

## **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DE 6 E 7 ANOS**

Celso Fernandes Batista\*  
Saulo de Castro Sousa\*  
Rivani Lopes Negreiros\*\*

### **Resumo**

O presente trabalho foi desenvolvido considerando que toda criança gosta de brincar e nas brincadeiras podem despertar criatividade e vencer desafios. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (MEC, 2012), ressaltam o papel do brincar na constituição da infância, entendendo que é por meio da brincadeira que a criança se expressa, interage, investiga e aprende sobre o mundo e as pessoas. Portanto, este trabalho descreve sobre a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças de 6 e 7 anos e tem como objetivo primordial investigar a contribuição dos jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem das crianças de 6 e 7 anos. Enfatiza o valor dos jogos para a aprendizagem das crianças nessa fase, sua abordagem na perspectiva da aprendizagem, bem como as brincadeiras. A pesquisa se baseia em fundamentações teóricas de vários autores através de consultas em diferentes livros, revistas, artigos e experiências dos educadores que trabalham com essa fase.

**Palavras-chave:** Ensino. Aprendizagem. Jogos e brincadeiras. Ação pedagógica.

## **THE IMPORTANCE OF GAMES AND PLAY IN CHILD DEVELOPMENT 6 AND 7 YEARS**

### **Abstract**

This study was developed considering that every child likes to play and the games can spark creativity and overcome challenges. National Curriculum Guidelines for Early Childhood Education (MEC, 2012), emphasize the role of play in children's constitution, understanding that it is through play that the child is expressed, interact, investigate and learn about the world and people. Therefore, this paper describes the importance of games and play in the development of children 6 and 7 years old and has the primary objective to investigate the contribution of sports and games in the teaching and learning of children aged 6 and 7 years. Emphasizes the value of games for children's learning at this stage, their approach towards learning, as well as games. The research is based on theoretical foundations of various authors through consultations in different books, magazines, articles and experiences of educators working with this phase.

**Keywords:** Education. Learning. Games and activities. Educational action.

---

\* alunos do 6º período do curso de Educação Física da Faculdade Presidente Antonio Carlos de Teófilo Otoni MG. Email: [celso\\_f.b@hotmail.com](mailto:celso_f.b@hotmail.com) [saulosousa@hotmail.com](mailto:saulosousa@hotmail.com) \*\*Graduada em História, Ciências Sociais e Direito, Msc. Em Ciências da Educação. Professora na Faculdade Presidente Antonio Carlos-FUPAC-TO, email: [rivaninegreiros@bol.com.br](mailto:rivaninegreiros@bol.com.br)

## 1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que em todo o reino animal, o homem é o ser que tem o período mais longo de imaturidade devido sua complexidade para crescer física e mentalmente. (BORBA, 2006).

“A criança constrói o seu ser aos poucos, apropriando-se do material do mundo social e cultural, ao mesmo tempo em que atua sobre este mundo, ou seja, é ativo na sua construção e modificação” (BRASIL, 2006).

O que se percebe é que durante a infância a criança vai estabelecendo um equilíbrio entre as necessidades impostas pelo seu impulso de crescimento e as exigências sociais e culturais que estão no ambiente que o cerca.

Isso é educação e é assegurada atendendo, simultaneamente, aspectos básicos da vida como a saúde, alimentação, instrução cultural, afetividade, segurança e qualidade de vida no ambiente familiar e social, favorecendo o bem estar psíquico e físico.

Por isso, as crianças sentem tanta necessidade de brincar e colocar seu corpo e mente em movimento. Estão impulsionadas por uma força interior que as tornam “curiosas e lúdicas”. Brincam e criam com o mesmo entusiasmo. Seus desenhos refletem sentimentos, representam seu pensamento e apresentam um gosto estético original demonstrando a forma como compreendem o mundo. Brincam com a sonoridade das palavras, dançam com o ritmo das melodias, interpretam na representação de seu dia-a-dia, correm pelo prazer do movimento, jogam pela necessidade de se superar, sorriem pela alegria da conquista e choram pelo desejo de carinho.

Este artigo teve por base a investigação da importância dos jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem das crianças de 6 e 7 anos . Teve como objetivo primordial investigar a contribuição dos jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem das crianças.

O enfoque metodológico foi o estudo do assunto, pautando-se no método “indutivo” através de pesquisa em livros, revistas e artigos. Sendo, portanto, quanto aos fins, uma pesquisa de análise literária.

Neste panorama o trabalho descreve sobre a importância dos jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem das crianças de 6 e 7 anos e o papel do professor com relação aos jogos nessa fase.

Para que fosse impulsionada a pesquisa, foi levantado a seguinte pergunta problema: Como os jogos e brincadeiras influenciam no desenvolvimento de crianças de 06 e 07 anos no processo de ensino- aprendizagem e convívio social?

## **2 Jogos e Brincadeiras**

As relações entre o jogo e a brincadeira no ensino aprendizagem constituem-se numa abordagem significativa, principalmente na educação infantil, pois é nesse período que as crianças devem encontrar o espaço para explorar e descobrir elementos da realidade que as cercam. Elas devem ter oportunidade de vivenciar situações ricas e desafiadoras, as quais são proporcionadas pela utilização dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos. (MACEDO, 2000).

Conforme o autor pode-se compreender que os jogos e as brincadeiras com as crianças apresentam papel fundamental quanto ao seu desenvolvimento, pois, de forma lúdica, estão em busca de resultados e enfrentando desafios que conseqüentemente vão demandar criatividade.

O jogo foi aplicado na educação infantil de maneira vagarosa e até um pouco tardia o que acarretou um grande atraso no âmbito escolar. E assim que ele foi introduzido na Educação Infantil, trouxe transformações significativas, pois a partir daí a aprendizagem se tornou divertida. (MACEDO, 2000).

De acordo com Schwartz (1966), a idéia de aplicar o jogo como prática educativa no âmbito escolar desenvolveu vagarosamente, sendo sistematizada com atraso, mas trouxe transformações significativas, fazendo com que a aprendizagem se tornasse divertida.

Existe uma concordância evidente nas pesquisas de Macedo e de Schwartz quanto a aplicação dos jogos nas escolas como forma de possibilitar o desenvolvimento da aprendizagem.

Há muito tempo se debate sobre a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, porque realmente a criança aprende brincando, mas como a escola demorou a introduzir as brincadeiras com o intuito de associá-las ao processo de aprendizagem, também foi longo o entendimento por parte dos profissionais da educação em associar brincadeira e desenvolvimento das crianças.

A opção de ensinar por meio dos jogos e brincadeiras exige do educador uma melhor preparação e o mesmo deve levar em consideração a faixa etária das

crianças, a importância da definição dos conteúdos e das habilidades presentes nas brincadeiras e o planejamento de sua ação com o objetivo de o jogo não se tornar um mero lazer ou passatempo.

Vigotsky (1998) assegura a contribuição do brinquedo para o desenvolvimento cognitivo da criança, e concomitantemente a construção da autonomia, pois, no brinquedo a criança busca suas próprias ações, estimula a curiosidade e a autoconfiança

O jogo se faz presente em diversas atividades realizadas pelas crianças, oferece aos homens, em geral, várias situações que possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e a capacidade de resolver problemas. Os jogos nessa fase infantil podem potencializar capacidades, ampliando as possibilidades das crianças de compreender e transformar a realidade.

Eles representam uma boa situação-problema, na medida em que o educador souber propor boas questões às crianças, potencializando suas capacidades para compreender e explicar os fatos e conceitos aprendidos.

Enfatizamos a utilização dos jogos e brincadeiras para as crianças nessa fase, sobretudo porque elas não apenas divertem, mas também extraem das atividades materiais suficientes para gerar conhecimento, interesse e fazer com que as crianças pensem com certa motivação.

Assim, o ensino da Educação Física deve priorizar o avanço do conhecimento das crianças, perante situações significativas de aprendizagem e o ensino por meio dos jogos e brincadeiras devem acontecer de forma a auxiliar no ensino dos conteúdos, propiciando a aquisição de habilidades e o desenvolvimento operatório da criança.

De acordo Macedo (1993:16):

Prazer e alegria não se dissociam jamais. O “brincar” é incontestavelmente uma fonte inesgotável desses dois elementos. O jogo, o brinquedo e a brincadeira sempre estiveram presentes na vida do homem, dos mais remotos tempos até os dias de hoje, nas mais variadas manifestações (bélicas, filosóficas, educacionais). O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira, nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se as brincadeiras lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; e o lúdico abarca todos eles.

O jogo, na aprendizagem de conceitos ou como meio favorecedor dos processos que intervêm no ato de aprender, como também no aspecto afetivo encontra-se de forma implícita no próprio ato de jogar, uma vez que o mais importante é o envolvimento da criança que brinca.

Por meio dos jogos temos a atividade lúdica que é, essencialmente, um grande laboratório onde ocorrem experiências inteligentes, reflexivas e, com elas, as crianças produzem seu próprio conhecimento.

Conforme Kishimoto (1997) o jogo tem papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois ela aprende de modo intuitivo, adquirindo noções espontâneas, que envolvem o ser humano por inteiro em todos os aspectos, cognitivo, afetivo, corporal e nas interações sociais

Pode-se dizer com base nas características que definem os jogos e brincadeiras que o aspecto afetivo manifesta-se na liberdade da sua prática inserida num sistema que a define por meio de regras.

Através deles impõem-se um desafio, uma tarefa, uma dúvida, entretanto, é a própria criança, quem impõem a si mesma resolvê-los.

Jogar e brincar é estar interessado, não podendo ser uma imposição, são desejos, onde a criança quer participar dos desafios, das tarefas. Perder ou ganhar no jogo e nas brincadeiras é mais importante para ela mesma do que como membro de um grupo. Isto porque é ela própria que se lança aos desafios, desejando provar seu poder e sua força mais para si mesma que para os outros.

A participação ativa da criança de 6 e 7 anos é muito valorizada no contexto do jogo porque ela estabelece uma relação positiva de conhecimento, pois passa a ser percebida como uma possibilidade real.

Através do jogo a criança modifica a imagem negativa do ato do conhecer e passa a ver, através da experiência, que aprender é uma atividade interessante e desafiadora.

Por meio de atividades com jogos e brincadeiras, as crianças vão adquirindo autoconfiança e são incentivadas a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados. Ainda, os jogos são instrumentos para exercitar e estimular um agir-pensar com lógica e critério, condições para jogar bem e ter um bom desempenho escolar.

A participação em jogos de grupo permite conquista cognitiva, emocional, moral e social para as crianças, uma vez que poderão agir como produtoras de seu conhecimento, tomando decisões e resolvendo problemas, o que consiste na formação de verdadeiros cidadãos.

Segundo Macedo, Petty e Passos (2000): “A competição não é boa nem má. Ela caracteriza uma situação onde duas pessoas desejam a mesma coisa ou dela necessitam ao mesmo tempo.”

Esses fatos também ocorrem na vida de todos nós. O ponto principal é a forma de se reagir diante dela. A teoria de Piaget mostra que a competição nos jogos é parte de um desenvolvimento maior, que vai do egocentrismo a uma habilidade cada vez maior em descentrar e coordenar pontos de vista. Esse processo de desenvolvimento pode ser visto não somente nos jogos e brincadeiras, mas também no julgamento moral, na linguagem, na classificação, na conservação, na construção de uma estrutura espaço-temporal e na causalidade. A melhor maneira de lidar com a competição nos jogos e brincadeiras em grupo é desenvolver desde o início uma atitude saudável e natural em relação à vitória ou à derrota, ao invés de evitar os jogos e brincadeiras competitivos até que as crianças se tornem “prontas” para eles, de alguma maneira misteriosa.

Segundo Piaget (1978):

as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade das crianças. Assim, valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e aos outros são adquiridos.

O jogo, a brincadeira e a competição estão intimamente ligados, e o jogo e brincadeiras sociais não podem existir ou não tem graça sem esta competitividade. É fato, absolutamente lógico, de que na ausência de um vencido, não pode haver um vencedor, assim na impossibilidade de eliminar o caráter competitivo do jogo e da brincadeira, o melhor é procurar utilizá-los no sentido de valorizar as relações, acentuando a colaboração entre os participantes do grupo.

De acordo Piaget (1978):

Os jogos com regras são considerados como uma ferramenta indispensável para este processo. Através do contato com o outro a criança vai internalizar conceitos básicos de convivência.

Cabe ao educador não valorizar apenas o ganhador mas fazer com que as crianças encarem a competição de forma natural, minimizando assim o caráter competitivo e não as impedindo de se empenharem o máximo, despertando a atenção e aumentando as emoções. E estas vão se equilibrando, transformando a derrota em algo provisório e a vitória em algo a ser partilhado.

Para um trabalho sistemático com jogos e brincadeiras é necessário que os mesmos sejam escolhidos e trabalhados com o intuito de fazer a criança ultrapassar a fase da mera tentativa e erro, ou de jogar e brincar pela diversão apenas. Assim, é essencial a escolha de uma metodologia de trabalho que permita a exploração do potencial dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento de todas as habilidades.

Dessa forma, os jogos e brincadeiras permeiam todo o trabalho, na medida em que a criança é desafiada a observar e analisar aspectos considerados importantes pelo professor.

As situações de ensino aprendizagem através de jogos e brincadeiras podem ocorrer por meio de uma intervenção oral com questionamentos ou pedidos de justificativas; uma remontagem de determinado momento do jogo ou da brincadeira ou ainda uma situação real adequada à idade, com diferentes possibilidades de análise e novos obstáculos a serem superados.

O enriquecimento das estruturas mentais ocorre através da análise das ações das crianças e da produção dos resultados, numa prática de debates que permite a elas, nessa fase de educação infantil e conforme a maturidade, a aprendizagem da argumentação e a organização do pensamento.

A proposta de uma “educação de corpo inteiro”, através da educação física, deve ser incorporada pela escola, valorizando as brincadeiras, os jogos e a imaginação, porque, apesar de algumas habilidades motoras serem desenvolvidas na família, não se pode negar a importância dos primeiros anos de escolaridade.

Segundo Freire (1983:15):

O homem pode apresentar movimentos cada vez mais bem coordenados, e isso é possível de conseguir tanto pelas necessidades impostas pelo meio como por uma educação sistemática, orientada na escola.

Por meio de diferentes jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas, nas aulas de educação física, há a possibilidade de fomentar no espaço escolar, a expressão e o aperfeiçoamento dos movimentos e das habilidades motoras da criança, contribuindo para o seu desenvolvimento integral, possibilitando-lhe uma formação mais humana.

Cabe, ao professor de educação física, ajudar a criança a usar o seu corpo para aprender os elementos do mundo e suas relações espaço-temporais – base para uma formação integral e autônoma, pois a aprendizagem depende, essencialmente, da tomada de consciência em relação ao seu esquema corporal.

De acordo Medina (1992:19):

O correr de uma criança não é o mesmo de um adulto, como o andar de uma mulher não é o mesmo de um homem. [...] O caminhar da pessoa de uma classe social carente não tem o mesmo significado do caminhar de alguém vindo de uma classe social mais favorecida. O mesmo podemos dizer a respeito de cada movimento humano, que não se repete de forma mecânica e idêntica, não só de uma pessoa para a outra mas também se diferencia na mesma pessoa em momentos distintos. Hoje eu posso correr, sentir-me disposto, leve e alegre. Amanhã, por um motivo qualquer ou mesmo sem motivo aparente, talvez esteja me sentindo indisposto, pesado e triste, embora possa estar melhor fisiologicamente.

Nesse contexto, uma educação pautada no movimento, através das aulas de educação física, traz muitos benefícios para o crescimento físico, para o desenvolvimento das habilidades motoras, para a consolidação de amizades e para a valorização da autoestima, pois está ligado às emoções. Pelo movimento corporal podemos transmitir o estado interior, já que a afetividade é inerente ao comportamento e à formação humana.

Entende-se que a aprendizagem se dá, entre os 6 e 7 anos, via representação simbólica, o que ocorre mediante ação corporal, ou seja, ao se relacionar com o espaço, com o tempo, com os objetos, consigo mesma e com o outro, através de jogos e brincadeiras, a criança atribui um significado. Assim, ela se prepara para explorar suas capacidades de ação e expressão, o que permite o desenvolvimento de normas relacionadas às atividades motoras.



O professor de educação física precisa possibilitar por meio dos jogos e brincadeiras o “olho da mente”, que é um olho sensível, repleto de significados, pois mentes críticas e criadoras são estimuladas e elas são capazes de transformar a realidade. Dessa forma, é importante que haja uma provocação, por parte dele no sentido de instigar a reflexão de seus alunos, possibilitando a leitura de mundo através dos jogos e brincadeiras e o olhar pensante, pois quando aperfeiçoamos esse olhar, promovemos a compreensão. As imagens se constituem por meio de formas, linhas, cores, pontos, texturas, brincadeiras, jogos que estimulam o senso crítico dos alunos.

A brincadeira e os jogos se referem ao desempenho da criança na ação lúdica e no momento de recreação. Não estamos negando que, na brincadeira e nos jogos, acontece a aprendizagem; mas, o jogo engloba a brincadeira e, no ato de jogar, é que existe o brincar. E o brincar por meio do jogo possibilita que a criança comece a compreender o funcionamento do mundo.

Segundo Kashimoto (1997:09):

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-ativa, preservando, 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.

Segundo esse autor, vemos que, como a criança brinca com os conhecimentos de arrastar, andar, pegar, entre outros e quando aprende a representá-los mentalmente passa a jogar com eles, pois com o jogo, no qual a brincadeira está inserida, as representações mentais que são construídas pelo sujeito, vão se desenvolvendo e construindo a realidade do mesmo.

O brinquedo é um objeto que dá suporte a uma brincadeira e sua utilização propõe momentos lúdicos de livre manipulação. Ele permite que a criança expresse a imagem de acordo a sua realidade e, dessa forma, reproduz o seu próprio meio e até expressa o mundo imaginário que está no mais profundo do seu eu.

O brinquedo possui várias características e, de modo especial, a de ser um objeto portador de significados rapidamente identificáveis. Ele é um meio de expressão, é um objeto de que pode ser aferido um grande número de significações pela criança e elas ocorrem por meio das qualidades físicas do objeto brinquedo, como cor, forma, textura, odor, ruído, material de que é construído ou combinações de materiais de construção; desse modo, o conteúdo de um brinquedo não determina a brincadeira, mas o ato de brincar é que revela o conteúdo do brinquedo.

Segundo o Referencial Curricular (1998, p.22):

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

O brinquedo também possibilita que a criança construa suas relações com o objeto, relações de posse, de utilização, de abandono, de perda e de desestruturação, que constituem os esquemas que ela relacionará com outros objetos na vida futura.

Vê-se assim que, na ação da criança, o brinquedo pode estar relacionado com uma reprodução da realidade e que, no momento do brincar com o brinquedo, uma parte da realidade pode estar sendo representada por ela e algumas vezes esta realidade é adaptada e modificada conforme as características do material deste brinquedo.

Quando o jogo é utilizado para subsidiar a prática docente a fim de atingir determinados fins normativos, constitui-se material pedagógico; se for utilizado pela criança pelo simples prazer de brincar ou se ela se apropria de qualquer material atribuindo-lhe um sentido; então, é um brinquedo com um fim em si mesmo.

Segundo Freire (1997):

As brincadeiras têm grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas de Educação Física dentro da sala de aula e no dia a dia. O que a criança aprende quando pequena, serve de base para uma aprendizagem superior.

O papel do professor de Educação de Física é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento para sua aprendizagem e desenvolvimento. O educador também é responsável por selecionar e organizar os conteúdos com coerência, de modo a corresponder com os objetivos propostos, com profundo conhecimento dos conteúdos elencados por ele, além de possuir uma sólida formação teórica que possibilite compreender como o sujeito aprende. Dentro desse contexto, temos o jogo.

O jogo, quando utilizado de forma pedagógica no processo de ensino e aprendizagem, busca o desenvolvimento infantil e sua utilização reside no fato de esse contemplar várias formas de representação da criança e de trazer consigo valores culturais.

Quando se utiliza o jogo na Educação Física, deve-se estar atento às etapas de desenvolvimento das crianças. A cada nova etapa de desenvolvimento, é necessário que o educador torne o jogo adequado ao nível de compreensão das crianças, favorecendo assim a exploração, o simbolismo do jogo e as manifestações de prazer e liberdade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Considerando a importância dos estudos feitos sobre jogos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças de 06 e 07 anos acredita-se que componentes essenciais foram abordados para uma melhoria no ensino-aprendizagem nessa etapa.

Nessa perspectiva tudo o que foi abordado apontou os jogos e brincadeiras como estimuladores e fundamentais com a perspectiva de atender a inúmeras inteligências existentes na sala de aula, possibilitando desenvolvimento de aprendizagem e também potencializando a criatividade.

Ao lado de tudo que foi mencionado, com relação ao jogo e brincadeiras, acredita-se na emoção, no prazer, na alegria, na construção da aprendizagem.

Inclui-se nesse contexto a ética, a estética, o estímulo ao sentido das palavras “jogos e brincadeiras” como pigmentos valiosos para proporcionar o ensino aprendizagem.

Nessa perspectiva, cabe ao educador escolher qual a melhor forma de planejar suas atividades, dando sentido ao seu plano ou projeto, articulando-o “para que fazer” e ao “porque fazer” a prática educativa, de maneira que seja respeitada cada fase do desenvolvimento da criança, conforme sua faixa etária.

Espera-se que todo o conteúdo do trabalho favoreça a eficácia e revele a importância de jogos e brincadeiras em crianças de 06 e 07 anos evidenciando o significado do mundo imaginário com o mundo real.

“É impossível divorciar o lúdico do processo de construção do conhecimento”.

## REFERÊNCIAS

BORBA, Ângela Meyer. **O Brincar como um modo de ser e estar no mundo**. Brasília: FNDE, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras de creches: manual de orientação pedagógica**. Brasília: MEC/SEB, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. B823 **Relações interpessoais: abordagem psicológica** / [Regina Lúcia Sucupira Pedroza]. – Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2006.

FERRAZ, O.L. e MACEDO, L. **Reflexões de professores sobre a educação física na educação infantil incluindo o referencial curricular nacional**. Revista Paulista de Educação Física. São Paulo, 83-102, jan./jun. 2001.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e ação no magistério).

KISHIMOTO, Tizuko. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MACEDO, Lino; PETY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Chistie. **Aprender com Jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

MELO, J.P. Perspectivas da educação física escolar: reflexão sobre a educação física como componente curricular. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.20, p. 188-190, sup. 5. setembro, 2006.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

PIAGET, J. **A Formação dos símbolos na criança: Imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zanhar, 1971.

SCHWARTZ, Laurent. **Théorie des Distributions**. Editora Hermann, Paris (1966).

SIMÃO, M. B. **Educação física na educação infantil: refletindo sobre a “hora da educação física**. Revista Motrivivencia. nº 25, dezembro, 2005

VICTORE, Célia. **O Brincar e a intervenção nacional na formação continuada de professores de Educação Infantil**. Psicologia. USP. São Paulo. v.14, n .3, 2003.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998