

# LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL – UMA BASE NORTEADORA



## TAINÃ BRASIL PANTAROTTO PELAT

Graduação em Pedagogia pela Faculdade Diadema (2016); Mestra em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal de São Paulo (2021); Coordenadora Pedagógica na Prefeitura Municipal de São Paulo.

## RESUMO

O brincar sempre foi uma ação presente na infância e conseqüentemente na educação infantil – primeira etapa da educação básica. A criança brinca de forma individual ou coletiva e a ausência da brincadeira na infância é algo improvável, pois o ato de brincar é uma necessidade infantil. Este estudo discorre sobre a importância da ludicidade na educação infantil e seus eixos estruturais – jogo, brinquedo e brincadeira, objetivando a compreensão geral do tema, assim como sua utilização com objetivos didáticos/ pedagógicos pré-determinados pelo educador. Como prática importante para o desenvolvimento infantil, a ludicidade aliou-se à educação e esta associação é digna de uma reflexão para a ação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade; Prática Pedagógica; Educação Infantil.

## INTRODUÇÃO

O uso do lúdico na primeira etapa da educação básica tem ganhado espaço no contexto educacional brasileiro e se constituído um dos instrumentos pedagógicos que proporcionam uma aprendizagem significativa para a criança.

Sua prática caracteriza-se pelo desenvolvimento de atividades que estimulam o exercício de habilidades essenciais no processo de desenvolvimento infantil.

A educação lúdica aplicada na educação infantil se destaca como uma estratégia de ensino bem sucedida que se centraliza no estímulo ao desenvolvimento cognitivo e social da criança. A

atividade lúdica é essencial e significativa na infância pois desenvolve capacidades e habilidades como atenção, memória, percepção, sensação, e aspectos básicos diretamente relacionados com o processo de ensino – aprendizagem.

O desenvolvimento do lúdico no contexto escolar exige uma fundamentação teórica bem estruturada por parte do educador, para que sua prática seja significativa, além de compreender a forma pela qual a atividade lúdica se adapta às situações escolar.

A ludicidade e seus componentes – jogo, brinquedo e brincadeira, devem acontecer de forma sistematizada, com objetivos pré- determinados, visando a mediação de ações educativas e a promoção de condições para a aprendizagem plena.

Com base nos argumentos aqui apresentados, este estudo discorre sobre a importância da prática lúdica na educação infantil e os reflexos desta prática no desenvolvimento global da criança. Para a construção deste estudo, utilizou-se uma ação de pesquisa e leitura de linhas de pesquisa e teorias de diversos estudiosos conceituados no tema aqui abordado, pois acredita-se que a pesquisa bibliográfica segundo HORN:

É a que se desenvolve tentando explicar um problema, utilizando o conhecimento disponível a partir de teorias publicadas em livros e congêneres[...] o investigador irá levantar o conhecimento disponível na área, identificando as teorias produzidas, analisando e avaliando sua contribuição para auxiliar a compreender ou explicar o problema: objetivo de investigação. (HORN, apud DIEZ & HORN, 2004, p.26)

Este estudo objetiva esclarecer e nortear a educação lúdica na prática docente na educação infantil.

## **DESENVOLVIMENTO**

De acordo com as Diretrizes Básicas (2012, p.12) a educação infantil é:

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social.

Compreendemos, portanto, que a educação infantil é responsável pelo cuidado das crianças de até 5 anos de idade que estão matriculadas em instituições de ensino próprios para educação infantil, que objetivam prepará-las para o Ensino Fundamental.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (MEC/SEF, 1998, p.64) todas as atividades que permeiam a rotina escolar na educação infantil devem ter como objetivo central o estímulo ao desenvolvimento das seguintes habilidades:

- desenvolver uma imagem positiva de si, atuando de forma cada vez mais independente, com confiança em suas capacidades e percepção de suas limitações;
- descobrir e conhecer progressivamente seu próprio corpo, suas potencialidades e seus limites, desenvolvendo e valorizando hábitos de cuidado com a própria saúde e bem – estar;
- estabelecer vínculos afetivos e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua autoes-

- tima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e interação social;
- estabelecer e ampliar cada vez mais as relações sociais, aprendendo aos poucos a articular seus interesses e pontos de vista com os demais, respeitando a diversidade e desenvolvendo atitudes de ajuda e colaboração;
  - observar e explorar o ambiente com atitude de curiosidade, percebendo-se cada vez mais como integrante, dependente e agente transformador do meio ambiente e valorizando atitudes que contribuam para sua conservação;
  - brincar, expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades;
  - utilizar diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas às diferentes intenções e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido, expressar suas ideias, sentimento, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva;
  - conhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas e valorizando a diversidade.

Para que as capacidades acima citadas sejam desenvolvidas de forma plena na primeira etapa da educação básica, as atividades propostas pelos educadores devem proporcionar à criança a oportunidade de ser o protagonista da sua aprendizagem.

Sobre estas atividades, as Diretrizes Curriculares Nacionais por meio do artigo 3º, inciso I, alínea C, registra o seguinte direcionamento:

1 – As propostas pedagógicas das instituições de Educação Infantil devem respeitar os seguintes fundamentos norteadores:

[...] C – os princípios estéticos da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e de manifestações artísticas e culturais.

A Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959) registra que:

A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e as atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação, à sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito.

Esta declaração objetiva a garantia da possibilidade de interação social e com o meio em que vive e convive.

A Associação Internacional pelo Direito da Criança Brincar – IPA, (Malta), 1982 (Viena), 1989 (Barcelona) possui os seguintes eixos norteadores:

Saúde: brincar é essencial para saúde física e mental das crianças;

Educação: brincar faz parte do processo da formação educativa do ser humano;

Bem estar - ação social: o brincar é fundamental para a vida familiar e comunitária;

Lazer no tempo livre: a criança precisa de tempo para brincar em seu tempo de lazer.

Compreendemos que de acordo com a citação acima, o brincar desempenha importante papel na estabilidade da saúde física e mental na infância, proporcionando conseqüentemente seu desenvolvimento integral e aprendizagem.

Faz-se necessário, portanto, a conscientização dos pais e educadores sobre a necessidade e importância do lúdico na vida da criança, pois promove o bem estar, o desenvolvimento de capacidades e habilidades sociais, intelectuais, cognitivas, psicomotoras, afetivas e emocionais.

## OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL – RCNEI

De acordo com o RCNEI (1998, p.27) o aprendizado da criança que se encontra na primeira etapa da educação básica deve ser alcançado por meio do desenvolvimento de oito objetivos pré estabelecidos legalmente, sendo o primeiro objetivo: “Desenvolver uma imagem positiva de si, atuando de forma cada vez mais independente, com confiança em suas capacidades e percepção de suas limitações”. Portanto, os educadores devem fazer uso de atividades e projetos didáticos onde a criança se sinta segura ao realizar, desafiada a tentar porém que tenha a possibilidade de perceber suas limitações.

O segundo objetivo destacado no RCNEI (1998, p.27) refere-se á importância da criança ao “descobrir e conhecer progressivamente seu próprio corpo, suas potencialidades e seus limites, desenvolvendo e valorizando hábitos de cuidado com a própria saúde e bem – estar”. A saúde e bem estar sendo aplicada na primeira etapa da educação básica pode ser exemplificada pela visita de dentistas nas escolas, pois refere-se ao cuidado com o corpo e saúde que resultará consequentemente no bem estar da criança.

O terceiro objetivo sobre o qual discorre o RCNEI (1998, p.27) é: “ estabelecer vínculos afetivos e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua auto- estima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e interação social”. Compreende-se que de acordo com este terceiro ponto aqui referenciado, a afetividade precisa ser desperta na criança em relação ao próximo, pois isso possibilitará o desenvolvimento de sua dimensão emocional.

O quarto objetivo a ser alcançado referente á aprendizagem da criança na educação infantil contemplado no RCNEI (1998, p. 27) é “estabelecer e ampliar cada vez mais as relações sociais, aprendendo aos poucos á articular seus interesses e pontos de vista com os demais, respeitando a diversidade e desenvolvendo atitudes de ajuda e colaboração”. Este ponto refere-se diretamente ao processo de socialização na infância, centralizando-se em sua interação com os colegas durante sua convivência.

O quinto objetivo abordado no RCNEI (1998, p.27) é “observar e explorar o ambiente, com atitude de curiosidade, percebendo-se cada vez mais como integrante dependente e agente transformador do meio ambiente e valorizando atitudes que contribuam para sua conservação”. Isto consiste em levar a criança á observar o ambiente no qual vive e convive, objetivando sua conscientização e participação ativa e relevante no mundo, levando-a a compreensão de que suas atitudes de preservação são importantes.

O sexto objetivo abordado no RCNEI (1998, p. 28) consiste em “brincar, expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades”. Está é a parte da aprendizagem que mais desperta o interesse e envolvimento das crianças, pois o brincar é um ato desprendido de obrigações e tarefas e isso ás cativa.

O sétimo objetivo apresentado no RCNEI (1998, p. 28) é:

Utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas ás diferentes intensões e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido,

expressar suas ideias, sentimentos, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva.

Este ponto refere-se aos diferentes tipos de linguagens que devem ser proporcionadas à criança objetivando o desenvolvimento de uma boa comunicação, onde ela se expresse de forma a ser compreendida e compreenda a expressividade do outro.

O oitavo e último ponto contemplado no RCNEI (1998, p.28) consiste em “conhecer algumas manifestações culturais demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas e valorizando a diversidade”. As crianças precisam entender que existe uma diversidade cultural para que então possam valorizar as manifestações e pluralidade cultural existente na sociedade.

## **O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E OS JOGOS NA EDUCAÇÃO.**

O brinquedo é conceituado por diversos autores, dentre eles, KISHIMOTO (apud, ALMEIDA, 2012):

[...] o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, é um objeto. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos. Os brinquedos denominados não estruturados são aqueles que não são industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo, dependendo da imaginação da criança.

Referente ao brincar, CUNHA (apud, ALMEIDA, 2012) afirma em suas pesquisas que o brincar é importante na infância:

Porque é bom, é gostoso e dá felicidade, e ser feliz é estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente; [...] brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo; [...] brincando, aprende a participar das atividades, gratuitamente, pelo prazer de brincar, sem visar recompensa ou temer castigo, mas adquirindo o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e criativa; [...] prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite; [...] a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida.

Isto nos esclarece que na infância o brincar não desempenha apenas uma função de diversão e entretenimento, mas de socialização, educação, construção de saberes e pleno desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades. Porém, mesmo diante da importância do brincar, educadores e responsáveis não compreendem o ato de brincar como uma possibilidade de desenvolvimento integral da criança.

ALMEIDA (2005) conceitua a brincadeira da seguinte maneira:

Caracterizada por alguma estruturação e pela utilização de regras. É uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira, a existência de regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças. (p. 5).

A brincadeira precisa ser compreendida como uma possibilidade para o desenvolvimento global da criança, onde ela aprende a respeitar regras e resignificar papéis sociais com os quais já possui contato no contexto em que vive.

Ainda de acordo com ALMEIDA (2012) o jogo é uma associação entre o brinquedo e a brincadeira. Segundo ele:

A compreensão de jogo está associada tanto ao objeto (brinquedo) quanto á brincadeiras. É uma atividade mais estruturada e organizada por um sistema de regras mais explicitas. Uma característica importante do jogo é a sua utilização tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma associação mais exclusiva com o mundo infantil. (p.42)

KISHIMOTO (2012) compreende que o jogo pode ser definido como uma ação lúdica, onde existem regras a serem seguidas, e assim como a brincadeiras proporciona a aquisição de saberes por meio da troca de conhecimentos ao mesmo tempo em que se socializa.

O dicionário HOUAISS (2003, p.400) faz a seguinte definição do jogo:

1 – agitação: movimento, oscilação; 2- aposta: lance, mão, parada, partida; 3 – artil: astúcia; 4-4 balanço: oscilação; 5 - Brincadeira: folguedo, folia, reinação; 6 – coleção: conjunto; 7 – combate: certame, luta, peleja, puguina; 8 – diversão: divertimento; 9 – escárnio: grocejo, motejo, troça, zombaria; 10 – funcionamento: movimento; 11 – inconstância: capricho, instabilidade, irregularidade, variabilidade, volubilidade, constância, evariabilidade, regularidade; 12 – brinquedo: ludibrio; 13 – manejo: manobra, manuseia; 14 – movimento: destreza, habilidade, mobilidade; 15 – partida: certame, competição, espetáculo, peleja, jogo de cartas: carteados.

Percebemos por meio da definição acima referenciada que a palavra jogo carrega em si muitas facetas em sua maioria com aspecto lúdico. Já FRIEDMAN (1996, p.20) compreende o jogo da seguinte maneira:

[...] acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada.

## **EDUCAÇÃO LÚDICA – UM UNIVERSO DE POSSIBILIDADES**

De acordo com KISHIMOTO (2000,p.32) “Para Piaget, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”

A inserção de jogos e brincadeiras nos primeiros anos da vida escolar tem proporcionado à criança uma mais ágil adaptação á rotina escolar. A ludicidade permite o desenvolvimento da imaginação, criatividade, abstração e a representação do mundo real no universo imaginário.

VELASCO (1996) acredita que o brinquedo tem a capacidade de estimular o desenvolvimento de muitas habilidades no processo de formação da criança, e isso ocorre de forma espontânea.

A brincadeira constitui a infância e quando utilizada em parceria com a educação infantil, obtém uma significação de caráter pedagógico, pois passa a ser instrumento estimulador de conhecimento, aprendizagem e conseqüentemente o desenvolvimento.

REDIN (2000) defende que o lúdico consiste na mediação para o desenvolvimento e protagonismo na construção de todas as habilidades humanas.

Considera-se brincadeira desde a atividade livre até uma atividade dirigida, com regras a serem respeitadas e objetivos a serem atingidos. O ato de brincar se faz importante por diversas razões, iniciando-se pelo prazer proporcionado pela brincadeira até a sua real importância para o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, emocional, intelectual e social da criança. A brincadeira abriga a expressão de vontades e desejos.

O brincar na educação infantil exerce o papel de estímulo à capacidade criativa e imaginária, bem como proporciona o exercício social, motor e cognitivo.

CARNEIRO E DODGE (2007, p.59) afirmam que: “ o movimento é sobretudo para a criança pequena, uma forma de expressão e mostra a reação existente entre a ação, pensamento e linguagem”. E eles continuam dizendo que :

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e uma disposição para muito trabalho.

(CARNEIRO E DODGE ,2007,p.59)

A Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959) registra que:

A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e as atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação, á sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito.

O uso da ludicidade na educação ainda esta em processo de implementação o paradigma educacional brasileiro atual, mas o professor deve sentir-se seguro e respaldado por lei e teorias educacionais para utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras em sua metodologia de ensino, compreendendo que:

O professor deve conscientizar-se de que o momento é de inovar e ousar, que os tempos de cópias já se afastaram juntamente com paradigmas que não se enquadram mais nas novas visões de uma pedagogia preocupada com a formação integral do educando. (VERDERI, p. 28, 2009).

Educação o papel do professor é intermediar o conhecimento, propondo regras, mas também dando a criança o direito de tomar decisões, trabalhando assim o desenvolvimento social e político.

O tipo de atividade aplicada também é uma escolha que constitui a função docente, que deve basear-se nos conhecimento que o aluno já possui. PIAGET (apud WADSWORT, 1987, p. 130) afirma que:

[...] a criança pode receber informação valiosa através da linguagem ou da educação dirigida por um adulto somente se estiver em um estado em que possa compreender essa informação. Isto é, a fim de receber a informação ela precisa ter uma estrutura que a capacite para assimilar esta informação.

O autor acima referenciado esclarece em sua afirmação que a criança só consegue receber e processar as informações que recebe com base no conhecimento que já possui. Sendo assim, o educador deve compreender qual o nível intelectual do seu grupo de alunos, analisando os pontos positivos e pontos a serem melhorados para que possa estabelecer uma atividade cuja aplicação e desenvolvimento será significativo para o aluno, seja ela lúdica ou não. (FRIEDMAN, 1996).

Na educação infantil o aprendizado ocorre por meio das experiências. A vivência com diferentes situações contribuem significativamente com o aprendizado da criança. As imitações também é um meio pelo qual o processo de aprendizagem se potencializa por meio da aprendizagem compartilhada.

As crianças têm prazer em realizar tarefas que possuem caráter lúdico e isto ocorre pela liberdade do uso da expressividade e do imaginário que a ludicidade concede.

Nas instituições de ensino e centros de educação infantil, o aprendizado ocorre por meio do brincar – que no contexto escolar possui intenção pedagógica.

O Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil (1998, p.27) afirma que:

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos, os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam acontecimentos que lhes deram origem sabendo que estão brincando.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam em conceitos gerais com os quais brinca.

Com base no trecho acima referenciado compreende-se que a criança possui prévios conhecimento adquiridos antes do início de sua vida escolar, por isso, é válido que o educador compreenda a importância de considerar este conhecimento já conquistado pela criança e então basear-se nesta bagagem para prosseguir com o processo de ensino.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do conteúdo exposto neste estudo de revisão literária pode-se compreender a relevância da ludicidade na educação, especificamente na educação infantil.

A criança é um ser lúdico, e aprende através de experiências lúdicas, ou seja, constrói seu conhecimento por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Antes mesmo do início da vida escolar a criança já tem contato com o universo lúdico, pois onde quer que esteja seu maior interesse é brincar.

O brincar no contexto escolar possui um caráter didático/ pedagógico, pois acredita-se que a ludicidade aliada à educação proporciona à criança uma aprendizagem envolvente e dinâmica, onde ela se diverte enquanto, conseqüentemente, constrói seus saberes. O processo de socialização também se dá por meio do ato de brincar, pois na brincadeira papéis sociais são representados e relacionamentos interpessoais presenciados por elas em seu contexto social são imitados.



O educador deve compreender que atualmente o brincar não é mais visto apenas como uma forma de divertimento, mas como uma forma de aprender sem opressão, o que torna o aprendizado estimulante e significativo.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são eixos norteadores da ludicidade e devem ser utilizados no contexto escolar, objetivando a facilitação no processo de ensino e aprendizagem e porque não delimitando uma nova metodologia de ensino no paradigma educacional atual?

O lúdico usado individualmente já proporciona uma aprendizagem considerável e ao ser aliado à educação desempenha uma função capaz de revolucionar a aprendizagem, quebrando barreiras de dificuldades existentes nas salas de aula do território nacional, mudando a história da vida acadêmica de muitos educandos, e a educação infantil, como primeira etapa da educação básica é a pioneira para uso desse recurso facilitador do desenvolvimento integral e global da criança.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso 12 maio 2017.

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

\_\_\_\_\_. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Lei Federal nº 9.394/96**, 2. Ed. Rio de Janeiro, 1999.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAMPOS, M. M. **A legislação, as políticas nacionais de educação infantil e a realidade: encontros e desafios**. In: MACHADO, M. L. A. (Org.). **Encontros e desencontros em educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2002.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

**DECLARAÇÃO mundial sobre educação para todos e plano de ação para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem. UNESCO, 1990.**

FRIEDMAN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

HOUAISS, A. e VILLAR, M. de S. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Elaborado no Instituto Antonio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Portuguesa.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** In: KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 4ªed. São Paulo: Cortez, 2000, p.183.

REDIN, E. **O espaço e o tempo da criança.** 3ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

UNICEF. **Declaração Universal dos Direitos da Criança - 1959.**

VELASCO, C. **Brincar o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VERDERI, E.B. **Dança na escola: uma abordagem pedagógica.** São Paulo: Phorte, 2009.

WADSWORTH, B.J. **Piaget para o professor da pré- escola primeiro grau.** Tradução de Marília Zanella Sanvicente. – 2.ed. – São Paulo: Pioneir Ed – São Paulo: Cortez; 1987.