

## **O LÚDICO, O BRINCAR E A EDUCAÇÃO INFANTIL**

### **LÚDICO, PLAYING AND CHILD EDUCATION**

#### **Fabício Ferreira de Souza**

Acadêmico do 6º período do Curso de Educação Física da Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni. E-mail: fabricionc12@gmail.com

#### **Fillipe Matheus Oliveira Santos**

Acadêmico do 6º período do Curso de Educação Física da Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni. E-mail:fillipe-matheus@hotmail.com

#### **Adenilson Mariotti Mattos**

Mestre em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local pelo Centro Universitário UNA. Professor do Curso de Pedagogia da Faculdade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni MG. E-mail: adenilsonmariotti@yahoo.com.br.

#### **Resumo**

Em um contexto marcado pelos avanços tecnológicos, não é incomum encontrar crianças com inabilidades motoras básicas e dificuldades de socialização, redução do tempo livre para a vivência corporal. Nesse contexto é necessário investigar os impactos da tecnologia na construção da cultura corporal de movimento da criança. O objetivo foi analisar as contribuições do lúdico para o brincar e desenvolvimento da criança na Educação Infantil face aos impactos das novas tecnologias. Parte-se da seguinte questão: Quais são as contribuições do lúdico para o brincar da criança na Educação Infantil diante dos impactos gerados pelas novas tecnologias? A pesquisa fundamenta-se na hipótese de que o estímulo ao brincar na escola é fundamental para enfrentamento dos impactos gerados pelas novas tecnologias e vivência do lúdico. Em termos metodológicos consiste numa pesquisa bibliográfica e documental, prevalecendo do ponto de vista do objeto investigado o caráter qualitativo. Os principais resultados apontam a importância de se trabalhar os aspectos lúdicos do brincar na escola para a obtenção de qualidade do processo educacional infantil Para que essa aprendizagem aconteça de forma significativa e dinâmica, o professor tem como apoio o lúdico que contribui para uma maior vínculo

com o contato físico direto nas atividades de brincar e desenvolvimento da corporalidade em sentido amplo.

**Palavras-chave:**Lúdico. Educação Infantil. brincar.

### **Abstract**

Playing grants children a healthy growth and balanced childhood living, it also encourages imagination, creativity, logic, self-esteem, living and social interaction. By means of playing are created some rules, functions and fundamental meanings that build child's personality. Nowadays, in a world measured by technological advancements, it is not rare to find children with lack of motor and social skills, both impacted by the reduction of the time expend for the body experience by the plays. In that context we need to investigate the impacts of technology into child's body building, using as an objective to analyze the impacts of the new technologies into the corporal living of the games and plays and the school's role in that context. In front of this situation, the forward search is substantiated into the hypothesis that the stimulus of playing at school is fundamental to face the impacts of nowadays technology into plays living. Into methodical terms it is a bibliographic and documentary search, keeping the point of view of the searched object of the qualitative object. The main results point to the importance of working out the play into schools ambient for improving the quality at education's process. And, so that might happens in a significant and dynamic way if the teacher has the help of the games technique.

**Keywords:** playful.child education.play

### **1 Introdução**

Há uma posição consensual de que o lúdico contribui com a construção do conhecimento, na medida em que as crianças possam demonstrar seus diferentes tipos de sentimentos, experiências motoras e vivências cognitivas. As brincadeiras lúdicas tendem também a melhorar o convívio entre as crianças, fazendo com que vivam situações de colaboração, trabalho em equipe e respeito.

Menciona-se que o papel do educador nesse processo lúdico e ainda os benefícios que o brincar proporciona. Dessa forma, espera-se oferecer uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida da criança. Assim, uma brincadeira pode desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social.

Para Schaefer (1994) as atividades lúdicas promovem ou restabelecem o bem estar psicológico da criança. No contexto de desenvolvimento social da criança é parte do repertório infantil e integra dimensões da interação humana necessária na

análise psicológica (regras cadeias comportamentais, simulações ou faz de conta aprendizagem observacional e modelagem).

Um desafio é que com as novas tecnologias as crianças estão isolando nos mundos virtuais e assim estão se formando gerações narcisistas e despreparadas para o convívio social. Quando a criança está entretida com seus brinquedos eletrônicos, ela não quer saber o que acontece ao seu redor, sendo indiferente aos assuntos de casa. Uma cena comum em recreio de colégios nos tempos atuais é a de várias crianças em silêncio, sentadas uma ao lado da outra, sem qualquer interação, mexendo rapidamente os dedos diante de pequenas telas

Nesse cenário o estímulo a vivência de jogos e brincadeiras passa a ser uma condição fundamental para o enfrentamento dos impactos provocados pelas novas tecnologias. Objetiva-se com a pesquisa analisar as contribuições do lúdico para o brincar e desenvolvimento da criança na Educação Infantil face aos impactos das novas tecnologias. Nesse contexto firma-se a seguinte pergunta científica: Quais são as contribuições do lúdico para o brincar da criança na Educação Infantil diante dos impactos gerados pelas novas tecnologias? A hipótese estabelecida é de que o estímulo ao brincar na escola é fundamental para enfrentamento dos impactos gerados pelas novas tecnologias na vivência do lúdico.

Em termos metodológicos consiste numa pesquisa bibliográfica e documental, prevalecendo do ponto de vista do objeto investigado o caráter qualitativo. Por meio de revisão sistemática conceitua-se educação infantil, o brincar e sua relação com o lúdico, a escola e o seu papel com o lúdico.

Como contribuições da pesquisa menciona-se as possibilidades de melhor compreensão do lúdico na abordagem de jogos e brincadeiras na escola enquanto estratégia para enfrentamento dos impactos gerados pelas novas tecnologias. Uma compreensão do lúdico na educação e no andamento das aulas, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e inconscientemente de forma natural, tornando-se um grande aliado aos professores na caminhada para bons resultados

## **2 O brincar, a ludicidade e a Educação Infantil**

As brincadeiras podem ser conceituadas de acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil “[...] é uma imitação, transformada no

plano das emoções e das ideias de uma realidade anteriormente vivenciada.” (RCNEI, 1998,p.27)

O brincar é sinônimo de aprender já que há nas brincadeiras competências e habilidades diretamente relacionadas como o desenvolvimento das capacidades sociais, simbólicas e interpretativas da criança. Assim, por meio das brincadeiras desenvolve-se o pensamento, os contratos sociais, a criatividade e as habilidades necessárias a formação do pensamento lógico-racional.

O brincar perdura ao longo dos tempos históricos, desde povos antigos como os gregos que já brincavam de amarelinha, empinar papagaio, jogar pedrinhas, brincadeiras e que são ainda nos tempo atuais vivenciadas pelas crianças. As brincadeiras preservam muitas vezes sua estrutura inicial por conta de sua expressão oral, sendo passadas de geração em geração, de forma espontânea, perpetuando assim a cultura infantil (KISHIMOTO, 2006).

Há integrações entre o brincar e o lúdico, sendo o caráter de espontaneidade e prazer da brincadeira diretamente relacionado ao caráter lúdico. É o caráter lúdico da brincadeira que favorece o desenvolvimento de capacidades imaginativas e de comportamentos sociais relevantes para a existência da empatia e solidariedade entre as crianças na Educação Infantil.

A diversificação do acesso da criança aos diferentes tipos de brincadeiras, espacialmente daquelas de caráter popular, como representações mímicas, livre exploração corporal, jogos de estafetas, jogos cooperativos, músicas cantadas, dentre outros além de contribuir diretamente com o desenvolvimento motor e formação dos esquemas e imagens corporais da criança, são processos básicos que podem construção de novos sentidos espacialmente, para enfrentamento das demandas artificiais criadas por um sociedade baseada na posse e no consumo.

Entende-se que por meio do brincar, em especial com jogos tradicionais, a criança constrói uma consciência corporal, reduzindo sua vulnerabilidade aos padrões artificiais de consumo criado pela sociedade capitalista, especialmente dos jogos eletrônicos.

Sabe-se que com a evolução das cidades houve uma redução dos espaços livres, propícios para a vivência corporal um aumento da violência e um menor tempo disponível para os jogos e brincadeiras. A face mais visível desse processo é a redução dos jogos e brincadeiras, espacialmente daqueles tradicionais e um maior acesso das crianças aos jogos eletrônicos

Por outro lado, a criança que brinca vive sua infância na essência e torna-se um adulto mais equilibrado tanto físico quanto emocionalmente, suportará as pressões da idade adulta com maior criatividade para resolver os problemas que venham a surgir. Ao realizar brincadeira, a criança se torna um ser criativo, responsável e trabalhador, são lições que ela aprende sozinha, segundo Vygotsky (1998) a criança aprende e depois se desenvolve, deste modo, o desenvolvimento de um ser humano se dá pela aquisição/aprendizagem de tudo aquilo que o ser humano construiu socialmente ao longo da história da humanidade.

Para Vygotsky (1998) o desenvolvimento não é linear, depende dos contatos e da convivência social, assim a diversidade de contatos na vivência lúdica dos jogos e brincadeiras é fundamental para o desenvolvimento das capacidades cognitivas, sociais e afetivas das crianças. O brincar permite a criança tanto interpretar com forma novos conceitos em seu sentido lúdico.

Para Chateau (1987) uma criança que aprender a brincar será um adulto que não saberá pensar e provavelmente terá dificuldades de manter em harmonia consigo mesma, com seus semelhantes e com o mundo que o cerca. Percebe-se o significado do brincar na formação do pensamento da criança, no desenvolvimento da imaginação, criatividade e na capacidade de formação de habilidades de expressão e comunicação que se transferem para a vida social.

Por meio da vivência de jogos e brincadeiras a criança aprender a resolver conflitos, formular hipóteses que contribuem com o desenvolvimento do seu conhecimento e, ao mesmo tempo, capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião. A ludicidade desenvolve o raciocínio, trabalho em grupo, desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas.

A ideia de Alves (1987) sobre o lúdico está ancorada quando ele diz: “O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente.(p.22) “

Sendo a Educação Infantil a primeira etapa de vivência escolar da criança, para um período que envolve a faixa etária de 0 a 5 anos, o estímulo a vivência lúdica de brincadeiras torna-se essencial e um estratégia pedagógica relevante. É importante que as práticas pedagógicas sejam sistematizadas nesse sentido,

oferecendo a crianças experiências pedagógicas diversificadas na vivência das brincadeiras de forma lúdico.

A educação infantil deve propiciar brincadeiras diferenciadas para que o potencial imaginativo e criativo da criança seja rico, possibilitando aprendizagens orientadas para o desenvolvimento das capacidades infantis, como: comunicação, socialização, desenvolvimento coordenativo global e fino, consciência corporal, dentre outras. É importante ainda desenvolver a relação interpessoal, de ser e estar com os outros, atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Assim o processo de apropriação de brincadeiras lúdicas na educação infantil pressupõe uma ação consciente e orientada, dialogando com as vivências da cultura das crianças, especialmente com o resgate de aspectos históricos da sua comunidade e, ao mesmo tempo, contribuindo com o desenvolvimento da inteligência, criatividade e motricidade da criança.

Para Sneyders (1996) é importante o desenvolvimento de uma pedagogia do desafio, que proponha situações que estimulem aos alunos a construção do seu próprio conhecimento. Os jogos e brincadeiras apresentam-se como uma estratégia importante para construção dessa perspectiva, ao possibilitar o desenvolvimento e a criatividade dos estudantes.

Nesse contexto o papel do educador é ser um facilitador das brincadeiras, sendo fundamental respeitar os interesses das crianças na escolha das brincadeiras, para que possam efetivamente despertar o interesse e participação das mesmas nas atividades. É interessante durante e após o término das brincadeiras questionar com as crianças a percepção daquelas sobre as atividades e suas respectivas contribuições.

A criança tem um jeito muito particular e especial de mostrar como pensa e sente do mundo que está a sua volta, e é por meio das brincadeiras que revelam suas condições de vida, anseios e desejos.

Assim prática de brincadeiras na educação infantil deve ser organizada, sempre que possível, com base no planejamento e nos objetivos almejados, orientando sempre pela clarificação das regras e do processo de participação para que todos tenham conhecimento. Isso facilita a construção de uma imagem positiva das crianças sobre o brincar, possibilita atuação de forma independente e confiança nas próprias capacidades do grupo.

### **3. A tecnologia e a vivência lúdica das crianças**

As crianças da geração atual nasceram na era dos computadores, tablets, smartphones e, principalmente, da internet. Há uma aprendizagem precoce quanto ao uso das tecnologias, especialmente dos jogos eletrônicos, com impacto direto na vivência direta das crianças de jogos e brincadeira tradicionalmente praticados.

Essa realidade produz alguns impactos, com a redução do tempo de convivência social e de desenvolvimento da coordenação motora, especialmente das capacidades coordenativas globais, que são diretamente afetadas. Os estudos já apontam algumas doenças relacionadas ao uso precoce das novas tecnologias, como: problemas de coluna, perda auditiva, obesidade, insônia, dor de cabeça, dentre outros.

A exposição precoce à tecnologia pode criar uma geração de alienados que “trocam” os amigos “reais” pelos “virtuais” e optam por se divertir com jogos de computadores e vídeo games em vez de brincadeiras físicas que envolvem exercícios como saltar, correr e pular. Além disso, ainda existe a eterna polêmica quanto à influência de games de violência na formação das crianças, que crescem em constante contato com esses estilos de jogos, segundo Gilles (1998), o jogo se inscreve num sistema de significações que nos leva, por exemplo, a interpretar como brincar, em função da imagem que temos dessa atividade.

É cada vez mais comum presenciar em locais públicos, onde a princípio seriam alternativas para sair, jogar conversa fora, ao invés disso veem-se famílias inteiras como: pais, mães, filhos e até bebes com seus objetos tecnológicos e o mínimo possível de contato físico social. Para se abordar a família hoje, é preciso considerar que a estrutura familiar, bem como o desempenho dos papéis parentais, modificou-se consideravelmente nas últimas décadas (SINGLY, 2000).

A estrutura e a autoridade da família ficaram seriamente enfraquecidas quando os pais perderam o controle sobre o ambiente informacional dos jovens e as tecnologias passam a exercer maior influência no processo de formação do que às famílias e escola. É importante que a família e a escola assumam a centralidade desse processo, em especial no desenvolvimento de valores, sendo a tecnologia apenas uma meio que possa contribuir com a formação das crianças (POSTAMAN, 2012).

Isso não significa abolir o uso das novas tecnologias, uma missão que seria praticamente impossível, mas, de utilizar as tecnologias como recursos que possam estimular o desenvolvimento das crianças, inclusive na vivência lúdica das brincadeiras.

Assim, no contexto da Educação Infantil, esses recursos poderiam ser utilizados como um estímulo a compreensão do significado e importância dos jogos e brincadeiras de contato físico para o desenvolvimento da corporalidade das crianças. Cabe o professor direcionar o uso das tecnologias na escola, utilizando-as em favor do desenvolvimento dos conteúdos curriculares e, conseqüentemente de processos de aprendizagem múltipla (social, afetiva, motora, espacial, lógico-racional, dentre outras).

Nesse contexto, os recursos tecnológicos passam a sustentar uma determinada abordagem dos conteúdos, tornado a vivência de seu percurso mais significativa, mas não um fim em si mesmo. As estratégias e objetivos planejados pelo professor situam-se para além da utilização dos recursos e, em especial na Educação Infantil, são objetivadas para o desenvolvimento do ser humano para sua vida social.

Assim, além de dosar as tecnologias no contexto da Educação Infantil o professor deve utilizá-las como estratégias para a pesquisa e produção de conhecimento que possam ser vivenciados na escola em seu sentido prático, estimulando aspectos como: livre vivência corporal lúdica, jogos de contatos, atividades de cooperação, dentre outras.

#### **4. A escola infantil, o lúdico e o desenvolvimento da criança**

O lúdico é muito importante nas áreas de estimulação da pré-escola e é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a realidade, tendo o jogo simbólico um papel especial. O jogo simbólico é representação corporal e do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psico-motora exercida acaba por prender a criança à realidade, conforme Kishimoto (1994), o lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, um momento para observar a criança que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações.



Para Educação Infantil o lúdico é um recurso que favorece a construção da aprendizagem por meio de atividades de experimentação e vivência concreta. Nesse contexto muitos jogos podem ser explorados, especialmente aqueles tradicionais, que possuem relação e vínculos diretos com a comunidade, resultando numa expressão de valores culturais da própria comunidade. Nesse cenário, o professor exercer papel singular, estimulando a curiosidade das crianças, o senso de pesquisa, o contato com as famílias e aplicação dessas atividades na escola.

Em algum momento pode, inclusive, propor atividades em que pais e filhos participem juntos, colaborem uns com os outros e desenvolvam valores importantes para vida social. Muitos jogos como caixa de surpresa que trabalha com a memória, percepção (tato), atividades de raciocínio, atenção e concentração, dominó de letras, diferenciar as letras maiúsculas e as minúsculas, dentre outros podem ser trabalhados.

Vale mencionar que o lúdico e o conceito que, quando apropriado na Educação Infantil, pode transitar por qualquer atividade. É possível em qualquer atividade propor estratégias que gerem o prazer e motivação das crianças em participar. É necessário valorizar a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação.

Por meio das atividades lúdicas, estimula-se a imaginação e o faz-de-conta, da criança, permitindo a formação e reelaboração de conceitos importantes para a vida social. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Esses são fundamentais para a atividade criadora do homem, para Almeida (1995, p.41), a educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Por exemplo, ao brincar de faz de conta, são trabalhadas habilidades como imitar, imaginar e representar, com transito direto entre a realidade a capacidade de imaginação e criação da criança. Ao brincar as crianças estão construindo a sua

personalidade, pois é por meio das brincadeiras que a criança percebe e interage com o mundo que a cerca.

Para Negrine (1994) há contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral e que estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade. Essas qualidades são inseparáveis: sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Um dos fundamentos importantes na atividade lúdica para o desenvolvimento integral da criança é a ação, o movimento de contato com a realidade e a ao mesmo tempo a capacidade de imaginação e fantasia. Assim como de autoconhecimento de si mesmo, da consciência do seu corpo e das possibilidades de movimento e, de descoberta do outro.

Com base em Pereira (1981) sintetiza-se alguns valores do brincar de forma lúdica: realização e diversão; desenvolvimento físico; desenvolvimento da personalidade; aprendizado para vida social; descoberta de capacidades e limites; descoberta do ser criança e da pessoa humana. Complementando esse sentido Claparède (1958) afirma que a essência da criança é o brincar. É uma atividade necessária para o seu desenvolvimento físico e mental.

Nesse contexto é importante que o professor adote estratégias de ação desafiadoras, que estimulem a criança vivências corporais diversificadas, com estímulo à novos gestos e de apropriação de novos sentidos de tempo e espaço. O estímulo a vivência lúdica das atividades propostas, incorporando recursos tecnológicos em etapas que pré-antecede a ação são importantes para que as crianças reconheçam o sentido proposto para as atividades.

## **5 Considerações Finais**

Em um contexto onde a utilização demasiada das ferramentas tecnológicas é uma realidade cada vez mais presente no contexto do cotidiano da criança, a abordagem lúdica dos seus conteúdos na Educação Infantil, por meio das brincadeiras, assume um papel relevante. Não se tratar, no entanto de construir um caminho de distanciamento da Educação Infantil quanto ao uso das novas tecnologias, mas, sim de estabelecer limites e estratégias para que possam ser

apropriados na escola como recurso, inclusive na vivência das brincadeiras como componente lúdico.

O professor deverá propor estratégias e limites para seu uso, que sejam inclusive um recurso que auxilie na pesquisa e análise de brincadeiras, que possam ser aplicadas na prática da escola, com ampla vivência e contato corporal entre as mesmas. Assim, deve existir um compromisso dos educadores de propor atividades lúdicas que estimulem o contato físico das crianças e que contribuam com o seu desenvolvimento integral, por meio de processo de aprendizagem significativa, que dialogam com a formação da inteligência, da afetividade, da motricidade e da sociabilidade.

É extremamente importante que a criança tenha a oportunidade de vivenciar brincadeiras diversificadas na Educação Infantil, ampliando suas habilidades motoras, bem como, os aspectos sociais e emocionais. Vê-se que o brincar é uma atividade essencialmente lúdica e contribui com o desenvolvimento da vivência lúdica da criança na Educação Infantil.

A utilização do lúdico como possibilidade de vivência do brincar é essencial para uma educação de qualidade, que os processos sejam coerentes com as necessidades de desenvolvimento a criança. Uma abordagem lúdica do brincar é essencial para formação de uma consciência corporal da criança, da sua maneira de ser, de estar, de pensar e de conviver na escola, na família e na sociedade.

Assim confirma-se a hipótese de que o brincar A hipótese estabelecida na escola é fundamental para enfrentamento dos impactos gerados pelas novas tecnologias na vivência do lúdico, sendo que as mesmas são recursos que devem ser mobilizados em favor da vivência lúdica.

Diante de tudo que fora mencionado, pode-se dizer sem sombra de dúvida que o lúdico é importante sim para uma melhoria na educação e no andamento das aulas, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e inconscientemente de forma natural, tornando-se um grande aliado aos professores na caminhada para bons resultados.

## **Referencias**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos, São Paulo: Loyola, 1995.

ALVES, Rubem. **A gestão do futuro**. Campinas: Papirus, 1987.

BROUGÈRE, Gilles: A criança e a cultura lúdica; 19 de novembro de 1998  
ARTIGOS;

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1997.

CLAPARÉDE. **A educação Funcional**. 5 ed. São Paulo: Companhia Editorial Nacional, 1958.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científico ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

KISHIMOTO, I. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

\_\_\_\_\_, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez, 2006, p. 13-43.

LURIA, A.R.; YODOVICH. F. I. **Linguagem e desenvolvimento intelectual na criança**. Trad. de José Cláudio de Almeida Abreu. Porto Alegre: Artmed, 1985

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

PEREIRA, Maria Salete. **Jogos na Escola, nos Grupos, na Catequese**. 6 ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1981.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

POSTMAN N. **O desaparecimento da infância**. Tradução: Suzana M. de Alencar Carvalhoe José Laurentino de Melo. Rio de Janeiro: Graphia; 2012.

RCNEI, BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasília: MEC/SEF, 1998.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia dos jogos e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, N.S. **Quando os saberes sobre infância, subjetividade e espaço sentam-se a mesa**. Juiz de fora: educ, foco, 2008.

SCHAEFER -Play therapy for psychic trauma in children. Em K.J. O'Connor & C.E. Schaefer Handbook of Play Therapy. Advances and Innovations. New York: Wiley, 1994.

SEVERINO, A. J. **A formação profissional do Educador: pressupostos filosóficos e implicações curriculares**. ANDE, Ano10, nº17, 1991.

SINGLY, F. de. **O nascimento do “indivíduo individualizado” e seus efeitos na vida conjugal e familiar.** In: C. Peixoto, F. de Singly & V. Cicchelli (Orgs.), *Família e individualização* (pp.13-19). Rio de Janeiro: FGV, 2000.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SOUZA, Okly de & Zakabi, Rosana. — e mais espertos. **Revista Veja**, São Paulo, 11 jan. 2005.\_

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

VIGOTSKI, Lev Semenovich. *A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores.* Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.