

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NAS FASES EVOLUTIVAS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Izamara Ferreira Neves (G-UEMS)
Paulo César Ribeiro Martins (UEMS/FIPAR)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é estudar a importância das atividades lúdicas ao longo das fases evolutivas do desenvolvimento infantil, dando uma atenção especial ao período em que a criança começa a frequentar as séries iniciais. A relevância deste estudo consiste na importância em conscientizar os educadores, sobretudo das séries iniciais, sobre os reais benefícios que o lúdico oferece à criança no que diz respeito ao desenvolvimento saudável. Utilizou-se como método de abordagem o dedutivo que busca transformar enunciados complexos em particulares. O procedimento realizou-se por meio de revisão bibliográfica. Conclui-se que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é através das atividades lúdicas que a criança vai apreendendo a se relacionar com o mundo externo. O que acontece mediante dos brinquedos e com outras crianças. Como também, nas séries iniciais por meio da dedicação dos professores, na medida em que proporcionam recursos apropriados para cada criança.

Palavras-chave: criança. Brincar. desenvolvimento infantil. Pedagogia. séries iniciais.

INTRODUÇÃO

Para a criança, uma das atividades mais importantes na sua vida é o brincar. Pois, através dele é que a mesma entra em contato com o mundo externo e aprende a conviver com ele. Desde o começo da vida a relação com a mãe ou com seus cuidadores e posteriormente com o resto da família e outras pessoas do meio em que vive envolve o brincar, o qual vai se tornado cada vez mais elaborado de acordo com o amadurecimento cognitivo e emocional da criança.

O foco deste estudo consiste justamente em enfatizar a importância das atividades lúdicas a serem desenvolvidas pelas crianças ao longo de seu desenvolvimento, sobretudo quando ela entre nas séries iniciais, bem como elencar os benefícios do lúdico no desenvolvimento infantil, observando que a atividade lúdica é realmente mais eficaz se for desempenhada levando em consideração as funções de distrair e instruir. O brincar é muito importante para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, sendo que faz parte do cenário escolar e é imprescindível no processo educativo infantil, sobretudo no campo de atuação da Pedagogia.

Neste sentido, é relevante que os educadores utilizem o lúdico para que as crianças aprendam de forma simples e natural a resolver problemas, a pensar, a criar e a desenvolver o senso crítico. Desta forma haverá um melhor aproveitamento escolar e maior interação humana entre o professor e o aluno.

No entanto, a questão que se levanta é se no ambiente formal de educação que é a escola, o brincar, mesmo o livre, sem supervisão adequada dos professores e sem levar em conta as fases do desenvolvimento da criança poderá ser prejudicial para o desenvolvimento escolar dos alunos.

Utilizou-se como método de abordagem, o dedutivo, que busca transformar enunciados complexos e universais em particulares, possibilitando chegar a conclusões

fundamentadas no raciocínio dedutivo. (DIEHL; PAIM, 2002). O procedimento realizou-se por meio de revisão de literatura, coletando-se documentos textuais, tais como artigos científicos, livros relativos ao tema, procedendo-se a leitura e fichamento dos documentos encontrados, para, a seguir, efetuar a textualização desse artigo a partir das deduções percebidas.

1 BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE O BRINCAR NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE

Desde a educação greco-romana, já se utilizava o brinquedo na educação, nesse período a brincadeira era vista como uma fuga ou recreação, mas com a ruptura do pensamento romântico a brincadeira ganhou seu espaço na educação, se efetivando realmente a partir dos trabalhos de Comenius em 1593 e Rosseau em 1712 com a elaboração de métodos próprios para a educação infantil. (WAJSKOP, 2001).

Após a influencia das ideias de Rosseau, surge a partir dos anos 70 alguns pedagogos como Friedrich Froebel, Maria Montessori e Ovide Decroly, que contribuem com a elaboração de várias pesquisas a respeito das crianças pequenas. Esses pedagogos foram os primeiros a proporem uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos. De acordo com Wajskop (2001) Froebel, Montessori e Decroly contribuíram muito para a superação da concepção tradicionalista de ensino, inaugurando um período histórico onde as crianças passaram a ser respeitadas e compreendidas enquanto seres ativos.

2 O BRINCAR NA CONTEMPORANEIDADE

No brincar infantil a criança assume uma atitude de serenidade e se envolve com dedicação, sendo que os jogos e brincadeiras acabam sendo fundamentais para o desenvolvimento de várias áreas e também para a aprendizagem de vários tipos de conhecimentos. Segundo Dornelles (2001) a criança compreende seu mundo, sua cultura, seus valores e sua realidade, por meio do brincar.

Para Moyles (2006), as crianças brincam para satisfazer necessidades internas, conhecer coisas novas, relacionarem-se com outras pessoas, transformar o imaginário em situações reais e, também, por prazer e satisfação. Por meio do brincar as crianças têm a possibilidade de poder sonhar e viver suas emoções. Fora da brincadeira ela vive uma realidade que nem sempre é como ela gostaria que fosse. Assim, o lúdico preenche algumas necessidades irrealizáveis na vida da criança.

A partir do contato com o lúdico a criança trabalha a imaginação, cria e desenvolve atitudes diante de situações novas. Como afirma Moyles (2002), o brincar leva naturalmente à criatividade, porque em todos os níveis do brincar as crianças precisam usar habilidades e processos mentais que proporcionam oportunidades para serem criativos. Antes de poder compreender, representar e recriar configurações, cores, formas, equilíbrio, estrutura, textura e assim por diante, a criança precisa brincar com vários materiais e estímulos que ofereçam um ambiente para desenvolver sua capacidade de entendimento, conhecimento, concepção e habilidade.

Por meio das explorações diárias, as crianças vão se desenvolvendo, podendo, desta maneira, conhecer um pouco mais sobre o seu mundo, pois, utilizando o brincar, ela irá relacionar suas descobertas. O brincar é a principal atividade na vida da criança e, por intermédio da brincadeira ela aprende as habilidades para sobreviver apesar de seus conflitos infantis descobrindo padrões de relacionamento com o mundo em que vive. Trabalhando com

o lúdico a criança, segundo Friedmann (1996), conhece coisas novas, diferentes, assume diversos papéis, comunica-se com outras pessoas e se expressa com gestos e palavras.

Longe de ser uma atividade supérflua para o tempo livre, o brincar, nos estágios iniciais do desenvolvimento, é necessário para a ocorrência e o sucesso de toda atividade social posterior. Por meio do brincar pode-se conhecer muito a respeito da realidade das crianças, uma vez que elas utilizam, em alguns momentos, o brincar para representar situações reais, sejam elas negativas ou positivas. Segundo Freud (apud RIZZO, 2003), a criança não brinca somente para repetir situações satisfatórias, mas, também, para elaborar vivências traumáticas e dolorosas.

3 A CULTURA DO BRINCAR

A cultura lúdica origina-se por meio das interações sociais e se define em um conjunto de procedimentos e regras que tornam o jogo possível. Ela é necessária, pois permite produzir uma realidade diferente da vida cotidiana, atuando de maneira diversificada, conforme cada indivíduo e de acordo com os diferentes hábitos regionais. Trata-se de regras vagas, que permitem uma combinação da realidade com a fantasia, proporcionando jogos de imitação e de ficção.

Cada lugar, cidade ou país tem sua cultura lúdica, pois ela se diversifica conforme o meio social e até mesmo com o sexo da criança. Existem estruturas sócio-culturais que definem a atividade lúdica e as brincadeiras em particular. A criança aprende essa realidade brincando sozinha ou em grupo. Sendo que as brincadeiras com outras pessoas são fundamentais, pois, é necessária a existência do social, de significações a partilhar, de possibilidades de interpretação, portanto, de cultura para haver jogo. (BROUGERE, 1998).

A cultura lúdica é produzida pelos indivíduos que participam do brincar e é construída por meio dos movimentos internos e externos das pessoas, ou seja, a construção da cultura lúdica implica em contribuições da sociedade em que o indivíduo vive e de recursos internos da própria pessoa. Pode-se dizer que a criança constrói sua cultura lúdica por meio de sua experiência acumulada, desde as primeiras brincadeiras quando bebê e, também, pela observação de outras crianças brincando. Cada criança produz sua cultura lúdica. Assim, um menino ou uma menina que ganha um brinquedo igual, não terão as mesmas interações e experiências, pois o uso que farão dos mesmos brinquedos será diferente.

Segundo Brougere (1998, p. 24), “[...] dispor de uma cultura lúdica é dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo, atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas”. Dessa forma, para algumas pessoas que não estabelecem contato com crianças frequentemente, é difícil conseguir diferenciar uma briga de verdade de uma briga de brincadeira.

A cultura lúdica permite iniciar a brincadeira produzindo jogos particulares, em função da moda, interesse ou atualidade, sendo particular e individual em função dos hábitos lúdicos. A criança co-produz a sua cultura lúdica, mas essa cultura se diversifica de acordo com sua idade, seu meio social etc.

Não existe somente a cultura lúdica infantil, existe também uma cultura lúdica adulta que deve ser situada junto à cultura lúdica infantil. Existem muitos produtos produzidos pelos adultos que são para as crianças e esses produtos são representações de como os adultos veem as crianças, como as interpretam. O interessante é a complexidade dessa cultura, onde se encontram tanto concepções adultas como também a maneira de como a criança se adapta a essas concepções.

4 O BRINCAR E AS FASES EVOLUTIVAS DA CRIANÇA

Segundo Wajskop (2001) a brincadeira é uma atividade social, partilhada pelas crianças, onde elas podem pensar e criar situações novas. A situação de brincar possibilita para a criança criar situações e modificá-las de acordo com suas necessidades. A brincadeira é uma necessidade da criança e também um espaço de interação, onde as vivências podem ser aproveitadas nas atividades educativas formais de acordo com cada fase da criança.

Sempre que se fala em criança é fácil remeter-se a brincadeira, brinquedo, pois, a criança é um ser lúdico e a brincadeira pertence ao seu mundo como uma das coisas mais importantes para o seu desenvolvimento saudável. Por meio do brincar a criança se desenvolve, cria, interage, se comunica, se expressa, assume diversos papéis, repete situações que observa nas ruas, em casa, na escola e também o que está nos livros e em gibis. Aprende a sugar, pegar, descobrindo o mundo que a rodeia.

De acordo com Santos (2001) pode-se definir o brincar como um conjunto de procedimentos que permite a criança expressar suas emoções, sensações, desejos internos e interação consigo mesma. Existem momentos em que a criança transporta para as brincadeiras, mais exatamente para o faz-de-conta, ações que não são realizadas no dia-a-dia, muitas vezes, por falta de força física ou proibição de um adulto. Muitas vezes, a criança é privada de diversas atividades, sendo que devido a isto, busca realizar seus desejos, vontades e necessidades internas e externas por meio do faz-de-conta.

Segundo Piaget, citado por Santos (2001, p. 95), “o faz-de-conta é a forma como a criança reflete os valores e constrói sua visão de mundo”. Desta forma, as crianças evidenciam suas emoções, seus medos, angústias e curiosidades, assumindo diversos posicionamentos. Assim, o adulto deve estar atento para poder intervir da melhor maneira quando necessário. A criança precisa ter um período de tempo destinado ao jogo livre para poder descobrir seus desejos internos e interagir com o meio de maneira espontânea.

No faz de conta, a criança reproduz situações em que ela viveu ou presenciou. Tenta fazer a boneca dormir como a mãe faz com ela. Usa seu próprio corpo para representar situações vividas ou assistidas. Por meio do faz de conta a criança tenta entender como as coisas acontecem, tenta imaginar que um determinado objeto pode ser outro, atribuindo aos objetos várias funções.

A partir do momento em que a criança cresce suas brincadeiras mudam. Desenvolve uma melhor noção do que seja respeitar o próximo, dividir brinquedos e tarefas. Passa a ver pontos de vistas diferentes e a pensar em suas ações mais concretas. Em cada etapa da vida da criança o brincar tem um significado, da mesma forma em que a cada tipo de brincadeira surgem novas questões. No faz-de-conta ela age imersa num mundo do imaginário, não levando em consideração os objetos concretos a sua volta. Esta dissociação do pensamento propicia o conhecimento dos objetos e seus significados.

Por meio do faz-de-conta a criança pode reviver momentos e situações de medo, angústia e raiva, podendo expressar essas fortes emoções, o que pode propiciar a elaboração de conflitos emocionais atuais e do passado. A criança necessita de um espaço para brincar. Na sala de aula o educador deve promover momentos de descoberta, prazer e alegria, resgatando o lúdico.

Com as vivências e experiências diárias, a criança consegue informar ao adulto o papel que está assumindo. Segundo Bertolini (2003, p. 101), “[...] brincando a criança entra no mundo imaginário onde ela é a autora do seu script”. A criança sabe entrar na fantasia e viver o imaginário, pois, ela encarna o personagem na brincadeira. Quando termina a brincadeira ela volta para a realidade. Por meio do faz-de-conta, a criança domina o mundo ao seu redor, domina as regras, trabalha seus medos etc., assumindo diversos papéis.

Existem também os jogos com regras. A criança sabe que deve seguir a regra imposta, sabe que se não seguir corre o risco de ficar fora da brincadeira. No brincar com regras as crianças, muitas vezes, aparentam estar além de sua idade, representam serem maior do que são, esforçando-se para responderem a situação o mais próximo da realidade externa.

5 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NAS SÉRIES INICIAIS

Prender a atenção do aluno hoje é muito difícil, pois, as crianças de hoje vivem cercadas pela mídia e a tecnologia, e conseguir desenvolver uma atividade em sala de aula é um grande desafio para os educadores. O brinquedo e a brincadeira são muito importantes na interação entre criança e adulto, e devem estar cada vez mais presentes na formação da aprendizagem.

Utilizando o lúdico a criança desenvolve suas funções e noções do mundo com mais facilidade. O brincar em grupo, por exemplo, que ocorre com mais frequência quando a criança está na pré-escola com os coleguinhas, possibilita a ela aprender a respeitar as diferenças, resolver conflitos e também a dividir. Educadores e responsáveis devem ter consciência que as brincadeiras irão contribuir para o desenvolvimento das crianças, elas irão aflorar mais rapidamente sua imaginação, criatividade e sentidos.

Segundo Andrade (2001), é preciso que os jogos nas escolas sejam livres, os quais devem ser divertidos e repousantes, devendo serem educativos e integrados no processo propriamente pedagógico. Mas devemos lembrar que muitos educadores passaram por uma formação escolar na qual não foi lhes permitido questionar, criar e brincar. Assim, simplesmente acabam reproduzindo o que viveram para seus alunos, dando respostas prontas, sem problematização, não proporcionando troca de idéias e nem a oportunidade de brincarem. É muito difícil, muitas vezes, desenvolver um trabalho pedagógico com o lúdico para quem não o viveu, assim, escuta-se muito sobre a importância do lúdico, mas pouco se faz, porque não é fácil. A ludicidade precisa ser vista como algo imprescindível à necessidade do ser humano que facilita os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento.

Para Andrade (2001) deveria haver mais informações sobre o brincar das crianças nos cursos de educação infantil, já que o brincar pertence a elas. Pois o brinquedo é essencial, desperta os sentidos, a criatividade e além de possibilitar a criança a aprender. A brincadeira é algo que promove o desenvolvimento, tanto corporal como imaginativo e ajuda a desenvolver ainda mais as capacidades humanas. O educador que utilizar o lúdico nas séries iniciais para trabalhar atividades educativas terá um grande retorno em aprendizagem. Lima (2010, p. 1) faz uma importante observação a este respeito:

Se você criar um clima de abertura e animação, você ensinará a criança a amar o processo de dominar o conhecimento sobre coisas novas. O sucesso é um motivador poderoso; a criança que aprende pela experiência conhece o prazer de entender uma coisa. Ela nunca será carente de motivação.

Na pré-escola por meio do brincar a criança manipula, explora, experimenta situações e objetos reais que lhe proporciona oportunidades de desenvolver habilidades, criatividade, linguagem, saúde emocional e intelectual. O jogo proporciona aprender e dominar conceitos, estimulando o corpo e a mente, envolvendo inteiramente todos os sentidos. Portanto cabe aos professores procurarem recursos para trabalhar o lúdico na sala de aula, dando espaço para a socialização e novos conhecimentos.

6 LUDOTECA COMO RECURSO PEDAGÓGICO

As ludotecas são instituições criadas para as crianças e jovens, tendo a função de proporcionar condições para que as crianças brinquem e expressem seus desejos, medos e sentimentos, ajudando a desenvolver a criatividade e a personalidade, oferecendo materiais necessários para que o jogo aconteça. No Brasil, a primeira ludoteca foi montada pelo APAE, em 1973, destinada as crianças com deficiência mental. Em seguida as ludotecas se espalharam pelo país. De acordo com Fialho (2010, p. 1):

Ludoteca Escolar é um local com material lúdico especialmente preparado de acordo com as diversas fases de desenvolvimento infantil, com o objetivo de oportunizar o afloramento das múltiplas inteligências da criança e do enriquecimento das interações sociais. Ao oferecer um espaço para a criança experimentar e escolher o brinquedo, qualquer brinquedo, qualquer brinquedoteca ou ludoteca incentiva a autonomia e desenvolve a capacidade criativa.

A ludoteca é uma alternativa para os professores, pois, sabe-se que o lúdico é fundamental para a criança, é essencial e utilizando-o como recurso pedagógico é um meio de desenvolver a aprendizagem e trabalhar de uma maneira prazerosa. Uma ludoteca deve ter diversos recursos e brinquedos de qualidade, sendo os mesmos desinfetados periodicamente para atender a todas as crianças com total segurança. Deve-se preocupar também com o espaço oferecido, devem ser lugares agradáveis, adequados que permitam a criança movimentar-se com liberdade. A ludoteca deve oferecer diversão e prazer a criança, diversão essa que talvez a escola não possa oferecer devido a falta de recursos. (FIALHO, 2010).

Assim, os professores devem utilizar as ludotecas como recurso pedagógico, pois, ela permite o exercício do direito de brincar e de jogar, desenvolvendo a experimentação de jogos diferentes. O que ajuda a desenvolver a autonomia por meio das escolhas, favorecendo a interação e promovendo a interdisciplinaridade, fazendo reconhecer o papel pedagógico.

7 BRINCADEIRAS QUE FAVORECEM A APRENDIZAGEM

Existem diversas brincadeiras que podem ser utilizadas pelos educadores nas salas de aula. Mello (2010) sugere algumas atividades que ajudam a desenvolver a atenção, a agilidade e a coordenação motora:

a) Procurar parceiro

Para preparação desta atividade o professor deve recortar várias gravuras, formando vários quebra-cabeças. Em cada pedaço de cada gravura ele marca um sinal (pode ser um X ou outro símbolo qualquer). Ex: As peças de um quebra-cabeça ele marca com um X, o outro quebra-cabeça ele marca com o número 1 e assim por diante. No desenvolvimento da atividade o professor deve distribuir as peças, uma para cada aluno. Os alunos verificam o sinal marcado atrás e procuram com o restante dos colegas quem tem a gravura com o mesmo sinal. Então agrupam-se todos pelo sinal. Cada grupo começa a juntar as peças tentando montar o quebra-cabeça. Será dado um tempo para que todos formem a sua gravura, mas vencerá a equipe que conseguir formar a gravura primeiro. Esta brincadeira desenvolve a atenção, concentração, raciocínio, socialização e agilidade.

b) Bingo de números ou palavras

Para preparação desta atividade o professor deve preparar uma cartela para cada aluno, com o número de quadrinhos que achar necessário. Em cada quadrinho escreve um número ou palavra. Depois, em um saco ou caixa de papelão, coloca os cartõezinhos para serem sorteados, cada um contendo um número ou palavra. No desenvolvimento da atividade cada aluno recebe uma cartela e um pouco de feijões. O professor pede para eles observarem bem. Os jogadores que tiverem em sua cartela o número ou palavra que o professor falou, marcam utilizando o feijão. E assim, o jogo continua, quem completar primeiro a cartela será o vencedor. Esta brincadeira desenvolve a socialização de conceitos, atenção, concentração e localização de espaço.

c) Profissão

Para preparação desta atividade os alunos devem sentar-se na sala de aula e o professor deve segurar nas mãos uma bola de papel. No desenvolvimento da atividade o professor inicia o jogo dizendo o nome de uma profissão ou de um tipo de trabalhador, arremessa a bola para algum aluno, esse aluno deve segurar a bola e dizer o que faz determinado profissional, e em seguida deve dizer outra profissão e tornar a jogar a bola para outro aluno e assim sucessivamente. Quem não souber responder, deve arremessar a bola para o professor, esse deve responder e reiniciar a brincadeira. Esta brincadeira desenvolve conhecimento de mundo, socialização de conteúdos, coordenação motora e atenção.

d) Barra-manteiga

Para a preparação desta atividade as crianças devem ser divididas em dois grupos e alinhadas frente a frente numa distância de, no mínimo, cinco metros. No desenvolvimento da atividade o grupo que começar o jogo escolhe uma criança para se dirigir até a outra equipe. As crianças devem ficar com as mãos estendidas e as palmas para cima. O adversário, então, canta: "Barra-manteiga na fuça da nega. Minha mãe bateu nessa daqui." E bate fortemente na mão de uma delas. Nesse momento, corre em direção ao seu grupo enquanto o que levou a palmada tenta alcançá-la. Se chegar ao seu grupo sem ser tocada, a criança está salva, se for pega, deve passar para o outro grupo. A brincadeira é reiniciada com a criança que levou a palmada. Ganha o grupo que ficar com o maior número de crianças. Esta brincadeira desenvolve força, equilíbrio, agilidade, concentração, coordenação motora, espírito de equipe e habilidade para lidar com regras e disputas.

e) Gato e rato

Para preparação desta atividade as crianças devem estar de mãos dadas formando um círculo, ficando uma dentro do círculo (rato) e outra fora (gato). Para o desenvolvimento da atividade as crianças giram e o gato pergunta às crianças: Seu ratinho está em casa? Não, Senhor! A que horas ele volta? Às oito horas. (ou qualquer outra), Que horas são? Uma hora. Que horas são? Duas horas. Ao chegar a hora determinada pelo grupo, as crianças param de rodar e o gato lhes pergunta: Seu ratinho já chegou? Sim, Senhor! Dão-me licença para entrar? Sim Senhor! Começa então a perseguição do gato ao rato que as crianças ajudam a esconder, facilitando sua entrada e a saída do círculo e dificultando a passagem do gato. O jogo terminará quando o gato conseguir pegar o rato. Esta brincadeira desenvolve agilidade, socialização e coordenação motora ampla.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O professor deve relacionar o brincar com suas aulas, desenvolvendo brincadeiras estimulantes, curiosas e desafiadoras. Assim, poderá alcançar os objetivos pedagógicos almejados com maior êxito. Lima (2010) descreve com clareza, a importância de se trabalhar o lúdico nas salas de aula, por meio dele a criança aprende pela experiência e descobre o prazer de entender o mundo que a rodeia.

Sabe-se que o brincar permite a criança interagir com o meio, desenvolver sentidos e também proporciona o desenvolvimento do autoconhecimento de si mesma. Como se vê, brincar é uma necessidade da criança e é essencial que o educador saiba disso para poder desenvolver um melhor trabalho, buscando sempre novas contribuições para a elaboração de conhecimentos educacionais que suportem as reformas escolares, mas só se será capaz de fazê-lo se acreditar e desenvolver novas práticas de ensino tornando a aprendizagem prazerosa para a criança.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Cyrce M. R. Junqueira. Vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar: O brincar na creche. In: OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. (Org.). *Educação infantil: muitos olhares*. São Paulo: Cortez, 2001.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998. p. 19-32.
- DIEHL, Astor Antônio; PAIM, Denise Carvalho Tatim. *Metodologia e técnica de pesquisa em ciências sociais aplicadas*. Passo Fundo: Clio Livros, 2002.
- DORNELLES, Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In: CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. (Orgs.). *Educação infantil pra que te quero?* Porto Alegre: Artmed, 2001. p. 101-108.
- BERTOLINE, Cândida. Faz-de-conta, por quê? In: CHAGURI, Ana Cecília et al. (Org.). *Faz de conta*. São Paulo: Cortez, 2003.
- FIALHO, Ana. *Caracterização das ludotecas*. Disponível em: <<http://www.anima-eseb.blogspot.com/2008/01/as-ludotecas.html>>. Acesso em: 20 ago. 2010.
- FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.
- LIMA, João do Rosário. *A contribuição das brincadeiras e dos brinquedos na pré escola*. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/educacao-online-artigos-434560.shtml>>. Acesso em: 14 ago. 2010.
- MELLO, Alexandre Moraes de. *Escola oficina lúdica*. Rede de brincadeiras. Disponível em: <<http://www.Escolaofinaludica.com.br/brincadeiras/index.html>>. Acesso em: 15 ago. 2010.
- MOYLES, Janet. R. Só Brincar?. O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- _____. *A excelência do brincar*. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- RIZZO, Gilda. *Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- SANTOS, Vera Lúcia Bertoni. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na educação infantil. In: CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. (Org.). *Educação infantil pra que te quero?* Porto Alegre: Artmed, 2001. p. 89-100.
- WAJSKOP, Gisela. *Brincar na pré-escola*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.