

O LÚDICO E A APRENDIZAGEM PARA CRIANÇAS NAS SÉRIES INICIAIS PLAY AND LEARNING FOR CHILDREN IN THE EARLY GRADES

ISSN: 2595-8704. DOI: 10.29327/2323543.25.1-12

Sandreane Wélia Silva Paulino ¹

RESUMO

INTRODUÇÃO: Este trabalho está direcionado a estudar a importância do lúdico na realidade das séries iniciais, Sabe-se que o ato de brincar é inerente ao ser humano. Ao brincar, a criança sente-se livre para criar, tornando esta, uma atividade espontânea e prazerosa. Por ser uma atividade exploratória onde há associação entre pensamento e ação, o brincar, ajuda no desenvolvimento físico, emocional e social da criança. Sendo assim, as brincadeiras mostram-se de fundamental importância no bom desenvolvimento do ser humano, pois elas proporcionam, além de muita felicidade, o desenvolvimento da coordenação motora, da sociabilidade da mente e da musculatura da criança. A criança que brinca terá uma infância feliz e possivelmente irá se tornar um adulto mais equilibrado emocional e fisicamente, bem como terá melhor relação e assimilação do conhecimento cognitivo. Quando alguma criança é privada desse direito, provavelmente desenvolverá sérios traumas, que afetarão sua relação com o conhecimento e com o meio que a cerca. Nesse contexto o OBJETIVO é analisar o importante papel do lúdico no desenvolvimento de uma aprendizagem muito mais significativa e atraente para as crianças. **METODOLOGIA:** O modelo de investigação utilizado para o desenvolvimento deste trabalho foi do tipo exploratório-explicativo, usando como recurso metodológico a pesquisa de campo viabilizada pelos instrumentos: observação, entrevista, reuniões, análise de projetos pedagógicos; e uma extensa pesquisa bibliográfica. **DISCUSSÕES:** Nesse contexto convidamos os professores a refletirem sobre essas questões tendo como eixo alguns pontos: a singularidade das crianças nas suas formas próprias de ser e de se relacionar com o mundo; a função humanizadora do brincar e o papel do diálogo entre adulto e criança; o papel do educador como mediador das brincadeiras e do conhecimento; e a compreensão de que a escola não se constitui apenas de alunos e professores, mas de sujeitos plenos, crianças e adultos, autores de seus processos de constituição de conhecimentos, culturas e subjetividades. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Diante do exposto fica evidente e incontestável a importância das brincadeiras e jogos para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança, sua influência na construção da personalidade infantil. Pode-se afirmar, a partir das reflexões feitas ao decorrer deste trabalho, que o brincar é um espaço de apropriação e construção pelas crianças de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade.

PALAVRAS-CHAVE: Desenvolvimento infantil. Lúdico. Aprendizagem. Conhecimento.

ABSTRACT

INTRODUCTION: This work is aimed at studying the importance of play in the reality of the initial grades. It is known that the act of playing is inherent to the human being. When playing, children feel free to create, making this a spontaneous and pleasurable activity. As it is an exploratory activity where there is an association between thought and action, playing helps in the physical, emotional and social development of the child. Therefore, games are of fundamental importance in the good development of human beings, as they provide, in addition to great happiness, the development of motor coordination, sociability of the child's mind and muscles. The child who plays will have a happy childhood and will possibly become a more emotionally and physically balanced adult, as well as having better relationships and assimilation of cognitive knowledge. When a child is deprived of this right, they are likely to develop serious trauma, which will affect their relationship with knowledge and the environment around them. In this context, the OBJECTIVE is to analyze the important role of play in the development of much more meaningful and attractive learning for children. **METHODOLOGY:** The research model used to develop this work was exploratory-explanatory, using field research as a methodological resource made possible by the instruments: observation, interviews, meetings, analysis of pedagogical projects; and an extensive bibliographical research. **DISCUSSIONS:** In this context, we invite teachers to reflect on these issues, focusing on some points: the uniqueness of children in their own ways of being and relating to the world; the humanizing function of play and the role of dialogue between adults and children; the role of the educator as a mediator of games and knowledge; and the understanding that the school is not just made up of students and teachers, but of full subjects, children and adults, authors of their processes of constitution of knowledge, cultures and subjectivities. **FINAL CONSIDERATIONS:** Given the above, the importance of games and games for the child's affective, social and cognitive development, and their influence on the construction of children's personality, is evident and indisputable. It can be stated, based on the reflections made during this work, that playing is a space for children to appropriate and construct knowledge and skills in the areas of language, cognition, values and sociability.

KEYWORDS: Child development. Ludic. Learning. Knowledge.

¹ Mestranda em Ciências da Educação pela ACU – Absolute Christian University. Especialista em Psicopedagogia pelo IBESA - Instituto Batista de Ensino Superior de Alagoas. Graduada em Letras pela UNOPAR - Universidade Norte do Pará. **E-MAIL:** sandreanewelia81@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/9722945257430140

INTRODUÇÃO

A Instituição Escola, por muito tempo, foi vista como o lugar chato, onde o professor fala e os alunos são obrigados a ouvir e decorar, tudo no mais absoluto silêncio. Em contrapartida, o brincar era considerado uma atividade que servia apenas para descontrair, divertir extravasar sentimentos, ou seja, era sinônimo de barulho, bagunça e não aprendizagem cognitiva. Neste caso, a união entre essas duas atividades seria impossível.

No entanto, com o passar do tempo percebeu-se que a escola e, por conseguinte o aprender, poderiam se tornar mais prazerosos para as crianças. Segundo consta no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1996, p.17): "... as crianças têm direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições." Como a brincadeira é uma atividade prazerosa e, ao mesmo tempo, desafiadora, seria a aliada perfeita para a educação, na construção da aprendizagem. Ao brincar, a criança aprende com mais facilidade e se torna participante direta na construção de seu próprio conhecimento. Já que não recebe tudo pronto ela deve utilizar sua criatividade na construção do conhecimento.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental o brincar faz parte da rotina escolar, no entanto, conforme avança a escolaridade os momentos lúdicos praticamente desaparecem da rotina da sala de aula. Sendo assim a educação infantil e o Ensino Fundamental são etapas interligadas em que a infância se faz presente. As quais englobam a produção de conhecimentos, interações, valores, cuidado, atenção e carinho. Nesse sentido, Abreu (2020, p.8) apresenta contribuições ao afirmar que "espera-se que os educadores reflitam e reconheçam a importância que as atividades lúdicas têm em assegurar a eficácia do processo ensino-aprendizagem".

Vygotsky, ao formular o conceito de zona proximal mostrou que o bom ensino é aquele que estimula a criança a atingir um nível de compreensão e habilidade que ainda não domina completamente. Para ele, o saber

que não vem da experiência não é realmente saber. Com isso, Vygotsky (1989, p.109) afirma que:

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

Brincando, a criança pode experimentar o mundo, construindo e internalizando ela própria uma compreensão sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos. Essa compreensão varia de acordo com a relação internalizada que a criança já tem com o objeto, ou seja, depende dos vínculos afetivos pré-estabelecidos e construídos no seu âmbito familiar desde o nascimento. Fica clara, aqui, a importância do afeto na construção do conhecimento, tanto o vindo das primeiras relações sociais, com a família, como o que deve existir no ambiente escolar entre o professor, o conhecimento e o aluno. E através do brincar o professor pode conseguir estreitar esse laço de afeto com as crianças.

Não se pode achar que o trabalho lúdico, até mesmo nas escolas de séries iniciais, não encontra resistências. Apesar de ser um tema debatido em âmbito nacional, o brincar é visto por muitos educadores como elemento perturbador da ordem e, portanto, inadequado ao ambiente escolar. São poucos os educadores que se dispõem a diversificar suas atividades em sala de aula.

A ludicidade viabiliza diversos aprimoramentos das áreas dos desenvolvimentos, cognitivos, motor, social e afetivo. É considerado que toda criança possui a necessidade de descobrir o mundo por meio da brincadeira, sendo assim o lúdico é relevante na educação das crianças, sendo também uma forma adequada para a aprendizagem onde o professor deve usar de forma fundamental para a prática pedagógica. (ABREU, 2020, p. 5).

Várias Instituições Escolares e seu corpo docente veem a brincadeira como uma atividade irrelevante ou de pouco valor, como tempo perdido. Isso acontece pela ideia equivocada de que a brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, sendo, desta forma, menos importante. Uma vez que não se vincula ao mundo produtivo, a brincadeira se torna uma atividade que não gera resultados, portanto, sem espaço de efetivação dentro das instituições escolares e do processo ensino-aprendizagem oferecido por ela. Estudar o papel do brinqueado e do ato de brincar no processo de aprendizagem de crianças do ensino fundamental I.

METODOLOGIA

O modelo de investigação utilizado para o desenvolvimento deste trabalho foi do tipo exploratório-explicativo, usando como recurso metodológico a pesquisa de campo viabilizada pelos instrumentos: observação, entrevista, reuniões, análise de projetos pedagógicos; e pesquisa bibliográfica.

De início foi observada algumas práticas pedagógicas em algumas escolas públicas do município de Cajueiro. O que se percebeu é que alguns professores de séries iniciais, utilizam de recursos lúdicos em suas práticas pedagógicas. principalmente nas aulas de reforço ministradas em horário contrário, nas quais as crianças precisam de mais estímulo para aprenderem. Foi ainda observado o empenho da equipe da secretária de Educação do município para apoio aos professores para tornarem seu fazer pedagógico muito mais significativo

Após as observações foram feitas reuniões com os professores na tentativa de conhecer melhor a visão destes, à cerca do brincar. E com a direção escolar onde foram colocadas todas as dificuldades e melhoria de atuação dos professores após as formações continuadas ofertadas pela secretária de educação.

Paralelo a pesquisa de campo, também, foi realizada uma extensa pesquisa bibliográfica, na internet foram encontrados, estudados e fichados artigos e

monografias que falavam do tema. Além disso, foram feitos fichamentos de livros de grandes teóricos como: Piaget, Vygotsky e Wallon, que deram subsídio teórico a este trabalho.

A partir dessas investigações o trabalho foi construído, com um grande embasamento teórico-metodológico.

DISCUSSÃO

A partir das pesquisas, tanto de campo como bibliográfica, o trabalho com jogos e brincadeiras mostra-se totalmente importante à medida que torna o processo ensino-aprendizagem menos instigante para as crianças. Durante os trabalhos de observação nas aulas ministradas nas escolas públicas essa teoria se mostrou ainda mais válida, pois os alunos estavam quase sempre atentos e participativos durante as aulas, já que agora, o trabalho lúdico é comum nas escolas do município.

... A preocupação favorita e mais intensa da criança são os brinquedos e os jogos e comporta-se com criatividade ao inventar um mundo próprio que lhe agrada. É uma atividade que leva muito a sério, dispondo nela muita emoção...

Já se sabe que a brincadeira é levada a sério pelas crianças, no entanto, como diz Levisky (1992, p.33), “a antítese do brincar não é o que é sério, mas o que é real.” Mesmo depositando tanta emoção no seu mundo de brinquedo, a criança discerne perfeitamente esse mundo imaginário da realidade e gosta de jogar essa relação. É nessa relação que ela introjeta a vivência do imaginário e o relaciona com o real. Ela reinterpreta o mundo e abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas.

Como no brincar a criança reinterpreta situações de sua vida cotidiana e as referências de seus contextos socioculturais, ao observar as crianças nas escolas brincando o professor pode conhecer melhor seus

alunos, pois uma parte de seu mundo cotidiano revela-se nas brincadeiras. Através das brincadeiras de faz-de-conta (fantoques, teatrinhos, fantasias e outros) a criança tem oportunidade para a expressão e elaboração em nível simbólico de seus desejos e conflitos internos, pois elas favorecem a compreensão de atribuições e papéis. É na escolha e atuação de seus papéis, dentro da brincadeira, que a criança exterioriza seu mundo familiar, social e cultural bem como sua relação afetiva com estes.

É no brincar, segundo consta no Referencial Curricular Nacional (1998) para a Educação Infantil:

“... que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.” (p.28).

Quando as crianças brincam de ser outros refletem sobre as relações com esses outros e tomam consciência de si mesmas e do mundo que as cerca, estabelecendo outras lógicas de fronteiras de significação de vida. O brincar envolve uma complexa relação entre realidade e fantasia, entre experiência, memória e imaginação. (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998).

Diante destas considerações, deve-se pensar o brincar de forma mais positiva, não como oposição ao trabalho, mas como uma atividade que se articula aos processos de aprender, desenvolver e conhecer. A escola deve se tornar um espaço para efetivação dessa articulação.

De acordo com Ferro e Viel:

É importante que o educador utilize novas metodologias, buscando diversificar suas aulas e assim torná-las mais atrativas aos olhos dos alunos. Para isso os jogos didáticos não podem ser ignorados, destacando-se suas imensas potencialidades, ou seja, auxiliando no processo de alfabetização, estimulando o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, fazendo com que a criança

aprenda participando ativamente na construção do conhecimento. (FERRO E VIEL, 2019, p.124).

Para tanto, é necessário que todos os envolvidos no processo de ensino passem a ver e transmitir o conhecimento de forma prazerosa e não mais dolorosa para os alunos. Ao receber o conhecimento de forma prazerosa, a criança terá desejo para adquirir e explorar esse conhecimento, e como já foi citado, o brincar e os jogos trazem um enorme prazer para as crianças.

“Quando a criança pode através da atividade escolar dar vazão a suas fantasias destrutivas e amorosas, a escola e os conteúdos por ela veiculados se tornam elementos gratificantes.” (LEVISKY, 1992, p. 52).

Gioca (2001), fala sobre a necessidade de a escola perceber que criança, brincadeira, brinquedo e jogo são indissociáveis. E que são muitas as escolas que vêem a brincadeira, o desenvolvimento e espontaneidade vindos da brincadeira como atividades geradoras de desordem, transgressão da ordem pré-estabelecida na escola. Adultos e escola tentam introjetar nos corpos e mentes infantis a obediência servil ao autoritarismo impedindo a criança de ser ela mesma.

Ao se tornar um espaço autoritário, a escola e os conteúdos por ela oferecidos tornam-se chatos, aborrecidos e difíceis. As atividades em sala de aula ficam laboriosas e muitas vezes insuportáveis, gerando, por parte das crianças, comportamentos indisciplinados e desinteresse, pois é só fora da sala de aula, no recreio, que a criança pode ser ela mesma. Um ser que brinca, pula e se diverte.

Desta forma, a escola deve despertar na criança a vontade e o desejo pelo conhecimento, dando-lhe, dentro e fora da sala de aula, a oportunidade de ser ela mesma, sem restrição. Ao trazer as brincadeiras para dentro da sala de aula, tornará o lugar um ambiente

alegre, acolhedor, aconchegante e prazeroso, como defende Gioca (2001 p.14):

O prazer encontrado pelas crianças nas brincadeiras, precisa também ser encontrado por elas na sala de aula. Mas para que este prazer se manifeste no interior da escola, acreditamos ser necessário que todas as pessoas envolvidas com a educação da criança, precisem também ver a escola e o ato de ensinar em sintonia com o prazer.

PROFESSORES – ATIVIDADES LÚDICAS

O professor é a peça chave em qualquer processo de ensino – aprendizagem. O educador deve ter em mente que educar não se limita a transmitir conteúdos e mostrar um único caminho, que ele julga ser o certo. Educar é ajudar a pessoa a tomar consciência do mundo que a cerca. É oferecer caminhos para que o educando escolha, entre muitos caminhos, aquele que ele julga ser o melhor, levando em consideração seus valores, princípios e visão de mundo. (KURATANI, 2004, p.4).

Durante a entrevista com os professores foi possível ouvir de muitos dos professores alfabetizadores, que por muito tempo consideravam o trabalho com atividades lúdicas muito complicado de associar o conteúdo as brincadeira e que por isso, muitas vezes preferiam só utilizar os jogos no final das aulas como entretenimento. Hoje a partir das formações conseguem ver de forma bem diferente, considerando o trabalho com atividades lúdicas muito importante.

Um trabalho que procure adotar uma proposta lúdica nas séries iniciais deve partir de uma perspectiva extensiva, onde as trocas entre professores acontecem constantemente. Quando em prática com jogos o professor interage com os alunos, ela torna-se integrada, significativa, contagiante e os indivíduos diariamente começam a perceber as diferenças dos educandos provenientes de tal proposta, pois estes se mostram bem mais criativos, participativos e críticos. E é nesse sentido que Mauco (1986) apud Kuratani (2004, p.5) “refere que a

educação afetiva (...) condiciona o comportamento, o caráter e a atividade cognitiva da criança”.

Na entrevista um diretor coloca que “somente quando os professores se derem conta de que precisam, eles mesmos, comecem a jogar e a interagir coletivamente nas brincadeiras com as crianças, a aceitação do brincar na escola será adquirida.”

Nesse sentido podemos dizer que a aprovação e a afirmação da importância do brincar são fundamentais, mas a exemplificação do gostar do jogo, do gostar das brincadeiras é bem mais estimulante para as crianças.

O papel do educador na educação lúdica dentro das instituições é imprescindível, sendo assim um facilitador das atividades, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos e interajam com seus amigos, resolvendo situações problema. Para facilitar a proposta pedagógica do professor, ele pode partir da realidade e necessidades das crianças, assim poderá buscar alternativas de interação, não deixando de utilizar brincadeiras que estimulem cada um. Muitos dos professores estão preocupados em repassar os conteúdos e esquecendo que o brincar é necessário em sua prática, fazendo com que a brincadeira seja um facilitador para realizar as atividades propostas. O brincar não deve estar presente somente na hora do intervalo e sim podendo ser uma usada no cotidiano para enriquecer o ensino. (ABREU, 2020, p. 7).

Desta forma, não se pode esquecer do papel do professor como aquele que media as estratégias sociais, linguísticas e cognitivas, num contexto educativo, fornecendo subsídios para a construção dos conhecimentos que serão adquiridos, servindo-se, para tal, do brincar. O professor é mediador. Fazendo parte da brincadeira, ele terá oportunidade de transmitir valores e a cultura da sociedade. Ele estará possibilitando a aprendizagem de maneira mais criativa e social possível. E como afirma Borges (1992, p.35)

O educador trabalha na realidade, mas precisará compreender que muitas vezes tanto a atividade como a criatividade estão presas em fantasias primitivas. Há, portanto, uma necessidade de oferecer incentivo para transportá-la para a realidade.

À medida que o educador possibilita essa transposição do imaginário para o real ou vice-versa, auxiliado pelas brincadeiras e jogos, se torna um mediador efetivo do processo de aprendizagem.

Nesse sentido, uma aula produtiva e criativa deve ter por objetivo desenvolver a criatividade dos próprios alunos; deve dar a este, espaço para transpor seu mundo de fantasia ao seu mundo real. No entanto, o que se encontra, ainda hoje, são profissionais despreparados para atuarem na educação de crianças. Como diz Antunes (2003) em seu artigo “Impossível acreditar”:

O educador tem que entender que o trabalho com crianças não é fácil, mas que pode ser efetivado. É necessário que os educadores criem espaços nas salas de aula em que a vida pulse, onde se construam ações conjuntas, amizades efetivas e criem-se culturas. É preciso acreditar na potencialidade criativa de cada criança. Para tal, é preciso que os próprios educadores mudem sua forma de verem a educação e, se preciso, invistam em cursos que permitam a estes um aperfeiçoamento de suas ações educativas. Como diz Borges (1992, p.36) “acreditar que é possível mudar, que vale a pena mudar, que os medos, os erros são degraus e podem ser construídos na troca. Acreditar no valor do sujeito e do grupo”.

Desta forma, primordial seria um processo de formação continuada para os professores, onde seja constante a busca pelo conhecimento de forma crítica, construtiva e reflexiva de suas ações práticas; os professores devem ter consciência de seu papel fundamental que desempenham no processo de apropriação do conhecimento, de não apenas transmitirem conhecimentos prontos, e sim, realizarem um trabalho coletivo de

construção desse conhecimento. Espera-se do educador atual que:

Através dessa compreensão e, [...] avaliando seu autoconhecimento e também suas intenções como profissionais, busque não apenas especializações teóricas, mas espaços para uma melhor construção pessoal, cuja dinâmica favorecerá melhor prática. (BORGES, 1992, p.37).

Portanto, no processo de educação das crianças o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria espaços, disponibiliza material, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse sentido podemos concluir que a melhor forma de aprender é brincando e qualquer conteúdo pode ser transmitido através de brincadeiras, e que em atividades predominantemente lúdicas, os brinquedos terão sempre objetivos didáticos – pedagógicos e visarão a propiciar o desenvolvimento integral do educando. No entanto, para que isso ocorra é necessário que haja um bom planejamento das atividades lúdicas e que estas não sejam feitas de qualquer forma, no improviso, como atividades “tapa-buracos”, para preencher o tempo vago. Ao se planejar atividades lúdicas, deve-se ter em mente quais os seus fins e a quem estão servindo.

O jogo tem sido bastante usado como recurso pedagógico. Sabe-se que ele faz parte da infância de toda criança, pois proporciona divertimento. Ao mesmo tempo o jogo auxilia na concentração, na criatividade, no raciocínio e no relacionamento no processo de aprendizagem.

A atitude do jogar apresenta dois elementos: prazer e esforço espontâneo. Jogo é prazer, pois sua característica é a capacidade de absorver o jogador de

forma intensa. O jogo é portador de um interesse e uma atividade excitante, mas é também esforço voluntário.

Dessa forma, o brincar desempenha um papel importante, à medida que promove uma situação imaginária; por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa e expressa seus desejos. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade lúdica nas brincadeiras e jogos. Somente nesse sentido, a brincadeira pode ser considerada uma atividade condutora do desenvolvimento infantil.

Entende-se ainda que através de atividades lúdicas, o educador poderá observar, entre outros benefícios, o fluxo da socialização que se destaca, principalmente, pela forma que os alunos se comunicam. Significando que o ato de trabalhar em grupo ou individualmente, com a participação de todo corpo docente da escola, possibilita que os alunos se revelem e rompam barreiras, as quais interferem na aprendizagem. Porém, para que esse aprendizado ocorra, o educador deve oferecer aulas atrativas e criativas.

E por fim, concluímos que, o professor deve se concentrar na perspectiva construtivista, no qual o processo de aprendizagem é o que interessa, e que ele é percorrido individualmente por cada aluno. O professor vai observar o aluno no processo de aprendizagem e identificar as necessidades, as diferenças de um aluno em relação ao outro.

REFERÊNCIAS

- ALAGOAS. Caderno de orientações para os laboratórios Pedagógicos e de Aprendizagem. Secretaria Executiva de Educação. Coordenadoria de Educação. Programa de Ensino Fundamental. **Projeto Laboratório Pedagógico e de Recursos**. Maceió, 2005.
- ANTUNES, Celso. Impossível acreditar. Artigo Educacional. 2003. Acesso: 7/2/2007. Disponível em: http://www.educacional.com.br/articulistas/celso_bd.a sp?codtexto=415
- ARIES, Philipp. **A história da criança e da família**. 2ªed. Rio de Janeiro.1981.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília. 1998.
- FALCÃO, Ana Patrícia B. e RAMOS, Rafaela de O. **A importância do brincar e do ato de brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 a 6 anos**. Belém-PA, 2002. Acesso: 7 / 2 / 2007. Disponível em: http://www.nead.unama.br/bibliotecavirtual/monografias/IMPORTANCIA_BRINQUEDO_ATO_BRINCAR.pdf
- FRANÇA, Gisela W. **O papel da brincadeira na educação infantil**. In. Idéias. São Paulo. FDE, nº07. 1997.
- GALVÃO, Izabel. **Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. 4ªed. Petrópolis. Vozes, 1998.
- GIOCA, Maria Inês. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. Belém-PA. 2001. Acesso: 7 / 2 / 2007. Disponível em: http://www.nead.unama.br/bibliotecavirtual/monografias/O_JOGO_E_A_APRENDIZAGEM.pdf
- HALL,C.S. e LINDZEY,G. **Teorias da Personalidade**. São Paulo, EPU, 1973.
- KURATANI, Sueli V. **O lúdico, forma prazerosa de aprender**. Cuiabá-MT. 2004. Acesso: 7 / 2 / 2007. Disponível em: http://www.afirmativo.co.br/monografias/o_ludico_for ma_prazerosa_de_aprender.pdf
- MIZUKAMI, Maria da G. N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo, EPU, 1986.
- PIAGET, J. **A formação do simbolismo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo. Zahar, 1971.
- SCOZ, Beatriz Judith Lima et alli (org). **Psicopedagogia: contextualização, formação e atuação profissional**. Porto Alegre. Artes Médicas, 1992.
- VISCA, Jorge. **Psicopedagogia: novas contribuições**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira,1991.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo. Martins Fontes, 1989.
- VYGOTSKY, L. **Desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo. Leone, 1998.