

JOGOS ENQUANTO RECURSO DO DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

LOPES, Shirlen Regina¹
PAULA, Miriam de²
PÓLIO, Elaine de³
SILVA, Elias do Nascimento⁴

RESUMO: Os autores da Educação Infantil defendem que os jogos são importantes á criança dentro dos aspectos físicos, mental e cognitivo além de outros benéficos como a socialização que é resultante de um processo educativo bem trabalhado na infância. Para a criança, os jogos a ajudam desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa em grupo, formação da linguagem e também dos pensamentos e ainda enquanto recurso lúdico prepara a criança para uma aprendizagem escolar mais dinâmica e atrativa (BENJAMIM, 1984). No pressuposto de Kishimoto (1993) os jogos como fator educativo passou a ser inserido nas escolas a partir da década de 30 que contaram com a defesa de psicólogos renomados da época como Claparède, Pierre Janet, Mira e Lopes, André Reis e outros. Já naquele período as práticas de ensino através d jogo o evidenciava como uma necessidade da criança e não apenas como metodologia de distração e pondera-se que “a criança põe em jogo seu amplo mundo de experiências motoras, sua afetividade, suas fantasias, seu mundo simbólico, sua personalidade.” (HERMIDA 2009, p. 179), e assim a formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava.

Palavras-chave: Brincadeiras; ludicidade; Psicomotricidade.

INTRODUÇÃO

É necessário lembrar que qualquer criação do homem até mesmo as brincadeiras e jogos estão relacionados ao contexto social, histórico e cultural do momento, dessa forma

¹ Pedagoga pelo Centro Universitário da Grande Dourados- UNIGRAN, Pós-graduada em Psicopedagogia Institucional pela Universidade Barão de Mauá. Professora na Escola Estadual Iara Maria Minotto Gomes em Juara-MT. E-mail: shirlen.lopes@hotmail.com

² Pedagoga pelo Centro Universitário Internacional UNINTER. Especialista em Psiciopedagogia pela Universidade Barão de Mauá. Professora na Escola Estadual Iara Maria Minotto Gomes em Juara-MT. E-mail: miriam_juara@hotmail.com.

³. Professora na Escola Estadual Iara Maria Minotto Gomes em Juara-MT. E-mail: elaine.polio@hotmail.com.

⁴ Pedagogo pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Especialista em Gestão Escolar pela Universidade da Cidade de São Paulo-UNICID. Secretário na Creche Municipal Thayná Gabrielly Oliveira Moraes em Juara-MT. E-mail: ninffeto@hotmail.com

assume as características da época. Por outro lado, é preciso considerar o que propõe Negrine (apud COSTA, 2006 p.104): “a concepção de que o brincar está reservado às crianças nada mais é que a perda da naturalidade humana, imposta pelo homem ao próprio homem, já que a história nos diz - o adulto costumava dedicar muitas horas ao lazer”. Na visão de Alves (2011) voltando para dentro do benefício do jogo na matemática a importância dos jogos se dão também por que:

São educativos, sendo assim, requerem um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos matemáticos e culturais de uma maneira geral. Já que os jogos em sala de aula são importantes, devemos ocupar um horário dentro de nosso planejamento, de modo a permitir que o professor possa explorar todo o potencial dos jogos, processos de solução, registros e discussões sobre possíveis caminhos que poderão surgir. (2011, p.08)

A utilização dos jogos e as brincadeiras na educação infantil favorecem assim a habilitação cognitiva, a psicomotricidade, a criatividade, a imaginação, organização de regras, superação de conflitos e busca de resolução de problemas tudo colaborado ainda por fatores como a disciplina, a disciplina, a afetividade e organização dos espaços, ou seja, “os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual” (ALMEIDA 1974, p 25).

O jogo assim permite o:

Desenvolvimento de estratégias, participação ativa do aluno, desenvolvimento da criatividade e favorece a participação da competição sadia, além de resgatar o prazer em aprender, pois são voltadas ao desenvolvimento da criatividade e da autonomia dos alunos, o que leva a afirmar que um trabalho sério como uso de jogos nas aulas (ALVES 2011,p.06)

O jogo em seu aspecto educativo se torna um utensílio ao ser usado com espontaneidade e não com regras impostas onde o aluno se interesse pelo que e proposto e assim se tem a necessidade de um planejamento no desenvolvimento de didáticas lúdicas.

De acordo com Santos:

[...] 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. (2000, p. 37-38).

Para que o jogo desperte um aprendizado precisa ser executado não com mera obrigação é sugerido que a criança escolha com qual jogo almeje brincar e que ela mesmo controle o desenvolvimento do jogo sem ser forçado a normas do educador. O jogo com função educativa não deve ser posto e como uma obrigação à criança. (KISHIMOTO, 1999).

2- BRINCADEIRAS

As brincadeiras se configuram como uma ação humana própria no que consente socialização provocando uma interação do ser humano com seus pares e o mundo a sua volta. Tanto brincadeiras quanto os jogos permitem as crianças o desenvolvimento proximal, à medida que propicia uma maior expressão de seus desejos, originando uma linguagem de interação que permitem as crianças descobertas e conhecimentos, sobre si ela e sobre tudo que a rodeia e sobre isto Vygotsky (1998) nos define a zona de desenvolvimento proximal (ZPD) 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 (VYGOTSKY, 1998 p. 97).

Desta forma a escola não deve ignorar essa ação que é fundamental na vida do aluno desde criança onde tal prática quando trazida na esfera pedagógica propiciam situações diversificadas por meio de brincadeiras e jogos, e por meio destas praticas lúdicas a criança desenvolve os aspectos afetivos, motores, cognitivos que são aspectos essenciais ainda no desenvolvimento sociocultural. (JESUS, 2010). E ainda quanto ao desenvolvimento da criatividade da criança Kishimoto (1993, p. 15) adverte que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Esses fatores são oportunos ao trazer aspectos significativos na formação social e da mente da criança. Toda ação educativa deve quanto praticada com o lúdico deve haver um

direcionamento didático, pois essa prática lúdica quando trazida num planejamento busca o desenvolvimento da criança. Conforme Kishimoto (2003):

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. (KISHIMOTO 2003 p. 40)

As brincadeiras se constituem como um fator indissociável da infância ao trazê-las para o cotidiano escolar torna-se muito rico aprendizado pelos efeitos como a adaptação e o desenvolvimento de esquemas simbólicos que são fundamentais para que a criança construa a noção de regras e passa assim a desenvolver jogos de faz-de-conta e ainda outras brincadeiras diferenciadas, consentido uma maior interação com seu meio ao socializar com seus pares, a criança vai apreendendo o respeito às regras, por meio do jogo simbólico por meio da curiosidade e ainda criando situações de iniciativa e exercício da autonomia.

Na contribuição de Oliveira (2000, p. 160) vemos que:

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal.

Os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil (2006, p.40) defendem dentro desta perspectiva que as “crianças desenvolvam a imaginação, a curiosidade e a capacidade de expressão em suas múltiplas linguagens (linguagem dos gestos, do corpo, plástica, verbal, musical, escrita, virtual)”.

Podemos trazer a contribuição dos RCNEi (1998, P.15) ao abordar com ênfase a questão do lúdico na Educação Infantil:

Ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriando repertório da cultura corporal na qual estão inseridas. Nesse sentido, as instituições de educação infantil devem favorecer um ambiente físico e social onde as crianças se sintam protegidas e acolhidas, e ao mesmo tempo seguras para se

arriscar e vencer desafios. Quanto mais rico e desafiador for esse ambiente, mais ele lhes possibilitará a ampliação de conhecimentos acerca de si mesma, dos outros e do meio em que vivem. O trabalho com movimento contempla a multiplicidade de funções e manifestações do ato motor, propiciando um amplo desenvolvimento de aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas nas atividades cotidianas, bem como atividades voltadas para a ampliação da cultura corporal de cada criança.

Os jogos são, portanto instrumentos lúdicos de aprendizagem que de forma agradável e eficaz proporcionam velocidade no processo de mudança de comportamento e aquisição de novos conhecimentos. Aprender jogando é a maneira mais prazerosa, segura e atualizada de ensinar. Desta forma os alunos da sala de recursos estão, de maneira lúdica, através de jogos em sala de aula aprendendo de forma diferenciada (MARCONDES, 1994).

Desta forma a ação pedagógica na Educação Infantil se deve direcionar u planejamento com atividades lúdicas que beneficiem o desenvolvimento cultural da criança, seu contexto histórico e social, o conhecimento de mundo dela e ainda, se buscar ampliá-lo gradativamente, através de experiências significativas. No pressuposto dos Referenciais Curriculares da Educação Infantil:

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. (BRASIL, 1998 p.13)

Devemos enquanto educadores ter uma objetividade na ação pedagógica dentro da realidade vivenciada pela criança, pois a maioria do sentido que a mesma tem da s brincadeiras desenvolvidas, está intrinsecamente associado ao contexto social em que está inserida. Assim é necessário que se tenha haja objetividade dentro das ações propostas, pois é:

Brincando que a criança começa a se relacionar com as pessoas, que ela descobre o mundo, se desenvolve com o que ela aprendeu, a criança desenvolve com mais saúde, elimina o estresse, aumenta a criatividade e a sensibilidade, estimula a sociabilidade. Brincar é um dos alimentos mais importantes da infância. Brincar é a atividade que permite que a criança desenvolva, desde os primeiros anos de vida, todo o potencial que tem. Por fim, acredita-se que é a brincadeira que faz a criança ser criança (BUENO 2010, p.22).

Essas ações devem valorizar a aprendizagem, e cabendo ao educador criar meios de estímulos por meio dos jogos e brincadeiras motivando a criança no desenvolvimento de habilidades e potencialidades inclusive a desinibi-la. Assim Santos conjectura 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. (SANTOS, 2000, p. 37-38).

Nessa concepção o autor supracitado ainda conjectura que o jogo é de grande alcance metodológico à aprendizagem da criança, pois desperta seu interesse. E a criança ao se envolver em jogos e brincadeiras a vai se inteirando de muitas experiências pessoais e sociais, vivencia descobertas e gradualmente constrói sua personalidade. De acordo com Piaget:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar às realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil. (PIAGET. 1973, p.160)

Se sustentando nas concepções mencionadas o autor pretende afirmar que a criança ao brincar e jogar atravessa por inúmeras experiências modificando o real em necessidades da sua imaginação, e quando ela assim toma conhecimento do jogo ela passa a compreender melhor suas idéias assim a criança passa por um novo conhecimento. E ainda dentro do que propõe a Educação Infantil enquanto primeira etapa educativa e que se tem no jogo e no brincar fortes aliados na elaboração de didáticas temos o seguinte:

Os professores e os demais profissionais que atuam nessas instituições devem, portanto, valorizar igualmente atividades de alimentação, leitura de histórias, troca de fraldas, desenho, música, banho, jogos coletivos, brincadeiras, sono, descanso, entre outras tantas propostas realizadas cotidianamente com as crianças. (BRASIL 2006,28)

As atividades lúdicas são de prazer pelo efeito motivacional com atitudes de liberdade, decisão e ação aonde a criança vai aprendendo a superar desafios por meio das dificuldades da brincadeira e com isso ela pode interagir mais e passar a respeitar mais as pessoas a sua volta, pois o jogo e as brincadeiras tem regras que precisam ser respeitadas e isso cria um efeito na criança quanto a limites. (VIDAL & FILHO, 2000).

Em consonância com Piaget (apud KISMOTO, 2003) no andamento de desenvolvimento infantil a criança atua em três sucessivos sistemas principais de jogo sendo eles o:

[...] de exercício, simbólico e de regras. O jogo de exercício, que aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de sequências 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 são as regras que marcam a transição da atividade individual para a socializada. (KISHIMOTO, 2003, p.40).

Ainda segundo Kishimoto:

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. (KISHIMOTO 2003, p.40)

Podemos ver assim que o jogo simbólico é sem dúvida fundamental na construção da personalidade da criança, que ao brincar vai associando sua realidade externa com sua vida, de forma a encontrar uma satisfação pela fantasia relacionando-a assim com a sua realidade.

2.1 Breve Histórico do Brincar

As crianças são historicamente sujeitos distinguidos com muitas contradições nas diversas sociedades em que fazem parte. Ao mesmo tempo em que brincam reproduzem a cultura nesses espaços não sendo assim uma comunidade avulsa, mas um grupo heterogêneo com diversas brincadeiras onde expressam esse pertencimento (KRAMER, 2007). E em relação a esse contexto histórico e social, as crianças vão incorporando experiências social e cultural desse meio ao brincar através das relações estabelecidas em seu meio social.

Dentro disso podemos entender de acordo com Borba (2006, p.39): que a:

[...] a brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. Representa, dessa forma, um acervo comum sobre o qual os sujeitos desenvolvem atividades conjuntas. Por outro lado, o brincar é um dos pilares da constituição de culturas da infância, compreendidas como significações e formas de ação social específicas que estruturam as relações das crianças entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo.

As brincadeiras fazem parte de todas as culturas desde os primeiros anos da fase infantil e continuam por toda a vida. Contudo, as crianças têm como característica principal as brincadeiras (KRAMER, 2007).

Antes da criança entrar com os signos, ou melhor, os brinquedos que lhe dão esse significado, ela comumente brinca primeiramente consigo e depois com as pessoas à sua volta. Nessa acepção Barros (2002, p.34) colabora ao dizer que:

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, cuja criança apropria-se deste conhecimento de uma forma muito agradável e interessante. No jogo, brincando ela mesma consegue avaliar seu crescimento e sente-se naturalmente desafiada a ir adiante. (BARROS 2002, p.34).

Para reforçar essa afirmação, é preciso se atentar que mesmo antes de brincar com os objetos, vem o brincar consigo e mesmo e com as pessoas. O brincar possibilita várias descobertas inclusive os limites do corpo e sendo que as ações primárias dos bebês estão associadas à descoberta do eu corporal como esforçar-se com o seu corpo que também significa uma e importante brincadeira das crianças (MACHADO, 2003).

As brincadeiras se sustentam de referências culturais que as crianças têm acesso, bem como de suas experiências (Borba, 2007). E ainda Machado (2003, p.21) assegura que.

Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideais e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem se expressarem e o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte.

Baseada em interações sociais entre os participantes a brincadeira contribui para formação de expressões, pensamentos e recriação de situações vividas com o jogo e narrativas onde os participantes falam de si próprios e mostram suas angústias, medos e ideais. E ao

mesmo tempo, enquanto vivenciam essa cultura também aprendem num contexto onde se insere as pessoas adultas a sua volta bem como as expectativas e projetos destas além das certezas e dúvidas. (PEREIRA E SANTOS, 2000).

Nos últimos anos tem sido evidente a variação na cultura lúdica da criança aonde vem sendo direcionada invariavelmente ao domínio de objetos. De certa forma a cultura lúdica evoluciona, devido ao advento da tecnologia que proporcionou uma grande variedade de jogos eletrônicos, aplicativos em *smartphones* e a interatividade das redes sociais porem reduziu a socialização característica das brincadeiras tradicionais e desta forma sugeriram novas configurações de brincadeiras ou mesmo a pouca evidencia das brincadeiras tradicionais que pelos seus benefícios devem ser cultivadas nos espaços escolares (SALGADO, 2008).

As brincadeiras coletivas que são conhecidas pelos adultos e pela maioria das crianças aonde vêm sendo transmitidas de geração para geração, e temos nesse ínterim as brincadeiras de roda, cabra-cega, cabo de guerra, ciranda, amarelinha, elástico, passa anel, boca-de-forno, o pique e suas variantes que com nesse contexto tecnológico estão sendo aos poucos substituídas.” As brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo [...] os jogos infantis, em resumo, são uma espécie ameaçada”. (POSTMAN 1999, p.18).

Essa tecnologia ainda vem tornando as crianças mais ansiosas e insatisfeitas pelo fator de terem que acompanhar o ritmo rápido que o brinquedo lhe impõe colocando-a sobre um alto risco depressivo e de reclusão social além de buscarem cada vez mais alternativas tecnológicas para substituir as que vão ficando obsoletas num pequeno espaço de tempo, pois demanda muita versatilidade e da enorme variedade que vai surgido a cada dia (KETZER, 2003).

As brincadeiras de rua estão sendo esquecidas muitas crianças não as conhecem devido ao avanço tecnológico aonde tal momento importantíssimo ao desenvolvimento social vem servindo somente e referencial a nostalgia de momentos em que eram hábitos comuns e prazerosos (ABRAMOVICH, 1983)

Ainda entra outro contexto que devemos inquietar é a questão do aumento dos níveis de violência em quase todas as cidades que vem privando as crianças de brincarem nas ruas aliada a um trânsito violento que cada vez mais amealha vitimas são assim fatores que influenciaram a drástica redução do espaço do brincar onde no fim de tudo todos são afetados. (PATERNOST, 2005).

Para Paternost (2005, p.174), “o verdadeiro processo de intercomunicar vai além do contato verbal, quer seja escrito ou oral”. No pressuposto de Lê Boulch (*apud* Paternost,

2005) é através da corporeidade que a criança efetiva sua presença na vida de seus pares e ao seu redor e no mundo e as brincadeiras realizadas em grupo, como as trazidas anteriormente permitem a exploração das capacidades de intercâmbio social, pois permite o compartilhamento de emoções com o outro. (PERROTTI, 1990).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOVICH, F. **O estranho mundo que se mostra às crianças**. São Paulo: Summus, 5ª ed., p. 135-155, 1983.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1974.

ANDRADE, Daniela Barros da Silva Freire. **Jogo, brinquedos e brincadeiras: OLúdico e o Processo de Desenvolvimento Infantil**/. Cuiabá: EdUFMT, 2007.

ALVES, Renalva Ribeiro. **Ensino e Aprendizagem da Matemática: um estudo de caso no Ensino Fundamental**. Universidade Federal do Tocantins – UFT Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Coordenação Pedagógica. Programa Escola de Gestores. Palmas, 2011.

BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias**. 2002

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BORBA, Ângela M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, MEC/SEB **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação, Básica, 2006.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil**/Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica – Brasília, 2006.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.

BUENO, ELIZANGELA. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ensinando de forma lúdica**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina. 2010

- COSTA, Wilse Arena da. **50 sugestões didático-pedagógicas para o ensino da leitura e da escrita em sala de aula**. Cuiabá: Entrelinhas: EDUFMT, 2006.
- CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo. Maltese, 1994.
- FONSECA, V. da. **Psicomotricidade: perspectivas multidisciplinares**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- GALLAHUE, David L; OZMUN John C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2005.
- HERMIDA, José Fernando. **O jogo simbólico na primeira infância**. In: **Revista Brasileira de Docência, Ensino e Pesquisa em Educação Física** – ISSN 2175-8093 – Vol. 1, n. 1, p.176-192, Agosto/2009. Disponível em: www.boletimef.org/.../Jogo-simbolico-na-primeira-infancia Acesso em 05/11/2015.
- JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010
- KETZER, Solange. **A criança, a produção cultural e a escola**. In: JACOBY, Sissa (org.). **A criança e a produção cultural: do brinquedo à literatura**. Porto Alegre, Mercado Aberto, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchiba. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- _____. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- _____. **Jogos tradicionais infantis: O jogo, A criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KRAMER, Sônia. **A infância e sua singularidade**. In: **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento** – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.
- LAPIERRE, A. **Da psicomotricidade relacional à análise corporal da relação**. Curitiba: Editora da UFPR, 2002.
- LE BOULCH, Jean. **A educação pelo movimento: a psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.
- MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**. Edições Loyola, 2003.
- MARCONDES, Marina Machado. **Brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar: atividades e materiais**, Publicado por Edições Loyola, 2001
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: psicomotricidade: alternativas pedagógicas**. Porto alegre: Prodil, 1995.

- OLIVEIRA, V.B. (ORG). Introdução In: **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- PATERNOST, V. **O jogo da linguagem**. In: VENÂNCIO, S. e FREIRE, J. B. (orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, apoio: Faculdade de Educação Física da UNICAMP, p. 27-36, 2005 .
- PEREIRA, R. M. B. e SANTOS, N. **O. A melhor novela da minha vida. As crianças e a telenovela Rebelde**. In: OSWALD, M. L. & RIBES, R. (orgs.). *Infância e Juventude – Narrativas contemporâneas*. Faperj, 2008
- PERROTTI, Edmir. **A criança e a produção cultural**. In: **A produção cultural para as crianças**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.
- PORTO, C. L. **Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca**. In: KRAMER, S. e LEITE, M. I. F. P. (orgs.). **Infância e produção cultural – Campinas, São Paulo: Papirus, 4ª ed., p. 171-198, 2005.**
- POSTMAN, N. **O desaparecimento da Infância**. Rio de Janeiro: Grapha, p. 17-33, 1999.
- ROSSI, Francieli Santos. **Considerações sobre a Psicomotricidade na Educação Infantil**. Revista Vozes dos Vales: Publicações Acadêmicas. Nº 01 – Ano I – 05/2012.
- SALGADO, Raquel G. **Entre a ficção e a realidade: as facetas do poder infantil na cultura contemporânea**. In: OSWALD, M. L. & RIBES, R. (orgs.). *Infância e Juventude – Narrativas contemporâneas*. Faperj, 2008.
- SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- _____. **A ludicidade Como Ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- _____. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ; Vozes, 2000.
- SZYMANSKI, Maria Lídia Sica; PEREIRA JUNIOR, Antonio Alexandre. Orgs: **Diagnóstico e intervenção psicopedagógica: reflexões sobre relatos de experiências**. Cascavel: Edunioeste, 2006.
- VECCHIETTI, Mirelle Cândido. **O jogo, a brincadeira e o lúdico na sala de aula**. <http://casadosgirassois.org/2011/10/14/lúdico-na-sala-de-aula-propondo-atividades-diferenciadas/> (acessado em 15/10/2015).
- VELASCO, Calcida Gonsalves, **Brincar: o despertar psicomotor**, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VIDAL, Diana G. & FILHO, Luciano M. de F. **Os tempos e os espaços escolares no processo de institucionalização da escola primária no Brasil.** Revista Brasileira de Educação, MAI/AGO, n° 14, 2000.

VYGOTSKY, L. **Psicologia Pedagógica.** Porto Alegre: Artmed, 2007

_____. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.