



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA  
CAMPUS PALHOÇA BILÍNGUE

# O Brincar e a Ludicidade como Fundamentos Pedagógicos na Educação Infantil<sup>1</sup>

**Indionara Silva Chaves**

Graduanda do curso de Pedagogia Bilíngue Libras/ Português do Instituto Federal de Santa Catarina-  
Campus Palhoça Bilíngue  
E-mail [Indysilvachaves@gmail.com](mailto:Indysilvachaves@gmail.com)

Palhoça

---

<sup>1</sup> Este artigo foi apresentado no dia 16 de março de 2021 como Trabalho de Conclusão de Curso e foi julgado adequado para a obtenção do título de “Licenciada em Pedagogia Bilíngue” pelo IFSC/PHB e aprovado pela seguinte comissão avaliadora: Débora Casali, Eliana Cristina Bär, Ana Paula Jung e Sonia Porto Luiz Trindade. Defesa remota por conta da Pandemia Coronavírus. Ata da defesa, com ciência e aceite por email de todos os membros da banca e da acadêmica, arquivada no Registro Acadêmico do Campus.



## **RESUMO**

O lúdico faz parte do universo infantil. Pela necessidade intrínseca do brincar, a criança pode enfrentar os obstáculos, crescer e se desenvolver, de maneira a atingir suas expectativas enquanto sujeito descobridor do mundo. Isto posto, o presente artigo tem por objetivo geral pesquisar a importância do brincar e da ludicidade como fundamentos pedagógicos na educação infantil, além de compreender como o brincar está presente na educação da criança. Foi utilizada a pesquisa bibliográfica, dando ênfase no brincar e na ludicidade na educação infantil. Como referencial teórico, pautou-se em autores como Kishimoto (2017), Carvalho et al. (2003), Kramer (1994), Vygotsky (1987) e Piaget (1982), Wallon (1992). Conclui-se que, ao brincar, a criança comunica-se com o mundo e consigo mesma, estabelecendo relações sociais e elaborando conhecimentos que abrem caminhos para outras aprendizagens, favorecendo seu desenvolvimento integral por meio da ludicidade. Compreende-se, assim, que a brincadeira é uma ferramenta pedagógica de suma importância na educação infantil, a fim de que a criança assimile conceitos essenciais para a construção de conhecimentos no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Brincadeira; Ludicidade; Educação Infantil.

## **1 INTRODUÇÃO**

O presente estudo tem como objetivo compreender a importância do brincar e da ludicidade como fundamentos pedagógicos na educação infantil, além de compreender de que modo o brincar está presente na educação da criança, e de que maneira contribui para que a criança construa conhecimentos. Diante dessa perspectiva, foi estruturada uma pesquisa bibliográfica com base no método qualitativo, para compreender e atender ao objetivo proposto.

A educação Infantil é a primeira etapa da educação básica, por meio da qual a criança, ao brincar, desenvolve-se cognitivamente, afetivamente e socialmente. De acordo com a abordagem histórico-cultural de Vygotsky (2007), o brincar está ligado à ação de satisfazer necessidades, com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. Em outras palavras, o brincar seria um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. Ao brincar, a criança cria situação imaginária, assim como regras que se fazem



presentes nas brincadeiras. Durante a brincadeira a criança aprende, cria, faz descobertas e explora suas capacidades, ao mesmo tempo em que desenvolve a autonomia, a curiosidade e a autoconfiança. Nesse percurso, a criança tem condições de amadurecer o pensamento, a capacidade de concentração e aprimorar a linguagem nas suas diferentes formas.

O termo “brincar” vem do latim, tendo como radical a palavra *brinco* que, por sua vez, deriva-se do termo *vinculum*. O ato de brincar implica, dessa maneira, em atividades de vínculo consigo mesmo e com algo ou outros. O termo, de acordo com Lopes (2004), aciona também outros significados como gracejar, jogar, foliar, se entreter, se divertir, etc., englobando atividades que trazem prazer.

As brincadeiras auxiliam a criança no seu processo de desenvolvimento, pois toda a brincadeira tem um significado para ela. Para Vygotsky (2007), o homem se constrói nas interações sociais, sendo visto como sujeito que transforma e é transformado diante das relações que faz. Nesse sentido, por meio do ato de brincar a criança desenvolve habilidades motoras, cognitivas, afetivas, além de contribuir para aquisição da linguagem. Desde o nascimento a criança está sempre descobrindo e conhecendo os espaços em que vive, pois dessa forma vai aprendendo coisas que são experimentadas em situações de troca de conhecimentos. Por meio da interação e socialização ela se torna capaz de criticar e produzir, fazendo construções que aumentam seu desenvolvimento cognitivo.

De acordo com Cordazzo e Vieira (2008), para a criança, o brincar tem um fim em si mesmo. Em outras palavras, o brincar é considerado como um comportamento que gera prazer, espontaneidade e é uma oportunidade para a criança expressar suas fantasias internas, e exprimir sua agressividade, dominar sua angústia, aumentar as suas experiências e contato sociais.

Ao brincar a criança realiza associações imaginando e se sentindo capacitada diante das possibilidades lúdicas oferecidas no universo. A criança vive para se estabelecer na brincadeira, fazendo da ludicidade o aparato de que precisa para ter sensações que se constroem no prazer, na alegria e na satisfação de estar fazendo algo que gosta e que a encanta com o envolvimento de situações vivenciadas.

A ludicidade precisa, desse modo, fazer parte do cotidiano infantil para que a criança esteja interessada em estar ali, sendo atuante no que é proposto, compreendendo e assimilando os conhecimentos que são elaborados na caminhada de crescimento e desenvolvimento. O lúdico é imprescindível para dar à criança a oportunidade de imaginar, de trocar papéis sociais e sentir que pode produzir e recriar utilizando o que lhe é disposto, fortalecendo também os aspectos emocionais e intersubjetivos.



O presente trabalho está organizado em três partes, além desta Introdução e das Considerações Finais. Primeiramente apresenta-se a perspectiva metodológica que orientou o desenvolvimento da pesquisa; na sequência, são apresentados os principais referenciais teóricos relacionados à temática, visando a ressaltar a importância do ato de brincar e como o lúdico corrobora para o desenvolvimento da criança. Na próxima etapa, de análise e discussão dos dados, visando discutir a importância do brincar e da ludicidade no espaço escolar, apresenta-se documentos norteadores nacionais como a LDBEN- 1996, RCNEI- 1998, DCNEI- 2009 e a BNCC 2017. Discute-se também os conceitos de educação infantil e infância à luz do pensamento de Kishimoto (2017), Carvalho et al. (2003) e Paschoal e Machado (2008).

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa aqui desenvolvida, caracterizada como de tipo bibliográfica, foi baseada em diferentes conhecimentos abordados e desenvolvidos por autores do campo educativo, dentre eles, Kishimoto (2017), Carvalho et al. (2003), Kramer (1994), Vygotsky (1987), Piaget (1982) e Wallon (1992). Segundo Gil (2007, p. 44), os exemplos mais comuns desse tipo de pesquisa envolvem investigações sobre ideologias ou propõem a análise das diversas posições acerca de um problema.

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Para realizar a presente pesquisa, optou-se, além de livros, pela consulta em artigos nas bases de dados Google Acadêmico, e *Scientific Eletronic Library Online - Scielo*, elaborados, publicados entre (2010 e 2020); priorizou-se materiais que tratam dos principais autores: Piaget, Vygotsky, Wallon, Kishimoto e Kramer; isso porque, tais autores, articulam aspectos sobre a temática desenvolvida na pesquisa, de modo especial acerca da importância do brincar e da ludicidade enquanto fundamentos pedagógicos no espaço da educação infantil.



Os principais termos utilizados para realizar a pesquisa foram: brincadeira, ludicidade, educação infantil. Em seguida, foram selecionados livros com esta temática e artigos recentes que tratam do tema à luz da teoria dos autores estudados. Os dados foram analisados e separados em subtemas para organizar a discussão: o brincar e a ludicidade na Educação Infantil: o que dizem os documentos norteadores; brincar: ação Infantil no espaço escolar; o lúdico e aprendizagem no espaço escolar; o lugar do brincar e da ludicidade no currículo da educação infantil. Tais subtemas auxiliaram na organização do desenvolvimento da discussão das perguntas de pesquisa que orientaram o presente trabalho.

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar está presente no contexto da infância e, por conseguinte, da educação infantil. Enquanto brinca, a criança reproduz seu cotidiano, fortalecendo a própria identidade e descobertas as quais são úteis em sua formação como cidadão consciente. O brincar não é, portanto, uma ação infantil sem importância, pois as regras, os combinados, as ordens, os temas agregados na brincadeira, fazem a criança refletir e assimilar conhecimentos que estão postos como referências em suas ações, como sujeito ativo. De acordo com as Diretrizes Curriculares da Educação Infantil a criança é um:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2010, p. 12).

O lúdico entra no desenvolvimento da criança para dar sensação de prazer, de encantamento e alegria num universo que consiste em criação. Ludicidade é um termo muito usado quando se refere à infância e à educação infantil; sua origem vem do latim *ludus*, significando jogo. O conceito de ludicidade envolve atividades com os jogos e as brincadeiras, de um modo geral, faz relação com a criação e com a imaginação (LOPES, 2004). Para Luckesi (2005), a ludicidade é a experiência plena do ser humano para com o lúdico. Para Redin (2000):

[...] o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar. A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que têm objetivo de chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a



capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo.(REDIN, 2000, p.46).

A criança brinca e forma competências que se relacionam com o imaginário e o real, idealizando trajetórias significativas para o momento vivido. Assim, o lúdico é algo que está inserido na brincadeira, com realização de seriedade para a criança, ajudando na resolução de conflitos, mesmo que exista frustração e obrigação. Zanluchi (2005, p. 89), afirma que: “Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas”.

### **3.1 O brincar e o desenvolvimento Infantil na perspectiva de Vygotsky**

O conhecimento adquirido na educação infantil, serve de base para colaborar nas atividades operatórias, pois contribuem na formação do cidadão, também efetivando o crescimento pessoal e facilitando a chegada aos resultados de objetivos traçados para o planejamento pedagógico. Vygotsky traz o entendimento sobre a aproximação entre a experiência e a aprendizagem como

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento atual determinado pela resolução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas sob orientação ou em colaboração com parceiros mais capazes (VYGOTSKY, 1987, p. 211).

Vygotsky afirma que a aprendizagem mediada colabora para a efetivação dos processos mentais superiores, os quais envolvem as ações de imaginar, decidir, criar, entre outras, que contribuem para a aquisição de conhecimentos. Essas ações estão ligadas diretamente ao viver da criança diante do brincar, isso porque a criança faz uso das brincadeiras para atuar, mostrando sua percepção, observação e capacidade de aprender (OLIVEIRA, 1997).

Para Vygotsky (1987), os elementos mediadores são os instrumentos e os signos. Os instrumentos servem para facilitar a aproximação entre o sujeito e o universo que o cerca, é a atuação diante do que experimenta. Ao brincar, a criança consegue dar conta de utilizar os elementos para construir as brincadeiras, para assumir papéis e revelar seu potencial de criação. O signo<sup>2</sup>, por sua vez, estaria relacionado ao que toma forma ao representar algo (ou instrumento) diferente do que é. Isso envolve a imaginação, o que na brincadeira infantil

<sup>2</sup> Signo, nesse contexto, pode ser compreendido como algo que é usado, referido ou tomado no lugar de outra coisa.

é a base, onde um canudo vira picolé ou uma vassoura passa a voar. Esse processo faz ir além do que está posto, de mudar o tempo e o espaço para poder fazer o que se cria mentalmente.

A significação<sup>3</sup> une pensamento e linguagem, assim formam-se a consciência e a subjetividade. Através da construção do pensamento verbal a inteligência se constitui e evolui. Aos poucos a criança assimila experiências recorrentes e tenta compreender o momento presente. Em situações em que a criança se aproxima de um fogão e se queima, por exemplo, ela pode ser advertida por um adulto para não fazer novamente. A partir desse primeiro contato, a experiência em si e através da linguagem utilizada pelo adulto, um significado é construído nessa situação vivenciada pela criança. A inteligência pode ser ampliada e as chances de que a mesma situação se repita são menores.

A interação também é essencial para a construção da aprendizagem e, para isso, as brincadeiras são essenciais. Segundo Vygotsky (1987, p. 33) "o caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa por outra pessoa". Mas, nesse caminho, o professor é o mediador, mostrando envolvimento com a participação da criança, não no sentido de invadir o processo de aprendizagem infantil, mas de dar oportunidades para que a criança seja sujeita à sua formação. Para o autor (1987):

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (VYGOTSKY, 1987, p. 27).

A criança usa o corpo e a mente para explorar sua sociabilidade, mostrando capacidades para manter relações com o outro nas manifestações que envolvem: a afetividade, as relações sociais, a moral, as variações linguísticas, culturais e cognitivas.

### **3.2 O brincar e o desenvolvimento infantil na perspectiva de Piaget**

Outro teórico que escreveu e tratou da temática aqui explorada foi Jean Piaget. Esse autor (1982) afirma que o indivíduo desde que nasce constrói o seu conhecimento cognitivo; desse modo, as pessoas teriam a capacidade intrínseca de aprender sempre, desde os primeiros instantes de vida. O início da vida de uma criança pode ser fator crucial para um

---

<sup>3</sup> Significação em Vygotsky indica a representação mental relacionada a uma forma linguística, um sinal, um conjunto de sinais, um fato, um gesto etc.; aquilo que um signo quer dizer; acepção, sentido, significado.

adequado desenvolvimento cognitivo, influenciando no desenvolvimento das etapas posteriores. Isso porque a

inteligência não aparece, de modo algum, num dado momento do desenvolvimento mental, como um mecanismo completamente montado e radicalmente diferente dos que o precederam. Apresenta, pelo contrário, uma continuidade admirável com os processos adquiridos ou mesmo inatos respeitantes à associação habitual e ao reflexo, processos sobre os quais ela se baseia, ao mesmo tempo que os utiliza (PIAGET, 1986, p.23).

Acerca do desenvolvimento cognitivo da criança Piaget (1986), deu especial ênfase às fases da formação da inteligência, que nominou de estágios cognitivos: sensório-motor (24 meses), pré-operatório (2 a 7 anos), operatório concreto (7 a 11/12 anos), operatório formal (12 anos em diante).

Dois estágios fundamentais do desenvolvimento cognitivo, de acordo com Piaget (1986), são o sensório-motor e o pré-operatório. No estágio sensório-motor a criança tenta adquirir o controle motor e ter conhecimento sobre os objetos que estão ao seu redor, num sistema de informações controladas de suas ações por situações sensoriais imediatas. O estágio sensório motor é o período em que a inteligência surge antes da linguagem e do pensamento. Nesse estágio, a explicação de Piaget (1986) é que ainda não é um ato de inteligência e sim a inteligência dita como prática, diante do uso de objetos para manuseio, ou seja, a ação direta sobre o meio. Dessa forma, o teórico considera que a inteligência já nasce com a criança, conforme reflexos e hábitos adquiridos.

O estágio pré-operatório, por sua vez, é caracterizado pelo pensamento egocêntrico, inteligência simbólica; contração; confusão entre realidade e imaginário, raciocínio transdutivo, com explicações repetidas para situações diferentes; destaque para o animismo, dando vida a seres inanimados e ausência de reversibilidade, quando não consegue reverter um pensamento. Essa fase está ligada à fase pré-escolar (PIAGET, 1986). Nesse estágio, quando a criança age no mundo, ao brincar, está mostrando sua inteligência, com a interação com os objetos que tem nos meios em que vivencia suas experiências. Após conseguir ir além do seu tempo e espaço, com o uso da linguagem, a criança passa a investir em conhecimentos. Deste modo, “a formação da função simbólica [...] consiste em diferenciar os significantes dos significados, de modo que os primeiros permitam a evocação da representação dos segundos” (PIAGET, 2011, p.79). E, dessa maneira, para a criança

trata-se não somente de aplicar às operações aos objetos, ou melhor, de executar, em pensamento, ações possíveis sobre esses objetos, mas de



refletir estas operações independentes dos objetos e de substituí-las por simples proposições [...] o pensamento concreto é a representação de uma ação possível, e o formal é a representação de uma representação de ações possíveis (PIAGET, 2011, p. 56-57).

A aprendizagem acontece se houver desenvolvimento, ou seja, o sujeito desenvolve-se e assim consegue aprender sobre o mundo e sobre si mesmo. “Maturação, experiência ativa, equilíbrio e interação social são as forças que moldam a aprendizagem” (PIAGET, 1961, p. 201 apud LEFRANÇOIS, 2008, p. 261). Nesse viés, os estudos de Piaget buscam a compreensão de como o aprendiz passa de um estado de menor para um maior conhecimento, refletindo no que está diretamente relacionado com o desenvolvimento pessoal do sujeito.

De acordo com Piaget (1986, p. 76), “[...] o desenvolvimento da criança implica numa série de estruturas construídas progressivamente através de contínua”. O indivíduo é um sujeito participante, ou seja, ativo, que consegue estabelecer relações de trocas com o conhecimento, num processo de relações que têm significado pela vivência, sendo resultado de ações do próprio sujeito sobre o meio físico e social em que está ao seu redor, ganhando significados para o indivíduo, quando o conhecimento é assimilado. Para Piaget (1986), o brincar não só reflete o nível de desenvolvimento cognitivo da criança como também estimula seu desenvolvimento; contudo, este estímulo se dá na medida em que a criança exercita habilidades aprendidas recentemente.

### **3.3 O brincar e o desenvolvimento infantil na perspectiva de Wallon**

Na educação infantil, a afetividade tem papel de mediação no desenvolvimento cognitivo, visto que a criança em processo de formação se constitui como sujeito pensante, e constrói sua história nas relações que vivencia no cotidiano.

A energia que se estabelece na afeição é fator determinante para a motivação, para o encontro de razões que elevam o cognitivo. O educador e a criança são parceiros e estabelecem relações de troca que influenciam o ambiente educacional. Wallon afirma que:

O ser humano foi, logo que saiu da vida puramente orgânica, um ser afetivo. Da afetividade diferenciou-se, lentamente, a vida racional. Portanto no início da vida, afetividade e inteligência estão sincreticamente misturadas, com a predominância da primeira. A sua diferenciação logo se inicia, mas a reciprocidade entre os dois desenvolvimentos se mantém de tal forma que as aquisições de cada uma repercutem sobre a outra permanentemente. Ao longo do trajeto, elas alternam preponderâncias, e a afetividade refluí para dar espaço à intensa atividade cognitiva (WALLON, 1992, p. 90).



A afetividade está ligada diretamente à inteligência, pois ela impulsiona a criança a realizar seus projetos, a participar com entusiasmo diante daquilo que lhe é proposto. A criança aprende quando tem interesse e quando compreende que aquilo que está em contato lhe será útil. Da mesma maneira, a dimensão afetiva nas relações e práticas pedagógicas encontra-se como eixo para a formação da criança e do seu conhecimento. Nesse processo a criança constrói o seu eu, aprende conceitos e forma sua inteligência.

A organização da consciência e das cognições acontece pelo afeto, pela segurança que este faz acontecer, deixando a socialização, ser difundida em processos de liberdade de pensamentos, de ações que fazem motivar conhecimentos favoráveis à alegria de estar e fazer. É por meio da afetividade que a criança demonstra suas vontades, seus desejos, explicando dessa forma sua compreensão acerca do que vivencia.

Para a criança na educação infantil, se sentir acolhida, estimulada e segura estimula-a a valorizar ações positivas, as quais são derivadas de cognições que se voltam ao desejo de se ver realizada e ajudar o outro a seguir o mesmo caminho. Nas palavras de Wadsworth (1997):

À medida que as crianças se desenvolvem efetivamente, mudanças paralelas podem ser observadas em seus julgamentos morais. O desenvolvimento do afeto normativo, da vontade e do raciocínio autônomo influencia a moral e a vida afetiva da criança operacional concreta. As crianças desenvolvem a capacidade de perceber o ponto de vista dos outros, de considerar as intenções e de melhor se adaptarem ao mundo social (WADSWORTH, 1997 p. 74).

Os processos afetivos que acontecem nas relações entre o educador e a criança explicam que a afeição é o início de todo desenvolvimento, principalmente as afeições que se destinam a ser positivas, com a valorização das ações e movimentos que acontecem no ambiente da educação infantil. Assim, para um ambiente escolar harmonioso, o educador e as crianças precisam estabelecer acordos, e vínculos de confiança.

As crianças passam grande parte de seu dia no espaço da educação infantil, neste caso o educador tem papel fundamental na vida das crianças. É preciso acrescentar à prática pedagógica as interações, valorizando as diferenças que frequentam esses espaços, proporcionando às relações sociais e educativas o sucesso no entrelaçamento de pensamentos e ações. É preciso dissociar amarras ou crenças de que o bom educador é o tradicional, ou seja, aquele que somente cuida e educa e não se dispõe para as relações interpessoais no convívio com as crianças, pois é através dessas relações que o ambiente educacional se torna prazeroso e convidativo para vivências significativas.

## 4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Neste tópico, pretendeu-se discutir e compreender como o brincar está presente na educação infantil. Para isso, nos pautamos na análise dos documentos norteadores da educação infantil, visando responder às seguintes perguntas de pesquisa: Qual a importância do brincar e da ludicidade como fundamentos pedagógicos na educação infantil?

### 4.1 O brincar e a ludicidade na Educação Infantil: O que dizem os documentos norteadores

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica e se encontra embasada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN -1996), no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI – 1998), nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI – 2009) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) datada de 2017. A Educação Infantil é compreendida como:

[...] a primeira etapa da Educação Básica, é oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social (BRASIL, 2009, Art. 5º). As creches e pré-escolas se constituem, portanto, em estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de zero a cinco anos de idade por meio de profissionais com a formação específica legalmente determinada, a habilitação para o magistério superior ou médio, refutando assim funções de caráter meramente assistencialista, embora mantenha a obrigação de assistir às necessidades básicas de todas as crianças (BRASIL, 2009, p. 4).

A infância é a fase da vida em que a criança está diretamente ligada às brincadeiras. Isso se deve ao fato de a criança encontrar no brincar satisfação de seus interesses e dos seus anseios, encontrando motivação para poder se expressar, se inserindo no universo real, refletindo diante de suas construções, organizações, criações e recriações. Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998):

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças.

Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. (BRASIL, 1998, p. 28).

Assim, por meio do lúdico a criança encontra sentido para se envolver nas atividades e se aproximar dos conceitos que levam à aprendizagem construída no cotidiano educacional diante do brincar. No brinquedo e nas brincadeiras a criança se constitui enquanto sujeito, portanto, o brincar é um direito de aprendizagem e de desenvolvimento, junto ao direito de conviver, participar, explorar, expressar e conhecer-se. O brincar é um direito de aprendizagem da criança e está normatizado pela BNCC - Base Nacional Comum Curricular.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p.5).

Brincar é fundamental para desenvolvimento e crescimento infantil. Nesse processo de brincar existe a ludicidade na brincadeira, em que a criança explora seus aspectos físicos, emocionais e intelectuais de forma saudável. Isso se constitui como base para se tornar um adulto ativo e criativo ao interagir com o outro e com o meio que vivencia. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-litera, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27).

Ao brincar, a criança se socializa e interage com o meio, experimenta regras e faz trocas de papéis sociais, utiliza sua imaginação ao seu favor de forma prazerosa. Através do brincar a criança consegue imitar sua vivência do dia a dia. Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI, 2009)

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas 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. A diferenciação de papéis se faz presente sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados

ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro. (DCNEI, 1998, p. 22).

O brincar de faz-de-conta, por exemplo, permite que a criança vivencie situações que estão presentes no seu dia a dia, experimentando diferentes formas de ser, agir e pensar. Assim, ela coloca em diálogo com o real seu imaginário, suas fantasias, desejos e emoções. E, nesse sentido, o lúdico favorece o desenvolvimento integral da criança, promovendo a aprendizagem e a assimilação de valores sociais, sem a preocupação da criança ter que decorar normas.

#### **4.2 Brincar: Ação Infantil no espaço escolar**

O brincar é uma forma de comunicação, é por meio deste que a criança reproduz seu cotidiano. O ato de brincar promove a reflexão sobre o mundo concreto, a autonomia e a criatividade, estabelecendo uma relação de proximidade entre o jogo e a aprendizagem.

Por ser um sujeito socialmente ativo, a criança precisa ter a oportunidade de escolher e ter acesso aos brinquedos e brincadeiras, sendo isso um de seus direitos. “Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário” (KISHIMOTO, 2017, p. 296).

A instituição que se destina a trabalhar com esse universo deve promover a valorização da ação de brincar. Carvalho et al. (2003) destaca que

A pré-escola típica importa o modelo da escola, voltada para o desenvolvimento cognitivo por meio de atividades programadas e estruturadas. Entretanto, em sua raiz grega, escola significa lazer, tempo livre. Até as décadas de 1950, 1960, em nosso meio a criança ia para a escola, já transformada em algo bem diferente de lazer ou tempo livre, mas tinha fora dela, o tempo livre para brincar com seus irmãos e vizinhos na rua, onde ocorria uma interação social viva e significativa, um espaço de elaboração de seu conhecimento e de suas relações (CARVALHO et al., 2003, p. 124).

Na instituição de educação infantil, a criança precisa de espaços adequados para brincar, pois não basta disponibilizar brincadeiras e brinquedos é preciso planejamento desse espaço físico e de ações intencionais que favoreçam um brincar de qualidade, para que a criança se sinta segura e interessada. O brinquedo, que se constitui como objeto da brincadeira, pode ser industrializado, artesanal ou fabricado pela professora num sistema de parceria entre escola, famílias e crianças, com produções pessoais e coletivas.



Na infância, a brincadeira se apresenta como necessidade de socialização e de formação da personalidade da criança. Por meio da brincadeira a criança expõe a imaginação em diferentes situações: no conto, no colorir e na prática das suas capacidades. Favorecer o brincar na educação infantil é fazer da atuação pedagógica um componente que valoriza o momento que a criança tem para concretizar suas múltiplas manifestações. De acordo com Paschoal e Machado (2008)

O brincar é um meio pelo qual a criança se relaciona com o mundo adulto, procurando descobrir e ordenar as coisas ao seu redor. Ao vivenciar as brincadeiras, a criança desenvolve afetividade, interage com o mundo em que vive, mediante a fantasia e o encanto (PASCHOAL; MACHADO, 2008, p. 57).

É na infância que o brincar se torna mais intenso, porém ele se apresenta em qualquer parte da vida. Nesse período de imaginação fértil a criança consegue dar conta de se desenvolver e construir sua personalidade. Brincar é um processo de consonância com o lúdico e colabora para a aprendizagem e para o desempenho da criança enquanto sujeito em desenvolvimento.

Se brincar é essencial para a aprendizagem e desenvolvimento infantil, ele não pode ser compreendido como algo que apenas ocupa um determinado tempo da criança. É preciso uma visão mais ampla e minuciosa desse conceito, para assimilar que a ação infantil acontece com vistas a alegria enriquecida pela ludicidade que nasce nas brincadeiras. Carvalho et al. (2003), acrescenta:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo (CARVALHO et al., 2003, p. 28).

Enquanto brinca a criança reproduz aquilo que experimentou. Nesse processo ela faz reflexões, ampliando sua capacidade de construir sozinha, se tornando mais autônoma, usando a criatividade de forma que acontece a aprendizagem, o que proporciona melhoria na concentração e na atenção.

A comunidade, a equipe pedagógica, e principalmente o professor precisam oferecer momentos em que a ludicidade esteja presente no ambiente educacional, para que o brincar se constitua como oportunidade em que a criança formula a aprendizagem com prazer. O planejamento deve estar voltado para a aproximação entre criança e os conhecimentos. Kramer (1994) afirma:



É preciso que os profissionais de educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido na área de Educação Infantil em geral, para repensarem sua prática, se reconstituírem enquanto cidadãos e atuarem enquanto sujeitos da produção, para que possam mais do que “implantar” currículos ou “aplicar” propostas à realidade da creche/pré-escola em que atuam, participar da sua concepção, construção e consolidação (KRAMER, 1994, p. 19).

Na educação infantil o brincar traz à criança a possibilidade de construir regras para seu próprio desenvolvimento pessoal em meio ao contato com os demais. A estimulação da criança a faz criar e produzir de acordo com seu tempo e ritmo estabelecendo a lógica infantil, ganhando mais habilidade para ter harmonia nos relacionamentos do seu dia a dia. Goés (2008), afirma que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrado maior espaço para serem entendidos como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.. (GOÉS, 2008, p. 37).

O brinquedo, o jogo e a brincadeira se compõem como elementos que podem e devem ser utilizados no processo educativo, pois o desenvolvimento infantil é enriquecido com contribuições que vem da mediação do professor, seja no espaço da educação infantil, que planeja para dar ênfase ao que quer trabalhar para facilitar a aprendizagem infantil.

Para a criança, dentro ou fora do espaço educacional, a brincadeira é algo muito sério, pois através desta ação, ela tenta entender o mundo, interagindo e atuando como sujeito social. Segundo Wajskop (2007) o pensamento sobre brincar é um desafio de estudo tratado por diferentes autores, gerando inúmeras discussões acerca da sua importância na educação. Por meio da ação de brincar, a criança se relaciona com o mundo, fazendo interações, formando sua personalidade e descobrindo culturas. Para ela é sua constituição, seu entrelaçamento de ideias e pensamentos diante do que experimenta e cria. Para Wajskop (2007):

A criança desenvolve-se pela experiência social nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos alunos. (WAJSKOP, 2007, p. 25).

De acordo com Carvalho et al. (2003) brincar é essencial para o desenvolvimento infantil, pois facilita o processo de formação da cognição, no progresso motor, sensorial, afetivo e social da criança. Assim, existe a necessidade de proporcionar momentos e



recursos que disponibilizam à criança situações de criação, movimento de idas e vindas ao mundo imaginário e idealização de seus projetos.

### 4.3 O lúdico e a aprendizagem no espaço escolar

A ludicidade está diretamente ligada à ação de brincar. O lúdico que se estabelece no jogo se enriquece na aprendizagem, pois faz a criança estar em contato com diferentes linguagens, como a literatura, com simbologia que enfatizam a flexibilidade com a combinação de pensamentos e ideias, que são favorecidas no desempenho de suas capacidades e aprendizagem significativa. Conforme explicita Maluf (2014)

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que entretenimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes habilidades (MALUF, 2014, p. 42).

A relação que existe entre a educação e jogo contribui para a apropriação de conceitos e conhecimentos que são fundamentais para o ensino, pois a ludicidade favorece a motivação para a assimilação e compreensão, numa trajetória em que os obstáculos são vencidos. Os jogos permitem vivenciar momentos que são experiências, como uma situação problema, sendo que acontece o uso das cognições em relação à lógica e ao raciocínio.

Carvalho et al. (2003) ainda complementa que em sua essência, o viver da criança requer uma gama de situações que a levem a brincar, produzindo suas construções e se expressando, mostrando as relações que faz entre a ação, a linguagem e os pensamentos. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil traz o seguinte texto:

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar (BRASIL, 1998, p. 21).

Redin (2000) destaca que quanto mais a criança tiver condições para brincar, com momentos de ludicidade e interação, mais efetivo e fácil será o seu desenvolvimento. Não deve se perder o foco de ludicidade, pois o processo de aprendizagem precisa ser ativo nas experiências da criança, estabelecendo uma estrutura de vivências que dá créditos para que



a infância seja destituída de padrões sociais, mas que se vista de realizações e inovações feitas pela própria criança em seus entendimentos. Brougère (1998), por sua vez, afirma que

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (BRUNER *apud* BROUGÈRE, 1998, p.193).

Oferecer atividades lúdicas desenvolvidas de forma diferente, à criança, faz com ela sinta vontade de pensar, de dialogar nas situações que tem a sua disposição. Desse modo a criança desperta o desejo por aprender e se envolver com descobertas, de maneira que se sente importante para estar ali e explorar o novo ou aprimorar o que já conhece.

#### 4.4 O lugar do brincar e da ludicidade no currículo da Educação Infantil

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009) trazem como eixos norteadores as interações e brincadeiras. Apesar disso, brincar, que é a atividade principal do período da infância, “está perdendo o seu espaço para ‘atividades’ dirigidas ao processo de alfabetização, sendo este, hoje, o objetivo mais relevante das escolas” (BARROS, 2009, p.34). Para esta autora, a brincadeira não deve ser vista como atividade com fins didáticos para a alfabetização, é preciso utilizar tal prática como uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil que infelizmente não tem sido valorizado pela sociedade em geral. Portanto, a autora faz uma crítica sobre a falta de espaço propício para o brincar na educação infantil. Isso porque,

O que tem ocorrido na escola é a substituição das brincadeiras de jogo simbólico, brincadeiras tradicionais, o contar histórias, entre outras atividades potencializadoras do desenvolvimento das crianças, em razão do uso excessivo de brincadeiras com fins didáticos, ou seja, impossibilitando o aparecimento de brincadeiras espontâneas que podem surgir em atividades livres, e que, portanto, perdem seu valor e significado (BARROS, 2009, p. 117).

Dessa maneira, o lúdico perde a função de atividade principal para a formação da criança e as escolas assumem estas práticas como meras atividades sem relevância,

realizadas como forma de “gastar energia” em vez de instrumentos fundamentais para o desenvolvimento infantil.

No espaço escolar a preocupação maior é para que a criança domine a leitura e escrita precocemente, ignorando o brincar enquanto facilitador no processo de desenvolvimento infantil. Desse modo, o espaço da educação infantil vai cedendo lugar para atividades escolares, deixando de lado o espaço para o brincar. Nesse sentido, se faz necessário que o currículo seja construído com a criança, considerando-a como construtora do seu próprio conhecimento. Segundo a DCNEI (2009):

o currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade (BRASIL, DCNEI, 2009, art. 3º)

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009) e a Base Nacional Comum Curricular (2017), enfatizam que interações e brincadeiras devem ter a criança como centro do planejamento, portanto, as práticas pedagógicas precisam ter um currículo que proporcione espaços adequados para o brincar, fazendo com que a criança seja capaz de criar, imaginar, inventar, explorar, e que contemple brincadeiras que corroborem para que a criança explore a si, ao outro e ao mundo a sua volta; certificando que a mesma será o centro do processo educativo e planejamento curricular.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a construção deste artigo foram pesquisados livros, dissertação de mestrado, documento oficiais do Ministério da Educação e, revistas eletrônicas relacionados ao tema em que foram abordados os seguintes tópicos: o brincar e a ludicidade na educação infantil: o que dizem os documentos norteadores, brincar: ação infantil no espaço escolar, lúdico e a aprendizagem no espaço escolar e o lugar do brincar e da ludicidade no currículo da educação infantil. Esse processo favoreceu a compreensão de que a brincadeira e a ludicidade estão diretamente ligadas ao universo do desenvolvimento infantil, em que a criança constrói sua aprendizagem com significação ao que vivencia e imagina.

O ato de brincar com ludicidade corrobora para a aprendizagem da criança e seu desenvolvimento integral nos aspectos físicos, sociais, culturais e afetivos. O brincar com



ludicidade dentro da educação infantil precisa abranger o lúdico de maneira em que se entenda que no jogo e na brincadeira a criança experimenta regras, limites, frustrações e organizações que são amplamente refletidas para que se possa realizar o que está sendo proposto. Essas situações vão sendo construídas com alegria, pois afinal a vida para criança é uma brincadeira.

A atividade lúdica estruturada no brincar, envolve a brincadeira espontânea, o jogo organizado e o brinquedo, que é o objeto criado para proporcionar a ação de brincar. Nesse envolvimento do jogo, da brincadeira e do brinquedo, a criança brincar se refere a viver, a estar querendo fazer suas produções, constituindo-se e colaborando para o desenvolvimento do outro também.

O lúdico na brincadeira assume no cotidiano infantil o papel de necessidade básica para facilitar o progresso de suas capacidades. Assim, a criança se equilibra, participando do mundo, seja nos momentos em que atua com o imaginário ou nas suas criações que englobam a realidade para dar sustentação ao que cria.

Ao se colocar uma visão direcionada para o conhecimento, uma criança que brinca e é alegre ao que produz, com certeza será um adulto que conseguirá ter visão de conhecimento amplo, em que existam possibilidades de resolver e pertinência de hipóteses para solucionar problemas, os quais serão apreendidos.

A importância do papel do professor no brincar é ser mediador do processo de aprendizagem, conseguindo atuar de forma a contribuir para que a criança tenha entendimentos favoráveis para compreender o mundo que a cerca. O brincar é também uma estratégia pedagógica que facilita o trabalho do professor na educação infantil.

Assim, a pesquisa trouxe a reflexão de que a brincadeira é essencial para a formação integral da criança e que ao brincar com ludicidade a brincadeira se torna mais prazerosa e significativa fazendo com que a criança aprenda de forma espontânea. Sendo assim, as perguntas de pesquisa foram respondidas, bem como os objetivos estruturados. Fica como sugestão para novas produções acadêmicas acerca do brincar nos diferentes níveis do ensino fundamental e no processo de inclusão escolar, bem como a análise das formas de apropriação e aplicação dos conceitos de ludicidade e brincadeiras trazidos pela Base Nacional Comum Curricular na Educação Infantil, nas instituições de educação infantil.

## REFERÊNCIAS

BARROS, F. C.O.M. **Cadê o brincar?:** da educação infantil para o ensino fundamental [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 215 p. ISBN 978-85-7983-023-5. Disponível em: <https://static.scielo.org/scielobooks/bdcnk/pdf/barros-9788579830235.pdf>. Acesso em: nov. de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Parecer homologado pelo despacho do Ministro, publicado no D.O.U. de 9/12/2009, Seção 1, p. 14. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/pceb020\\_09.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/pceb020_09.pdf)>. Acesso em: Jun. de 2020.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**– Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em: <<https://ndi.ufsc.br/files/2012/02/Diretrizes-Curriculares-para-a-E-I.pdf>>. Acesso em: mar. 2020.

\_\_\_\_\_. **Base Nacional Comum Curricular.** Mec, Brasília, DF. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: mar. 2020.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Vol. 1 e Vol. 2, Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARVALHO, A. M. A. et al. **Brincadeira e cultura:** viajando pelo Brasil que brinca: brincadeiras de todos os tempos, volume II. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CORDAZZO, S. T. D; VIEIRA, M. L. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 21, n. 3, p. 365-373, 2008.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

GÓES, M. C. **A formação do indivíduo nas relações sociais:** contribuições teóricas de Lev Vygotsky e Pierre Janet. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Bruner e a brincadeira.** O Brincar e as suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2016. P. 139-153.

KRAMER, S. (Coord.). **Com a pré-escola nas mãos.** São Paulo: Ática, 1994.

LEFRANÇOIS, Guy R. **Teorias da Aprendizagem.** Tradução: Vera Magyar. 5. edição. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

LOPES, M. C. **Ludicidade humana:** contributos para a busca dos sentidos do humano. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2004.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas:** uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador, 2005. Disponível em: [http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf) ; Acesso em: 17 out. 2020.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para educação Infantil:** conceitos, orientações e práticas. 4 ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA  
CAMPUS PALHOÇA BILÍNGUE

NOVA ESCOLA. **Entenda a BNCC** na Prática. 2017. Disponível em: <<https://bncc.novaescola.org.br/>>. Acesso em: mar. 2020.

OLIVEIRA, M. K. de. **Um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PASCHOAL, J. D.; MACHADO, M. C. G. Imagens da Infância na Modernidade: da infância que temos à infância que queremos. In: MORENO, G. L.; AQUINO, O. R. de; PASCHOAL, J. D. **Trabalho pedagógico na educação infantil**. Londrina: Humanidades, 2008. P. 19, 20, 55 e 57.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência da criança**. Editora Crítica: São Paulo, 1986.

\_\_\_\_\_. **Psicologia e pedagogia**. Forense Universitária. Rio de Janeiro, 1982.

\_\_\_\_\_. **Seis estudos de Piaget**. Tradução: Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 25ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

REDIN, E. **O espaço e o tempo da criança**: se der tempo a gente brinca. Porto Alegre: Mediação, 2000.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

\_\_\_\_\_. **A Formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Editorial Estampa 1992.

WADSWORTH, Barry J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget**. 5. ed. São Paulo: Pioneira, 1997.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.