO INFANTIL*

A recreação por meio de jogos traz características de sociabilidades, propiciam atitudes, reações e emoções entre jogadores e objetos. O jogo pode ter enfoque sociológico, influência o contexto social e educacional; a contribuição do jogo para a educação, resulta em desenvolvimento e aprendizagem; sob o aspecto psicológico, as atividades lúdicas auxiliam para compreender melhor o funcionamento das emoções e personalidade; no aspecto antropológico, atua na maneira como o jogo reflete em cada sociedade, nos costumes e na história da pluralidade e do folclórico, pois é uma expressão cultural infantil, das tradições e costumes do tempo refletido.

A brincadeira refere-se à ação de brincar. O jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; o brinquedo é o objeto que é destinado para brincar;

a atividade lúdica abrange de forma mais ampla os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1996, p. 11).

Todo o ser humano tem necessidade de alguma coisa, quer seja de ordem física ou emocional. De acordo com os interesses variados devido à idade das crianças, o acúmulo de energia que lhes são características e com a necessidade de cada um a recreação deve ser escolhida de modo a satisfazer ambos os sexos em todas as idades (GUERRA, 1996, p.19).

No estudo do jogo, pode-se descobrir a personalidade da criança, pois ela demonstra o que sente e o tipo de temperamento que possui. Pode-se também canalizar o temperamento e modificar o comportamento da criança enquanto ainda é pequena, o que destaca a importância da recreação no mundo infantil. “Elas aprendem a aceitar, a controlar suas emoções, a expandir os seus sentimentos e criar situações novas e conviver em grupos, respeitando a individualidade de cada um” (FORTUNA, 2003, p. 18). Não basta satisfazer as necessidades do grupo; é preciso saber que tipo de criança, o que ela mais gosta e do que mais precisa. Por isso, é necessário fazer uma pesquisa entre os alunos, a comunidade escolar, os pais e a própria escola.

### 3.5 O BRINCAR LIVRE E COORDENADO

Conforme defende Nallin (2005, p. 22), “a teoria froebeliana, ao considerar o brincar como uma atividade espontânea da criança, concebe suporte para o ensino e permite a variação do brincar, ora como atividade livre, ora orientada.” Ou seja, suas concepções acerca da educação, do homem e da sociedade estão intimamente articuladas ao brincar.

Froebel introduz o brincar para educar e desenvolver a criança; sua teoria metafísica pressupõe que o brincar permite o estabelecimento de relações entre os objetos culturais e a natureza, unificado para o mundo espiritual. Assim, o brincar como atividade livre e espontânea, é responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo, os dons ou brinquedos, objetos que subsidiam atividades infantis (NALLIN, 2005, p. 22).

Em se tratando da educação, entende-se que a criança requer direcionamento adequado para o seu desenvolvimento, sabedoria por parte do

educador, e compreensão quanto ao fato que a educação além de ser um ato institucional requer alicerces bem definidos.

A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto toda - da vida natural/interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo (...). A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativas, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção de seu bem e dos outros... "O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação" (FROEBEL, *apud* KISHIMOTO, 1999, p. 23).

Na rotina escolar, o brincar acontece de duas maneiras: livre e coordenado.

Para compreender melhor é preciso explicitar cada um deles, apesar de muitas vezes eles acontecerem de maneira interligadas.

O brincar livre acontece de forma espontânea. Nele a criança só ou em grupo, decide como brincar sem mediação nem interferência de adultos. Nesse sentido, pode-se ter como exemplo a "brincadeira de casinha" onde as situações ocorrem segundo o desejo e o combinado entre as crianças.

Afirma Jordão (2010, p. 22) que: "o ato de brincar espontâneo proporciona a manipulação de materiais, a imaginação, a exploração de circunstâncias vividas ou imaginadas, onde a criança torna-se capaz de não só imitar a vida como também de transformar e aprender a lidar com o mundo, formando assim sua personalidade."

É na brincadeira infantil que a criança revive as suas alegrias, os seus conflitos e seus medos, alcançando resoluções próprias pela transformação da realidade. O professor deve, nessa fase, variar os objetos oferecidos para a criança, deixando que elas explorem e criem situações através de jogos. Nesse sentido, podem utilizar os encaixes, as sucatas, as fantasias, os fantoches, as máscaras, as caixas, entre outros recursos, que possibilitem que as crianças exerçam sua criatividade e formulem diferentes formas de brincar com os objetos (BRASIL, 2007).

Nas brincadeiras coordenadas, o papel do professor deve ser o de mediador, proporcionando a socialização do grupo, a integração e participação das pessoas envolvidas, favorecendo atitudes de respeito, aceitação, confiança e conhecimento mais amplo da

realidade social e cultural. Além de oportunizar situações de aprendizagens específicas e aquisição de novos conhecimentos, dando condições para que a criança explore diferentes materiais, objetos e brinquedos. É importante que o professor planeje os objetivos que quer atingir, bem como o tempo e o espaço que a brincadeira deve acontecer (JORDÃO, 2010, p. 22).

Para que os jogos e brincadeiras ajudem no processo de construção do conhecimento, devem ser incluídas atividades que favoreçam a troca de sugestões e opiniões das questões, além de serem criadas situações para o desenvolvimento da autonomia. Conforme a realidade educativa atual, cabe à escola propiciar momentos de recreação dos mais diversos, por meio de jogos e brincadeiras, promovendo a interação e a socialização das crianças, como parte de uma educação integral.

#### 4. A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Para Melo (2011, s.n.),

As experiências lúdicas de uma criança, desde bebê, vão lhe sofisticando as representações do seu universo social. Pelo brinquedo acontecem as adaptações, os acertos e erros, as soluções de problemas é que vão tornar- lhe sujeito autônomo. A natureza da criança é lúdica, de movimento, de curiosidade, de espontaneidade.

Ao se observar uma criança brincando, verifica-se o quanto ela se concentra no que está fazendo. Na sua atividade lúdica ela incorpora as suas fantasias e reproduz cenas do seu cotidiano, que podem ter as mais diversas formas: serem violentas, tensas ou também alegres e gratificantes. É por meio do "faz-de-conta" que a criança consegue liberar os seus temores e sonhos, além de estabelecer um lugar de pertencimento familiar e social, por meio da construção de sua personalidade.

Uma criança tem possibilidades lúdicas variadas e, quando apresenta também maior dose de criatividade, estabelece amplos relacionamentos, além de alcançar capacidade crítica e formar opiniões. O meio ambiente onde convive, os contatos que estabelece, os brinquedos, e as expressões musicais das quais participa, como artes, dança, teatro e vivências corporais, têm a possibilidade de ampliar sua visão de mundo na medida em que estabelece maior interatividade. Assim sendo, ela própria vai instituindo os seus limites e desafios além de criar novos brinquedos.

Muitos autores contemporâneos definem o lúdico como um estado de prazer, com razão própria de ser, contendo em si mesmo o seu objetivo. As crianças brincam por brincar, seu interesse vem da motivação interna de curiosidade e experimentação, podem se sujeitar às regras externas, mas jamais vão brincar sem desejo.

Santo Agostinho em "Confissões", já referenciava o lúdico como eminentemente educativo no sentido em que constituiu a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, princípio de toda a descoberta e de toda a criação (REVISTA CORREIO DA UNESCO, 1991).

A visão de lúdico e a importância do ato de brincar já eram valorizadas na Antigüidade, ultrapassou os tempos, permanece nas culturas, mantendo-se os jogos e as brincadeiras de caráter

universais. Existem referências do século I d. C. de utilização de jogos e brinquedos como cavalo de pau, par ou ímpar, cara ou coroa, carrinhos de madeira, montagem de casinhas (MEDEIROS, 1975, *apud* BRASIL, 2007, p. 33).

Na França, em 1601, as brincadeiras infantis de Luis XIII tinham como recursos “o cata-vento, o pião, as cartas, o xadrez, miniaturas de madeira e jogos de bola.” E as crianças, tanto do oriente ou ocidente ainda utilizam os mesmos brinquedos: a pipa, as rodas cantadas, o cabo de guerra, a amarelinha, embora algumas regiões, em razão de clima, relevo e cultura, apresentem brincadeiras diferenciadas. (BRASIL, 2007, p. 33).

Porém, observa-se que, atualmente, os recursos informática com a criação dos brinquedos virtuais surgem interferindo no tempo livre das crianças, impedindo muitas vezes as atividades e vivências lúdicas corporais, praticadas em vários locais, empregando diferentes materiais e equipamentos; o que leva à conclusão que, em se tratando de desenvolvimento infantil, a tecnologia não tem trazido boas contribuições.

O que diferencia o homem das outras espécies é a sua imaturidade neurológica e funcional, uma vez que nasce despreparado até para respirar. Diferentemente dos outros animais, ele precisa amadurecer dos atos reflexos aos conscientes e dirigidos. Nas relações sociais, ele sai da simbiose materna para individualidade e vida em grupo. Mas o fantástico da vulnerabilidade de maturação do homem, nos primeiros anos de vida, é que esta vai permitir-lhe possibilidades imensas de adaptações, criações, associações, resoluções de problemas e interferências no seu cotidiano (COSTA, 2007, p. 27).

Para a citada autora, a evolução da criança tem duas origens: a filogenética, inerente à espécie humana e a ontogenética, que refere à sua maturação biológica, reconhecida como neuropsicomotora. Todas as crianças, para alcançarem o seu desenvolvimento pleno, precisa contar com a presença e o direcionamento do adulto como um mediador adequado, que o conduza no ambiente e na cultura social.

Assim sendo, a interação dinâmica e constante entre a maturação biológica, natural, e a relação com o meio, com os objetos e com o outro, elementos constitutivos da cultura. Deve-se considerar que, na primeira infância, essa interação ocorre em especial pela via lúdica, que o caminho que propicia o seu desenvolvimento total.

De acordo com Bousquet, (1991) o impulso lúdico, também denominado de impulso de curiosidade ou de exploração, concede ao ser humano grande vantagem de seleção natural; ao utilizar a sua capacidade e formar o hábito de explorar, mesmo de maneira aleatória, o meio ambiente e seu entorno, consegue estabelecer o reconhecimento de novas situações facilitadoras para o enfrentamento de possíveis imprevistos.

Uma criança, ao entrar no universo do brinquedo, estará vivenciando e lidando com a sua própria estruturação e viabilizando o desenvolvimento da inteligência. No primeiro período de vida, que vai do nascimento até o surgimento da linguagem, segundo Piaget (1971).

Do ponto de vista da inteligência, de sensório-motor. Nele podem ser distinguidos três estágios: o dos reflexos, o da organização das percepções e hábitos, e o da inteligência propriamente dita. Cronologicamente, esse período é sucedido por outro que engloba as idades entre um e dois anos de idade aproximadamente que é chamado de latência, a fase de "fazer", nela o brinquedo serve para manipular, explorar, imitar, centrado na própria criança (BARBOSA, 2002, p. 22),

A partir da aquisição da fala, que normalmente ocorre por volta de um ano e seis meses a dois anos, a criança ingressa no período simbólico, também chamado de primeira infância, período pré-operatório ou intuitivo. É nesse momento que, segundo Le Boulch, surge a função de interiorização permitindo à criança conscientizar-se de aspectos de seu corpo e exprimi-los, verbalmente, através da função simbólica (FREIRE, 1994).

O indivíduo começa a representar as ações que vive no mundo. Nessa fase em que não consegue resolver problemas mentalmente, vai fazê-lo corporalmente. Para Costa (2007, p. 29),

Na primeira infância a criança vai se desenvolvendo em termos qualitativos, de elaboração do pensamento, pelo processo simbólico, sendo que o brinquedo e o faz-de-conta vão auxiliar na estrutura da compreensão de realidade, de tempo, de objeto, do espaço, e da causalidade. Aos poucos vai substituindo o concreto pelo abstrato, podendo usar suas representações mentais para interagir no mundo de relações e lhe dar suporte para maturação mental, afetiva e social. É o tempo de fazer e compreender (COSTA, 2007, p. 29).

Entre os seis e sete anos, a criança inicia a fase de cooperação e do raciocínio lógico, identificado como período operatório-concreto. Ela se mostra

capaz de resolver problemas, de relacionar-se com seus colegas; no entanto, ainda permanece ligada aos limites da prática e do concreto.

O brinquedo aos poucos passa a ser mais elaborado, o indivíduo torna-se capaz de aprender mais e criar estratégias e regras para os jogos. Aumenta a sua capacidade de explorar situações e enfrentar desafios, além de usar o corpo com mais destreza, representando situações do cotidiano e também fantasiosos.

Quando a criança atinge a faixa etária entre dez e doze anos inicia a fase da adolescência caracterizada pela introdução do indivíduo no período operatório- formal ou hipotético-dedutivo, sendo mundo dos sistemas e teorias. Nessa ocasião ele rompe as barreiras da realidade concreta e da prática atual, passando a interessar-se por problemas hipotéticos. O brinquedo na adolescência esta mais voltado para jogos desportivos, competições, desafios, testes de habilidades físicas e intelectuais (COSTA, 2007, p. 29).

Nas primeiras fases de maturação da criança, brincadeiras e jogos servem como suportes essenciais para a formação da inteligência, personalidade, coordenação psicomotora e auxiliam nas relações com o meio, com os objetos e o outro.

Quando todas as crianças, indiscriminadamente, puderem brincar em espaços alternativos, com equipamentos diversificados, jogar junto com outras crianças de várias faixas etárias, descobrir o novo, manipular e construir brinquedos, desafiar seus limites, constituir regras, ser intuitiva e espontânea transformando-se em “Super-homem”, “Batman”, rainhas, princesas ou bruxas, então se terá atingido o principal objetivo educacional e social, que é o de fazer com que ela incorpore a sua essência e constitua-se num sujeito mais inteligente e social.

Cabe às famílias, educadores e instituições que atuam nas diversas fases da infância, responsabilizar-se pela disponibilização de espaços que darão oportunidades para o desenvolvimento de projetos e programas lúdicos para o mundo infantil que, por natureza, é infinitamente rico, criativo, curioso e investigatório de conhecimento, possibilitando a vivência de crianças mais felizes e integradas na sociedade.

#### 4.1 RESGATE DO JOGO NA VIDA DA CRIANÇA E NA EDUCAÇÃO

Para Friedmann (1996, p. 42), "folclore é popular, anônimo, coletivizado, tradicional e persistente, funcional a cultura e passível de modificações. Esses indicadores considerados nos contextos sociais, onde existe e se reproduz a criação popular." O processo de desenvolvimento dos elementos do folclore infantil muda continuamente no tempo, nas funções dos fatores e do ambiente social. Nos jogos tradicionais e na educação o resgate destes jogos ocorre por meio do conhecimento da comunidade escolar. Essas informações fazem parte da cultura lúdica infantil e podem contribuir grandemente para o desenvolvimento da inteligência e aprendizagem da criança.

Para Piaget (1998, p. 35 e ss.), cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: a assimilação e a acomodação. Na assimilação, o sujeito absorve e incorpora conhecimentos, eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que fundamentam as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, identifica os novos aspectos do ambiente externo. O brincar, estabelece a primazia da assimilação sobre a acomodação.

Os jogos simbólicos surgem durante o segundo ano de vida, mesmo porque, nos primeiros dezoito meses de vida surgem exercícios que envolvem a repetição. A criança ultrapassa a fase de manipulação e começa a assimilar a realidade externa ao seu eu. "O jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de desejos. Quanto mais avança em idade mais caminha para a realidade." (COSTA FILHO, 2001, p. 13).

Segundo Piaget (1978), os jogos simbólicos surgem durante o segundo ano de vida com o aparecimento da representação da linguagem. A brincadeira do faz-de-conta é inicialmente uma atividade solidária, que envolve o uso de símbolos. As brincadeiras sociodramáticas, usando símbolos coletivos somente aparecem a partir do terceiro ano de vida. No modelo piagetiano, o faz-de-conta precoce envolve elementos cujas combinações variam com o tempo.

- Comportamento descontextualizados, como dormir, comer;

- realizações com outros, como dar de comer ou fazer dormir;
- uso de objetos substitutos, como blocos no lugar de boneca;
- combinações seqüenciais imitando ações desenvolvem o faz-de-conta.

Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar a satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de desejos. Assim, quanto mais avança em idade, mais a criança volta-se para a realidade.

O terceiro tipo de jogo que Piaget (1978) examina, é o das regras que marcam a transição da atividade individual para as ações socializadas. Este jogo não ocorre antes de quatro a sete anos de idade mas predomina dos sete aos onze anos. Para o mencionado autor, a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e a sua função é a de regular e integrar o grupo social. Piaget distingue dois tipos de regras: as que vêm do exterior e as que são construídas espontaneamente.

Para Vygotsky (1988), há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Em uma ponta encontra-se o jogo de papéis com regras implícitas e, com regras explicitadas. Por exemplo, a criança imita um motorista de trem que vai de um lugar para outro, mudando o roteiro conforme suas regras implícitas. No jogo de futebol, as regras são explícitas, mas a situação varia conforme a estratégia adotada pelos participantes. No campo dos jogos infantis a existência de teorias diversas como as apontadas demonstram que, apesar de suas diferenças, há uma complementaridade entre elas.

Ainda nos dias atuais diversos autores procuram aprofundar áreas que consideram pouco exploradas por outros pesquisadores. Atualmente no Brasil, a grande maioria de teses e dissertações acerca da educação infantil incorpora reflexões em torno da importância dos brinquedos e brincadeiras para esse nível de ensino.

## 4.2. JOGOS EDUCATIVOS COMPUTADORIZADOS

Os jogos educativos disponibilizados no computador foram criados com a dupla finalidade: a de entreter e também possibilitar a aquisição de conhecimento. Os jogos educacionais computadorizados servem como apoio ao professor na sua tarefa. Segundo Rizzi e Haydt (2005), são recursos que apresentam algumas características que colaboram para o desenvolvimento no ensino-aprendizagem da criança.

Trabalhando com representações virtuais de maneira coerente, a criança sob as orientações do professor consegue assimilar o conhecimento, além de disporem de grande quantidade de informações que podem ser apresentadas de maneiras diversas (imagens, texto, sons, filmes, etc.), numa forma clara objetiva e lógica, os quais exigem concentração e uma certa coordenação e organização por parte do usuário. O trabalho com jogos computadorizados podem ser considerados por inúmeras possibilidades, tais como:

- Permite que o usuário veja o resultado de sua ação de maneira imediata facilitando a autocorreção (afirma a auto-estima da criança);
- Trabalham com a disposição espacial das informações, que em alguns casos pode ser controlada pelo usuário
- Permitem um envolvimento homem-máquina gratificante.
- Têm uma paciência infinita na repetição de exercícios.
- Estimulam a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar, sem se preocupar com os erros (PIAGET, *apud* RIZZI e HAYDT, 2005, p. 38).

Deve-se sempre considerar, não apenas o seu conteúdo, no que se refere ao ensino-aprendizagem, mais a maneira como o jogo o apresenta; é a sua relação direta com a faixa etária que constituirá o público alvo. Também é importante relacionar os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, como:

(...) memória (visual, auditiva, sinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora visomanual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão lingüística (oral e escrita), planejamento e organização (PASSERINO, 2015, s.n.).

Como já mencionado, para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo é necessário realizar previamente uma avaliação, analisando

tanto aspectos de qualidade de *software* como aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir.

## 5. CONCLUSÃO

A partir de pesquisa bibliográfica vê-se que a criança aprende enquanto brinca. De alguma forma, a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao seu relacionamento com outras pessoas. O jogo constitui um dos instrumentos fundamentais na organização e consolidação do sentimento de segurança, características essenciais para a construção da própria identidade.

Na escola é possível o professor trabalhar os jogos como uma forma de difundir os conteúdos. Para tanto, entende-se que são necessários: a vivência, a percepção e o sentido, ou seja, o educador precisa selecionar situações importantes dentro da vivência em sala de aula; perceber o que sentiu, como sentiu, e de que forma isso influencia o processo de aprendizagem; além de compreender que no vivenciar, no brincar, a criança se apresenta mais espontânea. Sem dúvida, os conteúdos podem ser trabalhados com o uso do jogo. A criança pode trabalhar ou fixar um conteúdo com a atividade lúdica. Mas, para isso, o jogo é uma das estratégias e não a única.

Entende-se ainda que o primeiro passo para se trazer o lúdico, a brincadeira para dentro da escola, é o resgate da infância dos próprios educadores, a memória acerca do que brincavam, como brincavam; ativarem as lembranças de uma figura especial. É um momento de humanizar as relações, de resgatar o sentimento e lembrar como eles eram e o que sentiam quando viviam o momento que as crianças, seus alunos, estão vivendo agora. Todas as pessoas foram crianças e tiveram essa vivência.

Mas nota-se que atualmente, o problema da utilização do jogo na escola, está no fato dele ser usado apenas como instrumento pedagógico e não como uma linguagem através da qual o professor pode ter informações da criança. No "*Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil*" (1998), estão incluídas as normas legais que tratam da importância de brincar e levar a arte para dentro da educação infantil. Há um amplo movimento pela formação dos professores, que precisam ser cada vez mais capacitados atuarem na aplicação do lúdico no ambiente escolar, não só como brincadeira mais também como instrumento educacional moderno.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. O brincar na Educação Infantil. **Revista Virtual EFArtigos**. Natal/RN, v. 3, n. 1, maio, 2005. Disponível em: <<http://efartigos.atspace.org/efescolar/artigo39.html>> Acesso em 03 março, 2015.

AUGUSTO, João Carlos Coelho. **O jogo como instrumento pedagógico**. Universidade Cândido Mendes. Instituto de Pesquisas Sócio-Pedagógicas. Pós-Graduação. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/1/JOAO%20CARLOS%20COELHO%20AUGUSTO.pdf>> Acesso em 03 março, 2015.

BARBOSA, Janaína Maia. **A relação do lúdico e o desenvolvimento da afetividade na educação infantil**. 2002. Especialização em Psicomotricidade. Universidade Cândido Mendes. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/JANAINA%20MAIA%20BARBOSA.pdf>> Acesso em: 13 fevereiro, 2015.

BATISTA, Drielly Adrean. **O jogo como um fator positivo para a aprendizagem de crianças com TDAH**. Disponível em: <<http://www.abpp.com.br/sites/default/files/139.pdf>> Acesso em 04 fevereiro, 2014.

BLOCH, Marianne N.; CHOI, Sukyeong. Conceptions of Play in the History of Early Childhood Education. *Child & Youth Care Quarterly*, 19(1), Spring 1990, p. 31-48. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

BOUSQUET, Martine Mauriras. **O Correio da UNESCO**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1991.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTO. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. **Programa Esporte e Lazer da Cidade**. Brincar, Jogar, Viver. V. 1, n. 01, Janeiro, 2007.

BRASIL. PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm)> Acesso em: 05 fevereiro, 2015.

BROUGÉRE, G. **Jogo e educação**. Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

COSTA FILHO, José Edson Ferreira. **Brincadeira é coisa séria**. Universidade Cândido Mendes. Rio de Janeiro: 2001. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monog/7/JOSE%20EDSON%20FERREIRA%20COSTA%20FILHO.pdf>> Acesso em 08 fevereiro, 2015.

COSTA, Sabrina Pontes. **A importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento motor, cognitivo e sócio-afetivo na educação infantil**. Pos-graduação em Psicomotricidade. Universidade Cândido Mendes. Niterói, 2007. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/SABRINA%20PONTES%20COSTA.pdf>> Acesso em 08 fevereiro, 2015.

FERREIRA, Rosalina Gomes. **A importância do brincar na educação infantil**. 2008. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-de-brincar-na-educacao-infantil/11903/>> Acesso em 03 março, 2015.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensinoaprendizagem. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set, 2003.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender**, São Paulo: Moderna, 1996.

\_\_\_\_\_. **O direito de brincar: brinquedoteca**, 4 ed. São Paulo: Edições Especiais, 1998.

GUERRA, M. **Recreação e lazer**. 5. ed. Porto Alegre: Sagra DC Luzzatto, 1996.

JORDÃO, Maria da Conceição Rocha. **As brincadeiras da educação ambiental para a educação infantil**. Mestrado. Universidade Cândido Mendes, Rio de Janeiro, 2010.

Disponível em: <[http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/t206748.pdf](http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/t206748.pdf)> Acesso em 08 fevereiro, 2015.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**, São Paulo: Pioneira, 1994.

LIMA, Lauro de Oliveira. **Piaget: sugestões aos educadores**. Petrópolis: Vozes, 1998.

LUFT, Celso Pedro. **Minidicionário**. São Paulo: Ática, 2000.

MARQUES, Soraya M. **O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil.** 2012. Disponível em: <<http://pedagogiaaopedaletra.com/monografia-o-ludico-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-na-construcao-do-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil/>> Acesso em: 14 janeiro, 2015.

MELO, Ferdinando Santos de. **Jogos e brincadeiras: espaço de ação escolar e psicopedagógica no desenvolvimento infantil.** Disponível em: <<http://educonse.com.br/2011/cdroom/eixo%202014/PDF/Microsoft%20Word%20-%20JOGOS%20E%20BRINCADEIRAS.pdf>> Acesso em 26 fevereiro, 2015.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação : o papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil.** Campinas, SP : [s.n.], 2005.

NOVAES, M. H. **Psicologia da criatividade.** 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.

OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo.** São Paulo: Brasiliense, 1984.

PASSERINO, Liliana Maria. **Avaliação de jogos educativos computarizados.** Disponível em: <<http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/>> Acesso em: 03 março, 2015.

PIACENTINI, Patrícia. Cultura lúdica sempre acompanhou a humanidade. **Revista Pré-Univesp.** 04/06/2014. Disponível em: <[http://pre.univesp.br/cultura-ludica#.VPtwe\\_nF\\_qU](http://pre.univesp.br/cultura-ludica#.VPtwe_nF_qU)> Acesso em: 23 janeiro, 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

\_\_\_\_\_. **A Epistemologia Genética.** Trad. Nathanael C. Caixeira. Petrópolis: Vozes, 1971.

\_\_\_\_\_. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

POSTMAM, N. **O desaparecimento da infância.** Rio de Janeiro: Graphia, 1999

REVISTA CORREIO DA UNESCO, **Brincadeiras e jogos**, n. 170, p. 5, 1991.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança.** São Paulo: Ática, 7 ed. Série Educação. 2005.

SILVA, Aline Fernandes Felix da; SANTOS, Ellen Costa Machado dos. **A importância do brincar na educação infantil.** Pós-graduação. UFRRJ. Mesquita, 2009. Disponível em: <[http://www.ufrrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/-cotidianos/arquivos/integra/integra\\_SILVA%20e%20SANTOS.pdf](http://www.ufrrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf)> Acesso em 16 janeiro, 2015.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

TELLES, Vera da S.; DAGNINO, EVELINA. (Orgs.). **Anos 90.** Política e Sociedade no Brasil. São Paulo: Brasiliense, 1994.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.