A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Herica Santos Molon¹
Rafael Durant Pacheco²
Desirre Marques Brandão³

RESUMO

A Educação Infantil sempre está em uma constante busca por estratégias para assegurar uma educação de qualidade capaz de cuidar da infância das crianças. A intervenção dos jogos e as brincadeiras na Educação Infantil ficam responsáveis por transmitir uma forma de linguagem onde à criança pode se desenvolver socialmente, adquirindo e criando seu próprio conhecimento. É relevante também que o professor deve se conscientizar sobre a importância da influência que os jogos e as brincadeiras têm nas modalidades que envolvem a fase inicial da criança. Para isso, é necessário criar diversas situações e estratégias para melhor atender as necessidades dessas crianças, fazendo com que elas se sintam bem acolhidas em ambientes diferentes e diversificados.

Palavra-chave: Infância. Estratégias. Intervenção.

ABSTRACT

Infant Education is always in a constant search for strategies to ensure a quality education capable of caring for the children's childhood. The intervention of games and games in Early Childhood Education are responsible for transmitting a form of language where children can develop socially, acquiring and creating their own knowledge. It is also important that the teacher should be aware of the importance of the influence that games and games have on the modalities that involve the initial phase of the child. For this, it is necessary to create diverse situations and strategies to better meet the needs of these children, making them feel welcome in different and diverse environments.

Keyword: Childhood. Strategy. Interplay.

¹Mestranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales – FICS.

²Mestrando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales – FICS.

³ Mestra em Cognição e Linguagem - UENF

RESUMEN

La Educación Infantil siempre está en una constante búsqueda de estrategias para asegurar una educación de calidad capaz de cuidar la infancia de los niños. La intervención de los juegos y los juegos en la educación infantil son responsables de transmitir una forma de lenguaje donde el niño puede desarrollarse socialmente, adquiriendo y creando su propio conocimiento. Es importante también que el profesor debe concienciarse sobre la importancia de la influencia que los juegos y los juegos tienen en las modalidades que involucran la fase inicial del niño. Para ello, es necesario crear diversas situaciones y estrategias para atender mejor las necesidades de estos niños, haciendo que se sienten bien acogidas en ambientes diferentes y diversificados.

Palabra clave: Infancia. Estrategias. Intervención.

INTRODUÇÃO

De acordo com Friedmann (1996), manter a prática do uso de jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças se torna uma forma muito importante, pois quando se usa essa metodologia fazendo com que a criança coloque em prática seu processo de desenvolvimento, ela conquista para sua vida um modelo de como se comportar e se inserir na sociedade.

Muitos comentários são feitos com relação às crianças irem para a escola às vezes para brincar, pois só quem tem conhecimento sabe que o brinquedo faz parte do desenvolvimento inicial da criança e faz muita diferença nesse processo de conhecimento/desenvolvimento. E com isso, Craidy e Kaercher (2001) destacam que tem como objetivo principal a prática do lúdico na escola de dar oportunidade ao professor à compreensão da importância que as atividades lúdicas representam na Educação Infantil, possibilitando ao educador a inserir os jogos e as brincadeiras em sua metodologia para a sala de aula.

Segundo Oliveira (2002), os conceitos dos jogos e as brincadeiras não são praticamente um passa tempo para as crianças, mais sim, uma atividade que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, pois gera um estímulo ao desenvolvimento cognitivo e social, dando a oportunidade de acontecer um aprendizado significativo na criança.

Assim como a brincadeira é fundamental na vida que qualquer criança, Sneyders (1996) ressalta que educar é ir em direção à alegria. Nessa perspectiva, esse mesmo autor defende que a forma lúdica faz com que a criança aprenda com prazer e alegria, também afirma que ela está longe de ser determinada como passatempo, algum tipo de diversão superficial ou denominada como uma brincadeira sem fundamentos necessários para a construção do conhecimento da criança.

Nessa mesma linha, Almeida afirma

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento que se redefine na elaboração constante ao pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo [...] (ALMEIDA, 1995, p.11).

Sobre o ato de brincar, destaca Chateau (1987, p. 14) que “Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. Sobre isso, esse mesmo autor relata que o ato de brincar é de extrema necessidade, pois a criança brinca porque brincar é uma necessidade básica, assim como a saúde e a educação. E é através da brincadeira que a criança começa a desenvolver, construir e inventar usando sua criatividade.

Sendo assim, Vygotsky (1998) afirma que a arte de brincar pode influenciar muito no desenvolvimento, contribuindo no ato de comunicar-se, descobrir-se e de socializar em meio aos demais. Com isso, as atividades lúdicas, mesmo as mais simples se tornam fontes de estímulos para seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, principalmente aquelas que possuem algum tipo de deficiência intelectual.

A ludicidade na vida de uma criança com deficiência intelectual é muito importante e necessária para o seu desenvolvimento. Nessa perspectiva, Ide (2008, p. 97) afirma que “o jogo possibilita ao deficiente mental aprender de acordo com o seu ritmo e suas capacidades, além de propiciar a integração com o mundo por meio de relações e vivências. ”

O objetivo deste artigo é discutir sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento, principalmente na vida escolar, especificamente na Educação Infantil, afirmando a ludicidade como um caminho estratégico para o desenvolvimento da aprendizagem e a construção do conhecimento da criança, com

o apoio de jogos, brincadeiras e com brinquedos. Tendo como base, as opiniões de vários autores como, Oliveira (2002), Kozulin (2002), Ferreiro (1989), Ferreira (2003) e muitos outros que contribuíram para a integração do lúdico na educação infantil.

O presente artigo foi elaborado com o auxílio do método qualitativo e de caráter exploratório, pois foi através de várias coletas de dados nas mais diversas situações estudadas, houve procedimentos de investigação, configurando-se assim como uma pesquisa bibliográfica feita através de livros, trabalhos, artigos publicados e de autores de maiores influências dentro do processo do lúdico na educação infantil. Foram utilizados sites acadêmicos de pesquisas como Scielo e Google acadêmico. Trabalhos utilizados com os seguintes descritores: Educação Infantil, processo de aprendizagem e conhecimento lúdico, sendo selecionadas somente publicações entre os anos 1978 e 2009.

1 O PROCESSO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

Um ambiente que proporciona às crianças a oportunidade de se inserir numa sociedade que a todo o momento sofre mudanças é a escola. É importante que a escola compreenda que a história pedagógica foi um instrumento de imobilização da vida e que hoje esse tempo não existe mais. Nessa perspectiva, o autor Piaget (1996) ressalta que é na escola que a criança entra em contato com novas experiências, sendo assim, através dessas novas experiências ele vê inúmeras oportunidades surgindo, através do seu interesse ele quer buscar sempre mais.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possa contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal e de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (RCNEI. 1998, p. 23)

Araújo (1992) relata que é através da forma lúdica que surgem possibilidades das crianças viverem diversos momentos, através dos jogos e brincadeiras. É essencial oferecer a elas liberdade para se expressar e dar o entender que ela também tem direitos. Cabe então o professor construir esse lugar estimulador, para

que essa ação educativa que acontece dia após dia seja constante, desafiadora e inovadora.

Muitas são as evidências que apontam que a ludicidade faz parte da vida de todo ser humano, é uma necessidade que faz muita diferença no aprendizado e no desenvolvimento. De acordo com Araújo (1992), no decorrer do desenvolvimento com o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, cultural e principalmente o social, acontece também uma colaboração de uma saúde mental equilibrada e uma construção da aprendizagem e do conhecimento.

A educação tem um papel extremamente fundamental, pois tem o dever de criar/formar pessoas criativas e críticas que sejam capazes de criar, descobrir, inventar e de adquirir diversos conhecimentos, por esse motivo, é essencial que a escola ensine seus alunos a serem criativos e ativos e sejam capazes de ter iniciativas. Com relação a isso, Kozulin (2002) ressalta que a Educação Infantil fica encarregada de promover o desenvolvimento global de uma criança, mas sempre lembrando os conhecimentos adquiridos por ela até o momento, proporcionando a criança a viver seu mundo com auxílio de algumas formas lúdicas que ajude ela a se identificar e se localizar na sociedade em que vive.

O ato de brincar não se resume apenas em utilização de elementos do imaginário, com isso, o Cerisara (2008) afirma:

[...] Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária, sendo esta uma característica definidora do brincar em geral. Nesta situação imaginária, ao assumir um papel a criança inicialmente imita o comportamento do adulto tal como ele observa em seu contexto [...] (CERISARA, 2008, p.130).

É necessário ter ambientes que agradem as crianças quando estão na fase da Educação Infantil, Ferreiro (1989) já ressaltava a importância de oferecer as crianças ambientes atrativos, decorados, diferentes e agradáveis, onde elas possam se sentirem bem acolhidas e que percebam que elas fazem parte de um meio onde existem muitas outras pessoas que são capazes de brincar, conversar, se interagir, viver em sociedade da mesma forma em que essas próprias crianças já fazem. Então é essencial que a criança perceba que ela é sim muito importante para aquele ambiente, que ela é capaz de muitas coisas, sendo assim, aprender é uma delas.

2 O EDUCADOR, O JOGO E A BRINCADEIRA

Do ponto de vista de Oliveira (2000), na maioria das escolas de Educação Infantil, percebe-se que os jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento moral e ético da criança, elas precisam brincar com pelo menos um pouco de apoio e incentivo de um professor e não é essa a realidade que se presencia em algumas escolas, não é significativo entregar apenas um brinquedo na mão de uma criança e não ter um comando oral, auxiliando-os como funciona e se brinca com o determinado brinquedo e também não se esquecer de estar sempre estimulando essas crianças a compreenderem a brincadeira para que comecem a reproduzir situações reais.

Com isso, Ferreira (2003) ressalta que, transmitir um estímulo as crianças são muito importante quando é oferecido, faz com que elas possam criar situações diversas através de uma determinada brincadeira, fazendo assim que a criatividade nessa determinada idade funcione como estímulo para traçar sua liberdade de expressão. Com isso, os jogos em geral devem promover o desenvolvimento da autonomia e a criatividade favorecendo a expressão da personalidade infantil.

O docente não se pode esquecer que a criança adquire e constrói sua cultura lúdica através da brincadeira. É o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê evocadas com a mãe que também constituem sua cultura lúdica, Kishimoto Et Al, (1998).

Esse mesmo autor destaca que é de extrema necessidade que na infância no momento da brincadeira haja comandos. Com isso, faz com que surja um interesse sobre a determinada brincadeira, auxiliando no esclarecimento de dúvidas durante a mesma, e é importante o professor estar sempre incentivando e elogiando, pois assim ajuda na auto-estima do aluno e ele começa a se sentir importante e perceber que tem alguém que se preocupa com ele.

O educador deve está atento à questão da linguagem na sua sala de aula, nas práxis da pedagogia, a linguagem nesse contexto será a grande chave para a composição de cenas das brincadeiras no imaginário infantil. Possibilita a entrada na brincadeira, a troca e o diálogo entre as crianças e a emergência do mundo social em que as crianças estão imersas. Na visão de Corsino (2009), o professor deve ser

atuante e incentivador na educação infantil no momento das atividades, os jogos e as brincadeiras quando bem organizadas e monitoradas trarão o resultado esperado pelo educador, com certeza as crianças estarão mais atentas e prontas para se expressar através dos jogos e isso contribui significativamente nas etapas do desenvolvimento em que a criança necessita.

Lebouch (1987) ressalta que, quando um professor tiver se conscientizado de que essa educação pelo movimento é uma peça mestra do edifício pedagógico que permite à criança resolver mais facilmente os problemas atuais de escolaridade e prepara, por outro lado, à sua existência futura de adulto, essa atividade não ficará mais relegada o segundo plano. Sobretudo porque o professor constatará que esse material educativo não verbal constituído pelo movimento e por vezes um meio insubstituível para afirmar certas percepções, desenvolver certas formas de atenção, pôr em jogo certos aspectos da inteligência.

Segundo Oliveira,

A brincadeira infantil beneficia-se de suportes externos para sua realização: rituais interativos, objetos e brinquedos, organizados ou não em cenários (casa de bonecas, hospital, etc.), que contém não só temas, mas também regras. Em virtude disso, o professor pode organizar áreas para desenvolvimento de atividades diversificadas que possibilitem às crianças estruturar certos jogos de papéis em atividades específicas. (OLIVEIRA, 2002, p.231).

Não é muito simples manter uma cultura lúdica, pois antes de tudo é um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível. Dispor de uma cultura lúdica é dispor de certo número de referencias que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas, Kishimoto Et Al, (1998).

3 A PARTICIPAÇÃO DO JOGO E DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Inúmeros são os pensadores que discutem o jogo e a brincadeira como proposta de atividade na Educação Infantil e sua importância para o desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Kishimoto ressalta que

O jogo tem a função de construir e desenvolver uma convivência social entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrata, porque “enquanto manifestação espontânea de

cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social". (KISHIMOTO, 1993, p.15)

Por isso, Kishimoto (1993) destaca que é necessário que a escola resgate brincadeiras antigas, dêem oportunidade a cultura antiga, pois assim, as crianças podem interagir e aprender de outras formas. Uma vez que o jogo favorece o desenvolvimento cognitivo e sócio – afetivo da criança, jogar tem uma função indispensável. É importante participar com a criança do jogo, deixá-la jogar com seus colegas e praticar esses jogos e as brincadeiras em grupo, proporcionando a relação e a interação entre seus parceiros. Com o auxílio do jogo e da brincadeira, a criança consegue estabelecer diversas decisões, resolver alguns conflitos, vencer desafios e principalmente criar novas possibilidades de invenções.

Nessa perspectiva, Kishimoto (1993) defende que os jogos e as brincadeiras não devem ser explorados apenas como lazer, mas também como algo enriquecedor, que promove a aprendizagem. Por isso é necessário que os educadores estejam cientes de que o jogo e a brincadeira trazem inúmeras contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar da criança. É de extrema necessidade que o educador, quando assume o papel de mediador do processo de ensino-aprendizagem, estimule o aluno a praticar o hábito de jogar e brincar, por que o ato de brincar faz parte da vida de todo ser humano, sequentemente ajudando a criança a tomar decisões e ser criativos, pois as brincadeiras propiciam a superação das etapas do desenvolvimento do ser afetivo.

De acordo com Grossi (2002), o jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem. Sendo assim, não se pode desvincular o jogo e a brincadeira da práxis pedagógicas do professor que as aplica.

Quando o aluno brinca e joga ele cria conexões, constrói saber e desenvolve interesse no que o professor ensina em sala de aula, para Piaget, (Piaget *apud* Araújo 1992), o jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo de ensino-aprendizagem.

A prática do jogar é também fazer a prática de raciocínio, e por mais simples que seja essa prática, as faculdades mentais da criança vão sendo estimuladas. Segundo Araújo (1992, p. 14) “desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais”.

Partindo para outro contexto, o valor educativo do jogo sendo Froebel o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos (p. 61). Kishimoto (1998) aponta que antes de Froebel, três concepções veiculavam as relações entre o jogo infantil e a educação: a primeira que é a recreação, a segunda é o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e o terceiro e último é o diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajudar o ensino às necessidades infantis descritos por Brougère em 1995.

De acordo com a descrição de Kishimoto Et Al (2008), foi graças a Winnicott que houve a reativação de um pensamento segundo o qual o espaço lúdico vai permitir ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura, se brincar é essencial, é porque é através da prática da brincadeira que a criança começa a se mostrar um ser criativo. De acordo com sua visão, em relação ao brincar, é visto como um mecanismo psicológico, que por fim garante à criança manter certa distância em relação ao que é real, já na concepção de Freud, vê o brincar como um modelo de prazer que é oposto da realidade e que se torna uma atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real.

Então, Kishimoto Et Al (2008) dentro desse contexto de brincar de diversas formas usando ou não jogos e brinquedos, é essencial ressaltar os brinquedos eletrônicos, pois, fazem parte de uma nova cultura e que em muitos casos são utilizados principalmente nas famílias como atividades lúdicas e principalmente como passa tempo, ou seja, criando assim uma nova cultura lúdica que é muito questionada e é uma cultura que precisa ser repensada a cada dia, pois, a lúdico é essencial na construção de conhecimento e desenvolvimento da criança e precisa de atenção quando colocada em prática e essa cultura eletrônica ainda pode gerar uma dependência e a falta de criatividade. Já nas escolas é valorizada a cultura da criação de brincadeiras e brinquedos, a imaginação, a criatividade, jogos culturais e

pedagógicos, procurando resgatar sempre aquela cultura de antigamente, mas também está sempre procurando inserir novas culturas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A construção do presente artigo possibilitou uma análise profunda à cerca dos processos que envolvem o lúdico na educação infantil e através dele identificar e entender a sua importância dentro desse processo de construção do conhecimento lúdico.

O artigo afirma a importância que o lúdico representa na educação infantil e que tem um papel fundamental no processo de desenvolvimento e de construção de identidade das crianças e entende-se que esse trabalho tem o intuito de contribuir para um melhor entendimento de como funciona esse processo lúdico.

A esse respeito, Macedo (2005) ressalta que o brincar possibilita à criança fluir sua fantasia a sua criatividade e imaginação. Nessa perspectiva, entende-se que as crianças aplicam no brinquedo toda sua sensibilidade, ou seja, tudo que a sua imaginação desejar. Assim, é possível entender o real significado da forma lúdica perante a sua prática em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste artigo de pesquisa, possibilitou descobrir meios diversificados da ludicidade, a prática docente dos benefícios que o lúdico transmite no ensino-aprendizagem dos alunos. Com isso, é relevante que aconteça a incorporação do lúdico referente a uma política educacional que por fim, favoreça uma garantia de formação profissional para que o educador esteja bem capacitado para atuar nesse processo. É importante também que haja uma mera conscientização de muitas instituições de educação acerca do lúdico na formação integral das crianças.

De acordo com Corsino (2009), é necessário que o professor seja o mediador que crie situações facilitadoras de aprendizagens que o lúdico possui, nos diversos aspectos, afetivo e social, perceptivo – motor e o cognitivo. Com isso, trabalhar com o lúdico é importante no momento da construção do conhecimento da criança na Educação Infantil, permitindo o auxílio no desenvolvimento da imaginação, do raciocínio e da criatividade.

Essa pesquisa permitiu analisar e compreender que o lúdico é extremamente significativo para uma criança que está na fase de desenvolvimento, pois possibilita a ela compreender, conhecer e construir seus conhecimentos, fazer com que ela se torne capaz de exercer funções na sociedade com competência, de pensar por conta própria, resolver problemas e ser compreendida como um ser que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

Esse artigo abordou o lúdico em sala de aula na Educação Infantil, dando o incentivo a educadores e pesquisadores referentes à Educação Infantil a reflexão do lúdico, esperando contribuir de forma significativa e positiva com as práticas docentes que nele constam.

A construção desse artigo tem como tendência proporcionar um grande crescimento, pois é possível aprender a verdadeira importância do lúdico na educação infantil, lembrando que não é fácil mudar o mundo e isso é algo que traz muito orgulho para o educador, pois o que se passa não é em vão e que pelo menos os de hoje e futuros alunos terão direito a uma educação de qualidade, pois trabalhar através da ludicidade é fazer uma formação inicial de sujeitos pensantes moral e eticamente.

REFERÊNCIAS

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

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

CERISARA, Ana Seatriz. **De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os Anjos e o Papai Noel forma morar juntos no céu!** In. : KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo, Cengage Learning, 2008.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CORSINO, Patrícia. **Educação infantil cotidiano e políticas**. São Paulo: Autores associados. 2009.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FERREIRO, Emilia. **“Processo de alfabetização”**. Rio de Janeiro: Palmeiras, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GROSSI, Miriam Pillar. **Ensinando Antropologia no Brasil: Algumas Reflexões**. Revista do curso de ciências Sociais - Mosaico Social UFSC, SC, v. 1, n.1, p. 1-235, 2002.

IDE, Sahda Marta. **O jogo e o fracasso escolar**. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008. p. 89-107.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Vozes, 1998.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. São Paulo: Vozes, 1993.

KOZULIN, Alex. **O conceito de atividade na psicologia soviética: Vygotsky, seus discípulos, seus críticos**. In: DANIELS, Harry (Org.). **Uma introdução a Vygotsky**. São Paulo: Loyola, 2002. p. 111-138.

LEBOUCH, Jean. **Educação psicomotora: psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christie. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002. (Coleção Docência em Formação).

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zannar, 1978.

_____. **Biologia e Conhecimento**. 2ª Ed. Vozes: Petrópolis, 1996.

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

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.