



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ.
CAMPUS PIO IX
CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA.**

ROBERTO FRANCISCO VIANA DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO
METODOLOGIA PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA DE PESSOAS COM
NECESSIDADES ESPECIAIS.**

**PIO IX
2023**

ROBERTO FRANCISCO VIANA DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO
METODOLOGIA PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA DE PESSOAS COM
NECESSIDADES ESPECIAIS.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para
obtenção do diploma do Curso de Especialização em Educação Especial e
Inclusiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí,
Campus Pio IX-PI.

Orientadora: Prof.^a. Dra. Nádia Mendes dos Santos.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO METODOLOGIA PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA DE PESSOAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS.

Roberto Francisco Viana da Silva¹
Dra. Nádia Mendes dos Santos²

RESUMO

O trabalho acadêmico tem por desígnio levar o educador (a) a repensar as suas práticas educacionais sobre a Educação Especial e Inclusiva, fazendo uso de jogos, brinquedos e brincadeiras para que o ensino e aprendizagem sejam expressivos ao educando portador de necessidade especial, visto que o brincar é algo fundamental, pois ele, além de desenvolver a inteligência da criança, ativa suas verdadeiras potencialidades e habilidades. A metodologia utilizada para a realização do trabalho foi à pesquisa bibliográfica, na qual existe uma argumentação eficiente respaldada por teorias especializadas. Jogos e brincadeiras fazem parte do mundo das crianças e estão presentes em seu cotidiano. Trabalhar ludicamente, sem fugir da seriedade com a qual deve ser encarada a educação, pode produzir bons resultados desde que as brincadeiras sejam bem planejadas, orientadas e tenham um objetivo a ser alcançado. Consta-se que atividades lúdicas podem sim, trazer bons resultados inerentes à aprendizagem das crianças especiais, no qual se considera que os afazeres com o lúdico são cogentes ao desenvolvimento integral do educando.

Palavras-chave: Educação Especial; Jogos, brinquedos e brincadeiras; Práticas educacionais.

ABSTRACT

The academic work aims to lead the educator to rethink their educational practices regarding Special and Inclusive Education, making use of games, toys and games so that teaching and learning are expressive to the student with special needs, since Playing is fundamental, as it not only develops the child's intelligence, but also activates their true potential and abilities. The methodology used to carry out the work was bibliographical research, in which there is an efficient argumentation supported by specialized theories. Games and games are part of children's world and are present in their daily lives. Working playfully, without straying from the seriousness with which education must be viewed, can produce good results as long as the games are well planned, guided and have a goal to be achieved. It appears that playful activities can indeed bring good results inherent to the learning of special children, in which it is considered that playful activities are cogent to the integral development of the student.

Keywords: Special Education; Games, toys and games; Educational practices.

Aprovado em: ____/____/____.

¹ Graduado e Pós Graduado em Língua Portuguesa. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Pio IX-PI. betinhoe10@hotmail.com.

² Doutora em Computação. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí. nadia.mendes@ifpi.edu.br

1 INTRODUÇÃO

O estudo analisou a importância da utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras como metodologia na educação inclusiva, a qual é uma forma de contribuir para o desenvolvimento intelectual, cognitivo e motor dos alunos. Assim, em termos educativos tem-se notado que trabalhar o lúdico na sala de aula tem surtido efeitos positivos no aprendizado da criança especial, pois o brincar, o jogar, o criar e o inventar, se trabalhados perfeitamente, adéquam condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social, além de trazer para elas momentos prazerosos e descontraídos.

Sabendo que o lúdico proporciona o desenvolvimento absoluto da criança, gerou-se a problemática para o desenvolvimento desse estudo, que foi justamente; como a ludicidade através dos jogos, brinquedos e brincadeiras auxilia o aprendizado do aluno portador de necessidades especiais? Atento a esse ponto de partida, buscou-se responder questões que nortearam toda a pesquisa, como, o que é ludicidade? A ludicidade pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem? As atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem das crianças especiais? Através das atividades lúdicas realizadas durante as aulas é possível perceber situação de aprendizagem nas crianças? Que importância os professores atribuem as atividades lúdicas no educar das crianças?

Segundo Piaget (1994, p. 34): “O jogo é sinônimo de construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório motor e pré-operatório. Os jogos auferem significado para a criança na medida em que se desenvolve, agindo sobre os objetos a partir da livre manipulação de matérias variados, estruturando seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando á representação, e finalmente, à lógica”.

Aprender jogando e brincando é a maneira mais prazerosa, segura e atual de ensinar. Não há mais como ausentar o lúdico do processo pedagógico, pois ele é o agente de um ambiente motivador e coerente. Dessa maneira, a escolha desse tema vem a se justificar pela sua fundamental importância para os educadores, conhecerem o valor da ludicidade na educação especial, sendo que o mesmo colabora para que o ato de ensinar não se torne uma rotina em que não se tem prazer em aprender, pois a forma como lhe é ensinado é fundamental.

Esse trabalho teve como objetivo geral, analisar a importância do lúdico no

dia-a-dia escolar com as crianças especiais bem como sua eficácia no processo de ensino aprendizagem. De forma mais específica procurou mostrar as atividades lúdicas como fator importante no processo de ensino aprendizagem dos alunos; analisar a contribuição do brincar e do educar no processo de desenvolvimento das crianças e observar a forma como as atividades lúdicas auxiliam na educação das crianças especiais.

Aprender jogando e brincando é a maneira mais prazerosa, segura e atual de ensinar. Não há mais como ausentar o lúdico do processo pedagógico, pois ele é o agente de um ambiente motivador e coerente. Dessa maneira, a escolha desse tema vem a se justificar pela sua fundamental importância para os educadores, conhecerem o valor da ludicidade na educação especial, sendo que o mesmo colabora para que o ato de ensinar não se torne uma rotina em que não se tem prazer em aprender, pois a forma como lhe é ensinado é fundamental.

Sabemos que a utilização de jogos e as brincadeiras são de suma importância e tem um papel extraordinário na educação infantil, pois pode transformar a vida de uma criança, ainda mais quando é portadora de necessidades especiais, onde a escola, o professor e a família devem trabalhar juntos no processo de inclusão, visto que ao brincar a criança prontamente adquire uma aprendizagem bem mais prazerosa, é um momento de diálogo consigo mesma em busca da sua imaginação através da realidade.

Os principais estudiosos, que dão suporte teórico para esse estudo são BROUGÉRE (2010), COELHO (2010) e KISHIMOTO (2008), contribuindo para a discussão do assunto e servindo de embasamento para o desenvolvimento da pesquisa. Também fazem parte da pesquisa as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

Espera-se que o estudo possa contribuir para esclarecer aos docentes sobre o uso do lúdico na escola como alternativa de ensinar e aprender significativamente contribuindo para o crescimento físico, social, intelectual, cultural e mental da criança, dando a ela a oportunidade e o direito de crescer e de ser feliz compreendendo e transformando o espaço em que vive.

2 ASPECTOS CONCEITUAIS DE LUDICIDADE

Se tratando do lúdico como recurso pedagógico, Santos (2008, p. 76) afirma que, apesar de inúmeras pesquisas e cogitações teóricas a respeito da metodologia educacional e da concepção de educadores, quase não existem disciplinas que contemplem especificamente a formação lúdica nos cursos de formação superior na área da educação.

Enquanto jogam e brincam as crianças vão conseguindo desenvolver atitudes como ter mais iniciativa e mais confiança das quais são levadas para além da brincadeira, por isso é importante dar autonomia e liberdade nesses momentos, sem reprimir a criança. Além disso, desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração. Quanto à socialização, as ferramentas lúdicas florescem a personalidade e o controle da mesma. Também contribui quanto ao funcionamento da competitividade, pois o vencer é motivo de orgulho e quando bem administradas ensinam também a aceitar as perdas.

A intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (HUIZINGA, 1980, p.5).

O jogo simbólico é um aspecto corporal do imaginário, mas mesmo a fantasia sendo um fator predominante, a atividade psicomotora realizada acaba apreendendo a criança à situação real que se apresenta em volta do jogo, possibilitando-a de distinguir o real do imaginário. No jogo simbólico a criança vai modificando sua atuação de acordo com seu desenvolvimento, e dessa forma vai relacionando a brincadeira com a realidade.

A criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de imediato, passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação: a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

No início da vida escolar, o entendimento lógico ainda não é suficiente para que ela dê explicações coerentes sobre essa relação entre o real e o imaginário, assim, no jogo simbólico, a criança consegue representar suas ações, bem como sua motricidade. O ato de imitar tem um importante papel no aprendizado da

criança, propiciando a criança a atingir novas etapas do seu desenvolvimento bem como desenvolver tais atividades sem ajuda.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (MALUF, 2003, p. 9).

Criança que brinca, aprende mais, e o educador que se propõe a aproveitar essa ferramenta facilitadora da aprendizagem também aprende. É brincando que a criança atribui sentido ao seu mundo, como ela o decifra e o assimila. O brincar poderá ser o maquinal da vida real de uma criança.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2008, p.83).

Intercedendo à construção do conhecimento através do lúdico, pode-se alcançar uma educação de qualidade e que consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Professores e educadores também devem estar preparados para o imprevisto, pois quando se propõe uma brincadeira tudo pode acontecer, cabe ao professor agilidade diante do inesperado. Segundo Freire (1996, p. 36) "ensinar não é contemporizar conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". Assim o professor pode ter um meio através do lúdico de adaptar essa construção e a produção do conhecimento pelas crianças.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988, p. 27),

a brincadeira é uma linguagem infantil que matem a conexão essencial com aquilo que é o não brincar. A brincadeira em si, nada mais é do que o uso da imaginação. A criança usa uma linguagem simbólica para separar mundo imaginário do mundo real.

Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos,

reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades.

O professor sozinho pode tornar um espaço, ainda que pobre de recursos, em um rico ambiente educativo; no entanto, um rico espaço pode ser também um paupérrimo ambiente educativo. Material sozinho não funciona. Ele precisa ser humanizado. Ele precisa vir para dentro da vida do conhecimento que se busca. (ALMEIDA, 2003, p. 23).

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988, p. 29), é primordial que:

O professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas.

É essencial o uso de jogos e brincadeiras ao longo do processo educacional, porque ministrar conteúdos de forma agradável e cativante trará muito mais eficácia no processo de aprendizagem da criança. O jogo de regras é uma tática valiosa na aquisição do conhecimento. Estruturando espaço e tempo, desenvolvendo a casualidade, chegando ao entendimento de regras e limites para se conseguir objetivos.

O professor trabalhando com os jogos poderá enriquecer suas aulas, pois, quando bem trabalhados, os jogos podem proporcionar o desenvolvimento intelectual da criança. Jogar pode trazer prazer e diversão, mas, deverá estar inteiramente envolvido com a aprendizagem. Ao brincar e jogar a criança se envolve com outros participantes, o que a leva a se socializar, dividir, aprender regras, ganhar e perder, etc., ou seja, ela acaba aprendendo processos fundamentais para sua formação social, assim como a aquisição do conhecimento de forma interessante, o que não aconteceria através dos métodos tradicionais.

2.1 O lúdico como facilitador da aprendizagem

Para Kishimoto (2008, p.26) “O desenvolvimento da criança gera as experiências aceitáveis, mas não produz por si só a cultura lúdica. Esta se ocasiona das interações sociais. O brincar é imprescindível para o desenvolvimento da criança em sua totalidade”. O lúdico traz para a educação a formação integral da criança, ou seja, do corpo e da mente, naturalizando a aprendizagem e gerando interesse na criança em aprender de modo prazeroso.

O educador precisa estar sempre se modernizando para poder desenvolver um trabalho que considere as diversas necessidades das crianças que, na verdade, são cidadãos com pouca idade, mas produtoras de história e cultura. A brincadeira não presume o uso apenas de partes do imaginário, existem também as situações da realidade que se relacionam com o universo da imaginação.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de dividir com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação balança as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as capacidades testando limites. A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

[...] Brincar é a fase mais importante da infância do desenvolvimento humano, neste período por ser auto - ativa representação do interno a representação de necessidades e impulsos internos. (FROEBEL, 2007, p.54-55) [...].

A cultura lúdica está imersa na cultura geral à qual a criança pertence. Ela retira elementos do repertório de imagens que representa a sociedade no seu conjunto; é preciso que se pense na importância da imitação na brincadeira. A cultura lúdica incorpora, também, elementos presentes na televisão, fornecedora generosa de imagens variadas (BROUGÈRE 2010, p.56).

Pode-se afirmar que o Brincar; “é de fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras” (SANTIN, 2001, p. 523).

VIGOTSKI (1989, p. 109) afirma que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

O ato de brincar é uma das mais importantes atividades no andamento da infância. Levando isso em conta os professores devem estar sempre preocupados em trabalhar com brincadeiras e estar sempre pensando sobre o assunto, tendo em vista que uma das propostas de ensino na Educação Infantil é “atender as crianças de maneira que se respeitasse à infância, com suas especificidades e singularidades” (BARROS, 2009, p.52), ou seja, fortalecer seu trabalho trabalhando momentos de experiências, assumindo a criança como um ser útil no processo de ensino e aprendizagem.

No entanto, não basta que se prove que a brincadeira é importante no desenvolvimento infantil, também é de extrema importância o papel do professor no que se alude ao reconhecimento da importância do lúdico no desenvolvimento. Para que haja um respeito ao desenvolvimento das crianças, faz-se necessário uma abrangência do que é ser criança, e entendê-las de forma, a compreender, que cada uma tem seu tempo de desenvolvimento em que a criança passa por fases em sua vida, e durante essas fases são notadas características típicas dessas fases de desenvolvimento.

No decorrer da etapa do Ensino no Fundamental Menor, a criança apropria-se de uma gama de conhecimentos, amplia suas agilidades, e com o auxílio das atividades lúdicas as crianças passam a adquirir sentimentos, aprimoram a socialização, passam por momentos de trabalho em grupo, sempre de forma agradável.

O trabalho com crianças especiais é muito afetuoso por se tratar pessoas que necessitam de atenção e carinho para que tenha êxito no seu desenvolvimento escolar. A escola busca muito mais do que apenas aproveitamento de conteúdos, já que as crianças especiais necessitam se preparar para inúmeras situações da vida e a escola é um dos ambientes que deve proporcionar a entrada desses pequenos seres na jornada da vida.

Brincar “é divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança”
Lúdico - “que tem caráter de jogos, de aprender brinquedo e divertimento; é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana” (FERREIRO, 1988, p.139).

A brincadeira é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se compondo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto, podemos ressaltar o lúdico como uma extensão significativa a ser empreendida pelos profissionais que atuam na educação infantil.

O espaço da escola deve proporcionar às crianças momentos de prazer e alegria, conforto e tranquilidade, fazendo com que a criança se sinta feliz de estar ali juntamente com os colegas e professores. Apresentar novas condições as crianças a partir de uma visão de mundo a que elas já estão acostumadas, aproxima o conteúdo que se deseja trabalhar com realidade das crianças tornando a ação de aprender prazerosa por estar interligada com a brincadeira.

(...) 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 (1992, p.28).

No mundo do fantasioso tudo pode acontecer, a simbolização de informações que não estão fisicamente presentes na brincadeira, a criação de novas terminologias substituindo um objeto por outro como, por exemplo: transformando um graveto num carro para que a brincadeira possa continuar. “Embora o imaginário tenha presença constante no cotidiano infantil, tudo que é criado e imaginado possui ligação com o contexto de vida das crianças, e se torna a base de toda a ação dos momentos vivenciados e ou observados por ela”. (MENESES, 1999, p.103).

A criança necessita de constância emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. “E quando o docente dá destaque às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando”. (SANTOS, 2012, p. 22).

Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brincar é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela forma com o brincar uma relação natural e consegue extravasar suas aflições e ânimos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

2.2 A importância da brincadeira no processo de desenvolvimento da criança.

O ato de brincar é uma das mais importantes atividades no andamento da infância. Levando isso em conta os professores devem estar sempre preocupados em trabalhar com brincadeiras e estar sempre pensando sobre o assunto, tendo em vista que uma das propostas de ensino na Educação Infantil é “atender as crianças de maneira que se respeitasse à infância, com suas especificidades e singularidades” (BARROS, 2009, p.52), ou seja, fortalecer seu trabalho trabalhando momentos de experiências, assumindo a criança como um ser útil no processo de ensino e aprendizagem.

Ao longo da história da educação brasileira, as concepções acerca da educação infantil e da infância passaram por mudanças consideráveis, promovendo abertas discussões sobre o que é educação infantil e sobre as práticas pedagógicas que deveriam ser adotadas para mediar às aprendizagens e o desenvolvimento das crianças no ambiente escolar.

“O brincar contribui para o processo de formação da subjetividade do indivíduo, considerando que somos aperfeiçoados por nossos conhecimentos sociais, pelo contato com os objetos da cultura, durante nossa história de vida”. (BARROS, 2009, p.100). Para muitos grupos sociais, a brincadeira é tida como atividade ativa ao desenvolvimento infantil. Quanto ao histórico da educação infantil, as brincadeiras sempre estiveram presentes. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) diz que, “a brincadeira está colocada como um dos princípios fundamentais, defendida como um direito, uma forma privada de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças”.

Ainda defendendo a importância da brincadeira o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01), mostra que,

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 literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

É importante salientar que o brincar deve surgir do referencial das próprias crianças, da ação delas, sendo que “o próprio processo de brincar já autoriza a construção do conhecimento sobre o mundo, oportunizando leituras sobre ele” (BARROS, 2009, p.182), aproveitando às brincadeiras do jogo simbólico, o contar histórias, brincadeiras tradicionais, sendo atividades que amparam no desenvolvimento das crianças. No entanto, não basta que se prove que a brincadeira é importante no desenvolvimento infantil, também é de extraordinária seriedade o papel do professor no que se alude ao reconhecimento da importância do lúdico no desenvolvimento. Para que haja um respeito ao desenvolvimento das crianças, faz-se necessário uma abrangência do que é ser criança, e entendê-las de forma, a compreender, que cada uma tem seu tempo de desenvolvimento em que a criança passa por fases em sua vida, e durante essas fases são notadas características típicas dessas fases de desenvolvimento.

No decorrer da etapa da Educação Infantil, a criança apropria-se de uma gama de conhecimentos, amplia suas agilidades, e com o auxílio das atividades lúdicas as crianças passam a adquirir sentimentos, aprimoram a socialização, passam por momentos de trabalho em grupo, sempre de forma agradável. A ludicidade motiva as crianças a ultrapassarem os próprios limites, segundo Ferreira (2011), “a criança enquanto cria, desenvolve além de outros fatores, o pensamento crítico. O trabalho com educação infantil é muito afetuosos por se tratar do início da vida escolar e também o início da formação de crianças”. Na educação infantil, busca muito mais do que apenas aproveitamento de conteúdos, já que as crianças necessitam se preparar para inúmeras situações da vida e a escola é um dos ambientes que deve proporcionar a entrada desses pequenos seres na jornada da vida.

Brincar “é divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança” Lúdico - “que tem caráter de jogos, de aprender brincar e divertimento; é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana” (FERREIRO, 1988, p.139).

Conforme Ferreira (2011, p. 12) “aborda em seu artigo, a grande maioria das obtenções das crianças é conquistada através do brinquedo, sendo aquisições que ajudam no desenvolvimento intelectual das crianças durante a infância, cogitando em suas vidas quando adultos”. A brincadeira é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se compondo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto, podemos ressaltar o lúdico como uma extensão significativa a ser empreendida pelos profissionais que atuam na educação infantil.

Segundo Meyer (2008, p.22), “A Educação Infantil é um espaço de brincar, sim, mas abarrotado de situações que só podem ser vivenciadas na escola”. O espaço da escola deve proporcionar às crianças momentos de prazer e alegria, conforto e tranquilidade, fazendo com que a criança se sinta feliz de estar ali juntamente com os colegas e professores. Apresentar novas condições as crianças a partir de uma visão de mundo a que elas já estão acostumadas, aproxima o conteúdo que se deseja trabalhar com realidade das crianças tornando a ação de aprender prazerosa por estar interligada com a brincadeira. As atividades lúdicas são importantes no processo de desenvolvimento e aprendizagem, sobretudo nos estágios sensório-motor e pré-operatório – períodos em que se encontram as crianças no nível escolar da educação infantil.

(...) 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 (1992, p.28).

No mundo do fantasioso tudo pode acontecer, a simbolização de informações que não estão fisicamente presentes na brincadeira, a criação de novas terminologias substituindo um objeto por outro como, por exemplo: transformando um graveto num carro para que a brincadeira possa continuar. “Embora o imaginário tenha presença constante no cotidiano infantil, tudo que é criado e imaginado possui ligação com o contexto de vida das crianças, e se torna a base de toda a ação dos momentos vivenciados e ou observados por ela”. (MENESES, 2009, p.103).

Identifica-se que a atividade lúdica é uma medida que renova e inova o

trabalho na educação infantil e que trabalhar a partir do lúdico requer entender o que a criança necessita para se desenvolver. “A atividade lúdica promove ao ambiente escolar uma concordância entre o fazer pedagógico e a aprendizagem infantil, pois aparelha o processo de ensino e aprendizagem em uma rotina mais prazerosa, proveitosa e significativa para a criança”. (OLIVEIRA, 2010)

“(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento”. SANTOS (2002, p. 12).

A criança necessita de constância emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. “E quando o docente dá destaque às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando”. (SANTOS, 2012, p. 22).

Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brincar é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela forma com o brincar uma relação natural e consegue extravasar suas aflições e ânimos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades. (FANTACHOLI, 2018, p. 10).

2.3 A teoria de Piaget e Vygotsky sobre o lúdico

O jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, e apesar de nele prevalecer à fantasia, a atividade psicomotora desempenhada acaba por prender a criança à realidade. “Na sua imaginação ela pode alterar sua vontade, usando o faz de conta, mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade sólida e as relações do mundo real. Por essa via, quando a criança estiver mais velha, é possível estimular a diminuição da atividade centrada em si própria, para que ela vá contraindo uma socialização crescente”. (SILVA, et al. 2013, p. 45).

“O sentido real, verdadeiro, funcional, da educação lúdica estará garantido

se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos ativos da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante” (ALMEIDA, 2000, p.63). No jogo característico a criança sofre adulterações, à medida que vai progredindo em seu desenvolvimento rumo à intuição e à operação. E finalmente, numa convergência imitativa, a criança busca coesão com o fato. Na pré-escola, o raciocínio lógico ainda não é aceitável para que ela dê aclarações coerentes a respeito de certas coisas. O poder de mascarar-se ainda distinguir-se sobre o poder de aclarar. Então, pelo jogo alegórico, a criança adentra não só sua aptidão de pensar, ou seja, bancar simbolicamente suas ações, mas também, suas agilidades motoras, já que salta, corre, gira, transporta, rola, empurra, etc. Didaticamente carecemos cultivar com muita solenidade as imitações sem modelo, as dramatizações, os desenhos e aquarelas, o faz de conta, a elocução, e muito mais, admitir que realizem os jogos peculiares, sozinhas e com outras crianças, tão admiráveis para seu acréscimo cognitivo e para o balanceamento emocional.

Piaget (1990, p. 61) “descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se acertando e se sobrepondo nesta ordem: Jogo de exercício, Jogo simbólico/dramático, Jogo de construção, Jogo de regras. A importância do jogo de regras, é que quando a criança aprende a lidar com a demarcação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o que pode e o que não pode fazer, garante-se certa harmonia que organiza a ação tornando-a orgânica”. O valor do conteúdo de um jogo deve ser acatado em relação ao aprendizado de desenvolvimento em que se depara a criança, isto é, como a criança contrai conhecimento e raciocina.

Vygotsky (1991, p. 83) “estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande relevância. Para que possamos melhor compreender essa importância é necessário que recordemos algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo brota da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regulares”. O principal conceito da teoria de Vygotsky é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, que ele decide como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que aborda quando resolve adivinhas com auxílio, o que leva à decorrência de que as crianças podem fazer mais do que

conseguiriam fazer por si sós.

Segundo REDIN (2000, p. 15), “o lúdico é a intercessão 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”. No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em destaque as qualidades designadamente humanas do cérebro e acarretam a criança a atingir novos níveis de adiantamento. A criança improvisará amanhã sozinha aquela coisa que hoje é capaz de fazer em cooperação.

Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; devem ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação (Vygotsky, 1979:138).

Para VELASCO (1996, p. 29), “o brinquedo é capaz de incitar a criança a desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre abertamente, sem compromisso e obrigatoriedade”. Não é o caráter de espontaneidade do jogo que o torna uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim, o exercício no plano da imaginação da capacidade de planejar, imaginar situações diversas, representar papéis e conjunturas do cotidiano, bem como, o costume social das situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras efetivos a cada situação. Também não é todo jogo da criança que autoriza a criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal, do mesmo estilo que nem todo o ensino o consegue; porém, no jogo simbólico, normalmente, as classes para que ela se coloque estão presentes, haja presença que nesse jogo estão presentes uma circunstância fantasiosa e a acanhamento a certos códigos de conduta. As regras são partes complementares do jogo simbólico, conquanto, não tenham o caráter de antecipação e sistemática como nos jogos habitualmente “regrados”.

De acordo com Froebel (1912, p. 63), “por meio da atividade livre, que as Brinquedotecas podem proporcionar, a criança desenvolve sua estrutura física e psíquica, permitindo que a mesma cresça livremente. Já os brinquedos irão ajudar na realização das atividades que serão sobrepostas. E assim a criança aprende com aquilo que lhe é natural, o brincar”. Ao desenvolver um jogo alegórico a criança ensaia condutas e papéis, arremessar em atividades dos adultos, ensaia estilos,

valores, hábitos e situações para os quais não estão aparelhados na vida real, atribuindo-lhes significados que estão muito afastadas das suas probabilidades concretizas. A atuação nesse mundo aéreo cria uma Bagunça de Desenvolvimento Proximal formada por apreciações ou artifícios em aumento.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (Vygotsky, 1999:12).

Na visão de Piaget e Inhelder (2001, p. 49), “o lúdico incita a criança a agir de maneira ativa, reflexiva, questionadora, curiosa, torna-a um ser social, que cria e respeita as regras atribuídas pela sociedade, tendo em vista diversas brincadeiras e jogos que representam uma situação-problema”. Sendo está resolvida pela criança, em que a mesma descobre a solução de forma criativa e inteligente, possibilitando-lhe o desenvolvimento intelectual. São transformações criadoras e completamente diferentes. Tanto Vygotsky como Piaget se falam numa adulteração do real por cobrança das obrigações da criança, mas enquanto que para Piaget a concentração da criança não é mais do que agilidade deformante da realidade, para Vygotsky a criança cria e amplia o desempenho combinatório a partir do que conhece das ocasiões do meio e em colocação das suas precisões e precedências.

3 METODOLOGIA

No trabalho acadêmico foi utilizada a pesquisa exploratória, a qual no decorrer do estudo, buscou compreender a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras como metodologia para a educação inclusiva de pessoas com necessidades especiais, visto que o brincar lúdico está presente no cotidiano infantil e à estimulação através de movimentos é essencial e fundamental para o desenvolvimento da criança desde seu nascimento. Se isto acontece sua aprendizagem neste campo apresentará futuramente uma qualidade geral muito importante para a sua estruturação e conhecimento de mundo, pois, segundo Gil

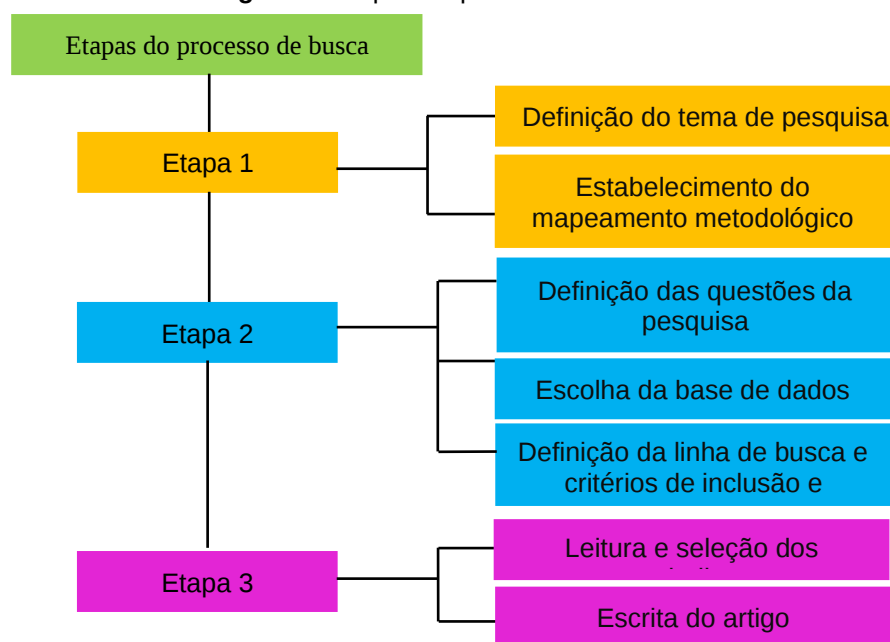
(2002, p. 41), esta pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito ou constituir hipótese. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou descoberta de instituições. O seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado.

A pesquisa bibliográfica é elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa.

Na qual haja uma argumentação eficiente respaldado por teorias especializadas em que os Jogos e brincadeiras fazem parte do mundo das crianças e estão presentes em seu cotidiano. Trabalhar ludicamente, sem fugir da seriedade com a qual deve ser encarada a educação, pode produzir bons resultados desde que as brincadeiras sejam bem planejadas, orientadas e tenham um objetivo a ser alcançado.

As etapas do processo de busca são apresentadas na figura 1:

Figura 1: Etapas do processo de busca.



Fonte: Adaptado de (KONFLANZ, FERREIRA e FERREIRA, 2021).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Espera-se que o lúdico seja significativo para o ensino aprendizagem e o processo de inclusão dos portadores de necessidades especiais da escola em estudo, já que a prática do mesmo prende a atenção das crianças dando estímulo e motivação para a descoberta de novos conhecimentos e habilidades. Do contrário, exigiria um esforço bem maior para alcançar a atenção dos alunos e obter bons resultados com os conteúdos trabalhados.

Quadro 1. Informações básicas sobre as obras selecionadas de acordo com o objetivo de trabalho:

Tabela 1: Critérios estabelecidos para a análise dos trabalhos obtidos na base pesquisada

Critérios analisados	Trabalhos inclusos	Trabalhos excluídos
Ano de publicação	Trabalhos publicados entre 1980 e 2018	Trabalhos publicados antes ou depois do período selecionado
Acesso	Livre para fazer o <i>download</i>	Publicações com acesso pago
Tipo de publicação	Artigos, monografias, dissertações, teses, livros e trabalhos publicados em anais de eventos	Demais tipos de trabalhos: resumo simples, resumo estendido e Trabalhos de revisão de literatura
Termos de busca	Pesquisas que contenham os termos de busca no título: A Importância dos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras como metodologia para a Educação Inclusiva de Pessoas com Necessidades Especiais.	Pesquisas que contenham os termos de busca somente no corpo do texto.
Disciplinas	Publicações envolvendo a disciplina Educação Especial e Inclusiva	Pesquisas que envolvem as demais disciplinas
Nível educacional	Publicações com aplicação na educação superior	Publicações com aplicação no ensino fundamental menor ou ensino superior.
Assunto	Trabalhos que abordem o lúdico como elemento importante para a educação inclusiva	Trabalhos que não abordem o estudo da Educação Especial

Fonte: Adaptado de (KONFLANZ, FERREIRA e FERREIRA, 2021).

Contudo, o paradigma da inclusão é algo presente nos dias atuais em diferenciação com a integração, assim, o mesmo trabalha a conscientização de que

a escola é para todos, aberta às diferenças, primando pelas especificidades de cada aluno, especialmente aqueles excluídos do sistema tradicional e pela sociedade.

Considera-se então que o professor veja o brincar como uma ação experiencial no cotidiano e com isso um facilitador dessa experiência com seu aluno, que a escola incentive a prática como forma de enriquecer sua dinâmica metodológica em sala e promova a inclusão de seus alunos com deficiência intelectual, para que eles encontrem no lúdico um espaço para seu desenvolvimento.

Quadro 1. Informações básicas sobre as obras selecionadas de acordo com o objetivo de trabalho.

Título do trabalho	Autor/ano de publicação	Ano escolar em que foi aplicado	Metodologia de ensino-aprendizagem utilizada
Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.	ALMEIDA, Paulo Nunes de., 2003.	PUC – São Paulo – Curso de Mestrado.	Compreender através de análise como a educação lúdica pode contribuir no desempenho das crianças que apresentam dificuldades.
Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais.	ANTUNES, C., 2005.	Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação Departamento de Psicopedagogia Curso de Psicopedagogia	Buscar material sobre a importância do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.
Brinquedoteca: um mergulho no brincar.	CUNHA, N.H.S., 1995.	Universidade Tecnológica Federal do Paraná Diretoria de Pesquisa e Pós-graduação Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino.	Entender a aprendizagem via ludicidade como um meio oportuno em um ambiente propício para a brincadeira fora do cotidiano escolar.

A Importância de Brincar.	FRIEDMANN, A., 2003.	Universidade Aberta do Brasil – UAB Universidade Federal da Paraíba/virtual – UFPB Polo Presencial de Duas Estradas – PB.	Abranger o lúdico como desígnio e duplo aspecto de convir ao acréscimo da criança, enquanto indivíduo, e à edificação do conhecimento, procedimentos estes profundamente conexos.
Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.	KISHIMOTO, Tizuko (org)., 2010.	Univap – Universidade do Vale do Paraíba, Faculdade de Pedagogia.	Verificar, se o brincar, nesse segmento de ensino, torna o processo de aprendizagem dinâmico, lúdico, prazeroso e proficiente; e, se, de fato, ocorrem aprendizagens significativas por intermédio desse processo.
Desenvolvimento psicológico na formação pessoal e social.	MENEZES, I., 1999.	Universidade do Porto Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação Instituto de Consulta Psicológica, Formação e Desenvolvimento.	Reconhecer que a Psicologia tem sido relativamente profícua no que concerne à proposta de estratégias específicas com vista à concretização da formação pessoal e social no contexto escolar.
A formação do símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.	PIAGET, Jean., 1994.	Universidade Federal da Paraíba Curso de Licenciatura Plena em Letras Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras.	Organizar estratégias para a facilitação do quesito ensino-aprendizagem; e possibilitar aos educandos uma aprendizagem significativa e prazerosa.
A formação social da mente.	VYGOTSKY, Lev Semenovich., 1998.	Fundação Universidade Federal de Rondônia Curso de Pedagogia.	Oportunizar o conhecimento das teorias da aprendizagem e a multiplicidade de fatores envolvidos no processo de ensinar e aprender, visando ao

			desenvolvimento da reflexão crítica sobre o processo de educação formal, a aprendizagem escolar e a atuação na escola.
--	--	--	--

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação inclusiva promovida pela instituição escolar, contribui para a soberania popular no desenvolvimento do cidadão crítico e participativo, além de se transformar em um ambiente próprio onde se coloca em prática a existência dos seus desígnios, como o incremento da autonomia de pensamento, a ação e a direção.

O lúdico é bastante significativo, pois prende a atenção das crianças dando estímulo e motivação para a descoberta de novos conhecimentos e habilidades. Do contrário, exigiria um esforço bem maior para alcançar a atenção dos alunos e obter bons resultados com os conteúdos trabalhados.

Contudo, a criança possui suas potencialidades e necessidades no ambiente escolar e o educador com suas qualificações profissionais estabelecem relações de afeto e atenção que transformam a prática pedagógica em situações de aprendizagem expressiva e prazerosa, colaborando assim para a concepção absoluta da criança integrando-a na sociedade globalizada de forma lúdica e significativa.

6 REFERÊNCIAS

_____. LDB – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei no 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.

ABRAMOWICZ, A.; WAJSKOP, G. **Educação Infantil**: creches: atividades para crianças de 0 a 6 anos. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1999.

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 18 de maio de 2018.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o brincar?** Da educação Infantil para o ensino fundamental. São Paulo: Cultura acadêmica, 2009.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira**: uma Revisão Conceitual. Disponível em: <www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm> Acesso no dia 19 de maio de 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil Conhecimento de Mundo**. Brasília, MEC/SEF 1988.

BROUGÉRE, GILLES. **Brinquedos e companhia**. São Paulo; Cortez, 2004.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID>> Acesso no dia 20 de maio de 2018.

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira**. Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.

COELHO, Vania, Maria. **O jogo como prática pedagógica na educação inclusiva**, 2010.

CUNHA, N.H.S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. 3.ed. São Paulo: Vetor, 1995.

FERREIRO, Emilia. **Processo de alfabetização**. Rio de Janeiro: Palmeiras, 1988.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro**: Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1996.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

FROEBEL, Friedrich. **Uma pedagogia do brincar para infância**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

- GONSALVES, E. P. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Alínea, 2001.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KISHIMOTO, Tizuko (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. São Paulo, SP - 6ª ed., (org.): Cortez, 2008.
- KONFLANZ, G. M.; FERREIRA, V. L. D.; FERREIRA, C. C. **Aplicação de análise textual em publicações relacionadas ao Ensino de Matemática em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**: Um Mapeamento Sistemático. Renote, v. 10, n. 2, p. 173-183, 2021.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo-SP, Editora Papirus, 1997.
- MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **INCLUSÃO ESCOLAR O que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.
- MENEZES, I. **Desenvolvimento psicológico na formação pessoal e social**. Porto: Asa, 1999.
- MINAYO, M. C. de S. [et al.] (Org.) **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.
- MOYLES, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- NUNES, A.R. S. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso no dia 19 de maio de 2018.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

SANTIN, Silvino, **Educação Física**: Da alegria do lúdico à opressão de rendimento. Porto Alegre: 2001.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância**: um guia para pais e educadores em creche. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

WALLON, Henri. **Do ato ao pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.