

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA IDADE DE CINCO ANOS

Maria Ivone Pereira Guimarães¹
Elias do Nascimento Silva²

RESUMO

A presente pesquisa descreve a temática em torno da ludicidade, a qual nos reporta a inovação da prática docente dentro das importantes discussões educacionais no que se refere ao desenvolvimento psicomotor ao considerarmos aspectos afetivos, cognitivos e sociais. Neste contexto surge a importância do lúdico como aporte pedagógico ao que diz respeito ao desenvolvimento integral do aluno nos anos iniciais. O lúdico torna-se uma perspectiva significativa para o estímulo da autonomia e serve também como instrumento interdisciplinar. A aquisição do aprendizado ocorre como acreditam os teóricos citados de maneira positiva quando as metodologias e práticas pedagógicas vão de encontro ao que se denomina de sóciointeracionismo. A ludicidade proporciona momentos de liberdade, prazer, alegria, e assim é importante também que o ambiente escolar seja atrativo. (Para esta trajetória foi necessário recorrermos a contribuição de autores que tratam com ênfase do tema proposto: como: , por exemplo: Kishimoto (2003), Oliveira (2000), Pocera (2008), Piaget (1973), Zabalza (1998) e Vygotsky (1998) . Além do mais, o despertar do aprender e aprimorar é uma iniciativa da própria criança que aprende enquanto brinca ou vice-versa. Propomos assim uma reflexão teórica em torno do lúdico, onde um dos papéis da Educação Infantil nos aspectos educativos é auxiliar no progresso do aluno respeitando-o fazendo com que este se insira socialmente e reconheça e seu potencial físico, social, motor e cognitivo.

Palavras-chave: Crianças. Lúdico. Educação Infantil.

1-INTRODUÇÃO

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Internacional UNINTER. Técnica de Desenvolvimento Infantil na Escola Municipal de Educação Infantil Maria Malfacini Riva. Email: mariaivonejra@hotmail.com

² Pedagogo pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Secretário na Escola Municipal de Educação Infantil Maria Malfacini Riva. Especialista em Gestão Escolar pela Universidade da Cidade de São Paulo-UNICID. Email: ninffeto@hotmail.com

Esta proposta de pesquisa se dá em torno da problemática de como o lúdico pode contribuir na aprendizagem na Educação Infantil em especial na pré-escola e objetiva esclarecer a importância do brincar e jogar para o desenvolvimento da criança nas suas capacidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas, O lúdico vem a ser assim um conceito resumido de agrupamentos de jogos e brincadeiras utilizadas amplamente na escola em especial na Educação Infantil.

A escola atual se depara com os efeitos positivos do brincar na formação dos seus alunos, e assim Vygotsky (1998) defende que aprendizagem e o desenvolvimento caminham juntos, pois quando as crianças se comunicam através de seu espaço na manipulação de objetos (brinquedos) internalizam certo conhecimento que colabora no desenvolvimento de seu intelecto.

Foi constatado/ Através de estudos feitos nota-se nesse ínterim uma analogia do lúdico e o desenvolvimento humano e observei que os benefícios são inúmeros, a partir daí pode-se ponderar três fases distintas que envolvem o lúdico: os aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais. No qual o primeiro refere-se às habilidades musculares e motoras, com a manipulação de objetos, a escrita e os aspectos sensoriais. Já os aspectos cognitivos associa-se (à) aprendizagem e maturação que vão desde as simples lembranças do aprendido como formular e ajustar ideias, verificando soluções e resolvendo problemas.

Enquanto os aspectos afetivo-sociais ocasionam os sentimentos e as emoções, que apresentam atitudes de aceitação, rejeição, aproximação e afastamento. Porém esses aspectos atuam interdependentemente e são essenciais na construção da personalidade da criança da pré-escola

De acordo com o levantamento bibliográfico foi possível verificar cinco pontos sólidos dentro da ludicidade que são a integração entre o jogo/jogador, contornando o sujeito suscetível a transformar esse jogo conforme sua necessidade; a criança é hábil em jogo de imitação, conhece imagens ou modelos e faz auto identificação; nos jogos, os jogos de aquisição; e há ainda os jogos de fabricação que auxiliam na criatividade.

O objetivo geral é averiguar como o lúdico pode influenciar na aprendizagem nos anos iniciais e dentro disso há os específicos que são verificar de como se desenvolvem as capacidades motoras, desenvolver o convívio social do indivíduo dentro da comunidade escolar, observar como se desenvolver as capacidades

cognitivas e explorar as possibilidades diversas dos alunos em situações de interação.

O ato espontâneo e voluntário do aluno no contato com brincadeiras e jogos para os educadores é que isso é uma metodologia que funciona de maneira eficiente, havendo a necessidade de se estar amparada em aulas objetivas numa espécie de metacomunicação: “Platão aprendeu com Sócrates que o conhecimento deve ser desejado e não inculcado a força” (CHAUI, 1997).

2--AS VANTAGENS DO TRABALHO EDUCATIVO ALIADO A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Esta pesquisa propõe um estudo sobre a importância do lúdico e sua objetivação na Educação Infantil. Sendo que em conformidade com o que estabelece a Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional – Lei 9694/96 esta se configura na primeira etapa da educação básica e se constitui um direito social das crianças de 0 a 06 anos.

De acordo com o dicionário **Aurélio online** a expressão “lúdica” ou “ludicidade” procede do termo latino *ludus* que significa "jogo". Mas consideramos a etimologia lúdica que o mesmo que significa jogar, brincar e/ou movimentos voluntários com objetivo de ensinar/aprender.

Através das bibliografias consultadas, compreendi o intercâmbio que se realiza por meio de jogos/brincadeiras. Observamos que é um procedimento eficiente que se nota a socialização do aluno, resultando um aprendizado prazeroso o qual a criança representa e interpreta simbolicamente uma realidade. “O lúdico “não está nas coisas, brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói” (OLIVEIRA, 2000, p.10).

Percebi que nos últimos anos, os ambientes que ofertam a Educação Infantil vêm tendo sua infraestrutura progressivamente adaptada dentro de programas como o PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola) no sentido de atender as demandas interpessoais que é uma característica da socialização das brincadeiras em grupos com a criação de espaços como brinquedotecas, *playgrounds*, salas-ambientes,

anfiteatros, por exemplo, e isso tudo tendo o lúdico como justificativa para efetivação de projetos interdisciplinares.

Nota-se ainda meio de estudo documental da escola escolhida como *campus* de pesquisa vários assuntos dentro de projetos de criação de ambientes para praticas esportivas, sociais, ambientais, de saúde, dentre outros, com grande enfoque lúdico devido a idade do público atendido. Com referência ao desenvolvimento do aluno em torno das brincadeiras, Bettelheim (1984, p.105) argumenta que:

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedade. O que esta acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.

Fica claro que o aluno aprende a brincar precocemente e precisa de espaço para manifestar suas ações e que tenham recursos humanos para interagir com ele e isso vem sendo discutido nos encontros de Formação Continuada da escola pesquisada. Nesta etapa de Educação Infantil o papel do educador é superimportante, por ser o mediador na criação de espaços, disponibilizando materiais, auferindo projetos e participando das brincadeiras.

Por atender a primeira etapa educativa, as creches e pré-escolas se configuram em espaços de socialização e convivência, que devem envolver o cuidado e educação. Nestes espaços, a ludicidade que traz as brincadeiras e os jogos deve ser proporcionada apontando o pleno desenvolvimento das crianças, pois toda criança ao nascer traz consigo a capacidade do desenvolvimento.

Entendi, por meio de estudos, que jogos e brincadeiras designam-se momentos de interação o qual as crianças experimentam parte do mundo que as rodeiam. Através do faz-de-conta e do intercâmbio, os alunos constituem tanto sua identidade quanto conhecimento, adquire experiências e compreendem diversos sentimentos, consistindo na afetividade um conceito a ser trabalhado nessa fase escolar.

Este trabalho tem objetiva investigar como se dá o processo de ensino aprendizagem por meio da ludicidade tendo como foco a pesquisa bibliográfica com base nos apontamentos dos autores

Num breve levantamento bibliográfico vi que as atividades propostas há um misto de exercícios e teoria onde se trabalham noções de auto identificação, exercícios de autoimagem, orientação de corpo no espaço, lateralidade, equilíbrio, coordenação dinâmica geral, coordenação motora, sentido de direção, manuseio e ritmo.

O interesse pelo tema surge em um momento de reflexão enquanto futura pedagoga, de como se cogitar o enlace lúdico envolvendo os jogos e brincadeiras no planejamento escolar em sala de aula, a fim de proporcionar para os alunos momentos prazerosos no sentido e contribuir com o processo de desenvolvimento e ensino-aprendizagem.

Dentro disso trago a vivência de experiências na vida escolar, onde os jogos e brincadeiras apesar de serem explorados não tinham uma função ou o objetivo lúdico como se há hoje, era uma espécie de passatempo, mas felizmente com o tempo notamos que hoje o lúdico é um fator importantíssimo ao estímulo da Psicomotricidade, autoestima, desenvolvimento físico e psíquico.

Espero contribuir para a análise e reflexão dos profissionais que atuam na primeira etapa educativa acerca da ludicidade no desenvolvimento integral da criança, bem como com futuras pesquisas a serem desenvolvidas voltadas para esta temática.

O ato de brincar é um ato privilegiado para o desenvolvimento humano, um momento de socialização que provoca a interação do ser humano com o outro e com o mundo. As brincadeiras e os jogos propiciam para a criança o desenvolvimento proximal, à medida que incentivam e propiciam a expressão de seus desejos, promovendo uma linguagem de interação que possibilitam a criança descobertas e conhecimentos, sobre si mesma, sobre os outros e sobre o mundo que a rodeia. Vygotsky (1998, p. 97) definiu a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) como:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com os companheiros mais capazes.

Dessa maneira as escolas não podem ignorar esse ato que é relevante na vida da criança. De acordo com Vigotski (1998, p.129) “o que a criança é capaz de

fazer hoje em cooperação, será capaz de fazer sozinha amanhã.” A ação pedagógica deve propiciar momentos diversificados envolvendo a ludicidade, pois através deles a criança desenvolverá os aspectos motores, afetivos, cognitivos, essenciais para seu desenvolvimento social, cultural. Por meio dos jogos e brincadeiras os professores têm oportunidade de envolver aspectos significativos para a formação da criança. Sendo que na ação educativa toda e qualquer brincadeira deve ter um objetivo, até mesmo as brincadeiras livres e sua função é contribuir para o desenvolvimento físico, psíquico, social e cultural da criança.

O brincar não é um simples fato na vida da criança, não é um mero passatempo, mas um momento sério. O brincar torna-se fundamental e característico desde o período de recém-nascido. A adaptação ao mundo exterior se faz primeiro pelas suas ações reflexivas, que desencadeiam esquemas sensórios motores. Sendo fundamentais, para o desenvolvimento de esquemas simbólicos, por meio dos quais a criança constrói a noção de regras e passa a desenvolver jogos de faz-de-conta e brincadeiras diferenciadas, interagindo com o seu meio e socializando com seus pares, a criança aprende a respeitar regras, através do jogo simbólico, as crianças aprendem a agir e interagir com o mundo e com o outro, têm a curiosidade estimulada, adquirem iniciativa e exercitam sua autonomia. De acordo com Kishimoto (2003, p. 40):

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

Desta forma o jogo simbólico se faz essencial na vida da criança, pois no jogo ela tem a satisfação de manipulação, quando está brincando ela associa a sua realidade externa com seu eu, sendo usado para encontrar satisfação fantasiosa chegando cada vez mais perto da realidade.

Neste sentido a ação pedagógica na Educação Infantil deve voltar-se para oportunizar atividades lúdicas que favoreçam também o desenvolvimento cultural da criança, valorizando seu contexto histórico e social, seu conhecimento de mundo, buscando ampliá-lo gradativamente, por meio de experiências significativas. De acordo com os Referenciais Curriculares da Educação Infantil (BRASIL, 1998 p.13):

O ingresso na instituição de educação infantil pode alargar o universo inicial das crianças, em vista da possibilidade de conviverem com outras crianças e com adultos de origens e hábitos culturais diversos, de aprender novas brincadeiras, de adquirir conhecimentos sobre realidades distantes.

Portanto é necessário levar em conta a objetividade da ação pedagógica e a realidade vivenciada pela criança, pois o sentido que ela dá a cada brincadeira está relacionado ao contexto em que está inserida. Neste sentido é preciso que haja objetividade nas ações propostas. Ou seja, que essas ações valorizem a aprendizagem, e cabe ao professor estimular os jogos e brincadeiras que motive a criança no desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades. Santos (2000, p. 37-38) explica que:

[...] o jogo ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Nessa concepção, ainda Santos (2000) afirma que o jogo é muito importante para a aprendizagem da criança, pois estimula seu interesse. Ao se envolver em jogos e brincadeiras a criança sofre varias experiências pessoais e sociais. Vivência novas descobertas e gradativamente vai construindo sua personalidade. Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que motivam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, aventurar e agir, assim a criança aprende a superar os desafios da brincadeira, com isso a criança aprende a viver na sociedade podendo assim respeitar e interagir com o meio em que vive.

Por meio da brincadeira a criança se apropria da realidade, criando um espaço de aprendizagem em que possa expressar, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos, e agressividade. De acordo com Piaget (*apud* KISMOTO, 2003, p. 40) no período de desenvolvimento infantil a criança opera três sucessivos sistemas de jogo:

[...] de exercício, simbólico e de regras. O jogo de exercício, que aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de seqüências já estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentais, mas por mero prazer derivado da mestria de atividades motoras. [...] os jogos simbólicos surgem durante o segundo ano de vida com o aparecimento da representação e da linguagem. [...] a brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solitária envolvendo o uso idiossincrático de símbolos: brincadeiras sócio-dramáticas usando símbolos coletivos[...]. O terceiro tipo de jogo que Piaget examina é a regras que marca a transição da atividade individual para a socializada.

Kishimoto (2003, p. 40) ainda colabora no sentido de que:

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

Assim o jogo simbólico é essencial na vida da criança, pois no jogo ela tem a satisfação de manipulação, quando está brincando ela associa a sua realidade externa com seu eu, sendo usado para encontrar satisfação fantasiosa chegando cada vez mais perto da realidade.

Defendo assim um ponto de vista que crianças já são por si próprias lúdicas, pois vimos na convivência com elas o quão são engajadas pelo em atividades físicas em brincadeiras e jogos, e como também mais alegres e bem humoradas, decorrendo na socialização das mesmas dentro do grupo surgindo assim títulos para histórias, nomes imaginários para coisas inanimadas, animais, alimentos e brinquedos, etc.

Ao participar de jogos e brincadeiras a criança explora uma variedade de experiência em diferentes situações, para diversos propósitos. A brincadeira constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas explicações, pois quando a criança interage, não está apenas brincando ela está estabelecendo uma relação entre o seu mundo interno (imaginação, fantasia) e o mundo externo (que é a sua realidade compartilhada com os outros). Então ao jogar a criança vai criando condições que separam esses dois mundos (o imaginário e o real). Brincando a criança se concentra; observa segue instruções e percebe diferenças; aprende sobre o equilíbrio e coloca a imaginação em ação.

Segundo Silva e Urbanetz (2011 *apud* Paraná 2005): “Por meio das brincadeiras é possível desenvolver capacidades importantes como atenção, memória, imitação, imaginação, percepção, linguagem e a socialização quando interage e experimenta regras e papéis sociais”.

Com base nessas concepções, posso afirmar que quando a criança brinca ou joga, ela passa por inúmeras experiências transformando o real em necessidades da imaginação, quando ela toma conhecimento do jogo ela compreende melhor suas idéias assim a criança passa por um novo conhecimento.

A brincadeira é nato da criança e isso proporciona seu senso de companheirismo. Jogando com amigos, aprende a conviver com o outro, a respeitar regras, ganhando ou perdendo ela exerce uma participação satisfatória. O lúdico se constitui em uma ação que favorece o desenvolvimento das crianças, pois atua como conteúdo prazeroso que deve ser trabalhado de forma integrada dentro da escola.

Quando a criança brinca, desenvolve diversas habilidades por praticar atividades que lhe causa prazer. Com os jogos e brincadeiras pode-se, também, trabalhar o estado emocional da criança, suas ansiedades, a falta de concentração. Por envolver vários aspectos significativos o jogo desperta o interesse e a atenção da criança.

Contudo Almeida (2000, p. 33) alerta que o jogo tanto pode ser instrumento de formação como de alienação, pois a sociedade moderna vive sob a forte influencia do sistema econômico e na correria do dia-a-dia o ser humano vai se deixando levar pela competitividade, pelo que estabelece os meios de comunicação de massa, Ou seja, o homem acaba se esquecendo do seu ser e se tornando objeto do consumismo desenfreado. Neste sentido jogos e brincadeiras perdem sua essência e se tornam elementos ligados ao consumismo dando a idéia de que ter é poder. Seu conceito é estabelecido de cima para baixo.

De acordo ainda com Almeida (2000, p. 84):

Muitas vezes o falso jogo, travestido de brinquedos modismo pedagógico, programas de TV e rádio, computadores, pornografia, esporte de massa, carnaval, impostos de cima para baixo, é usado para desviar o ser humano dos problemas que o ocupam e o subjagam.

O “falso jogo” não contribui para a formação, para a educação sua função é doutrinar as pessoas ao consumismo, impor produtos e padrões de comportamento voltados para a neutralização das pessoas aos aspectos mais essenciais da vida e neste processo a criança é a maior vítima.

Zabalza (1998) destaca que “na idade medieval a criança era concebida como “gente grande”“. Hoje elas dispõem das prerrogativas de sujeito social, mas vem se tornando prisioneira da civilização industrial. Hoje a criança goza de maiores margens de autodeterminação e de liberdade podendo viver plenamente a sua infância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos fazer jus ao aspecto metodológico de observação e levantamento documental ao averiguar que a escola³ através de seu Projeto Político e de seus momentos de Formação Continuada vem desmitificando o “brincar” somente pelo “brincar” e que o lúdico antes de tudo é um fator importantíssimo na construção e aquisição do conhecimento. O lúdico antes de ser uma bonita teoria deve ser reconhecido como um parceiro na aprendizagem dos alunos.

Nesses momentos fica entendido que o lúdico não está presente somente no ato de brincar, está também no jogar, cantar, contar enfim pode-se apropriar-se naturalmente da compreensão do mundo. Assim as atividades lúdicas pelo seu potencial criativo atraem a atenção das crianças se constituindo em um mecanismo da aprendizagem.

Verificou-se por meio das bibliografias que o lúdico é um conceito enriquecedor por sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e entusiasmada. Este aspecto de envolvimento emocional que o retorna como sendo atividade de teor motivacional, pois delibera circunstância de vibração e euforia.

O lúdico às vezes é usado sem planejamento e sem uma intencionalidade, não tendo objetivos claros na sua aplicação não contribuindo no aspecto agregador

³ Escola Municipal de Educação Infantil Maria Malfacini Riva

de autonomia e independência da criança grande parte dos professores sabem da sua importância, e há um movimento no meio educacional que reivindica adequação dos espaços escolares como brinquedotecas e salas ambientes.

O lúdico se constitui como tema na formação docente na Educação Infantil e vem ganhando cada vez mais espaço quanto às relações interpessoais. “O lúdico é uma manifestação cultural e é através da ludicidade que a criança irá expressar sua bagagem cultural e construir novas culturas” (HUIZINGA 1971). As atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário como se entende e não pode ser imposta.

A ludicidade é uma expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. As brincadeiras e jogos permitem a relação da criança com a sua realidade e o que ela pode tirar disso para criar situações imaginárias.

Nesse viés de pesquisa ainda percebemos que o lúdico é conceito enriquecedor por sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e entusiasmada. Este aspecto de envolvimento emocional que o retorna como sendo atividade de teor motivacional, pois delibera circunstância de vibração e euforia.

As atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário como se entende e não pode ser imposta. Pelo pressuposto desses autores que pesquisaram o desenvolvimento da criança neste estágio de idade escolar acontece em sua maioria por meio do lúdico.

A ludicidade é expressão mais genuína do ser, é direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. A defesa por parte dos teóricos em torno do lúdico e que a construção da personalidade se dá também através de atividades lúdicas. Progressivamente a criança formará conceitos, escolherá idéias, constituirá raciocínio lógico, e trabalha melhor suas percepções, e a ludicidade pode adiantar esse processo trazendo benefícios dentro do seu estágio de maturação intelectual.

Quando retomamos a reflexão acerca do processo social da aprendizagem, acerca das interações nesse mesmo processo cria-se uma reflexão do que pode influenciar a mediação pedagógica. A postura do educador diante da expressão de atitudes e valores acarreta sim no comportamento do aluno e então as atitudes afetivas terão um efeito nesse processo por meio da ludicidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica técnicas e jogos pedagógicos/** 10 Ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho.** São Paulo: Artmed, 1984.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil.** Brasília, 1998. v. 1
- _____. **LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** 5. Ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação Edições Câmara, 2010 disponível (http://bd.camara.gov.br/bd/bitstream/handle/bdcamara/2762/ldb_5ed.pdf)
- _____. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm Acesso 12 JUn 2013
- CHAUÍ, Marilena. **Platão e a distinção entre o mundo sensível e o mundo das idéias.** Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1997
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva / EDUSP , 1971.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchiba. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- OLIVEIRA, V.B. (ORG). Introdução In: **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Vozes, 2000.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3ª ed, Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.
- POCERA, Joverci Antonio. **Análise das relações desencadeadas pelos jogos cooperativos na Educação Física no colégio agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira.** 2008. Dissertação (Mestrado) - UFRRJ, Seropédica, 2008.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ; Vozes, 2000.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZABALZA, Miguel A. **Qualidade em educação infantil**/ trad. Beatriz Affonso Neves.
Porto Alegre: ArtMed, 1998.

<http://www.dicionariodoaurelio.com/> Acesso 28 Nov 2014.