

## O USO DO LÚDICO COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Giselda de Oliveira Moraes<sup>1</sup>

Valdene Barbosa Conceição<sup>2</sup>

### RESUMO

O objetivo deste trabalho é discutir uso do lúdico como facilitador no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Assim por meio dessa discussão buscou-se compreender as possibilidades de seu uso na aquisição do conhecimento e refletir a sua importância na educação infantil, como uma alternativa metodológica que possibilite à criança aprender brincando de forma prazerosa e construindo significados no processo de ensino-aprendizagem. A metodologia deste trabalho baseou-se na instrumental análise de conteúdo, uma vez que foram referenciados, artigos, livros e sites da internet referentes ao tema. Portanto, trata-se de um estudo bibliográfico. A pesquisa revelou que o lúdico traz um aprendizado, através de atividades dirigidas ou livres. É preciso que o educador entenda que seu papel é importante como motivador deste processo educacional. Através da brincadeira é possível trabalhar o cognitivo, social e o emocional do indivíduo. Na Educação Infantil, a criança por não saber ainda expressar seus desejos através de palavras ou frases, comunica-se com o corpo e, em uma brincadeira, é possível entendê-la. É essencial que a escola tenha profissionais de qualidade, preparados e que defendam a prática do brincar nas instituições. A maneira lúdica de aprender na educação infantil é de extrema importância, a qual proporciona ao aluno sensações e emoções fundamentais para o seu desenvolvimento cognitivo. Pois, no aprender brincando a criança forma sua personalidade e aprende a lidar com o mundo.

**Palavras-chave:** Criança, Lúdico, Aprendizagem, Cognitivo.

### RESUMEN

El objetivo de este trabajo es discutir el uso de la lúdica como facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil. Por lo tanto, tratamos de entender las posibilidades de su uso en la adquisición de conocimientos y reflejar su importancia en la educación de la primera infancia, como una alternativa metodológica que permite que el niño aprenda mientras juega de una manera agradable y la construcción de significados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología de este estudio se basó en el análisis de contenido instrumental, como se hace referencia, artículos, libros y sitios web sobre el tema. Por lo tanto, es un estudio bibliográfico. La encuesta reveló que el juguete trae aprendizaje a través de actividades dirigidas o libres. Es necesario que el maestro entienda que su papel es importante como un motivador de este proceso educativo. A través del juego se puede trabajar el tipo cognitivo, social y emocional. En kindergarten, el niño por no saber todavía expresar sus deseos a través de palabras o frases, se comunica con el cuerpo, y una broma, puede entenderlo. Es esencial que la escuela

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Faceten- Professora Estagiária do Ensino Fundamental I do Instituto Batista de Roraima

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Faceten- Professora Estagiária da Educação Infantil do Instituto Batista de Roraima

cuenta con profesionales de calidad, y se preparó para defender la práctica de jugar en las instituciones.

Palabras – Claves: Lúdico. Metodología. Enseñanza. Aprendizaje.

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por finalidade possibilitar uma reflexão sobre o Uso do lúdico como facilitador no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, para que toda criança aprenda brincando. Pois através das brincadeiras ela socializa com as outras crianças e também desenvolve habilidades motoras e cognitivas.

Conforme Kishimoto (2013, p. 19) O uso de quebra-cabeças e jogos de encaixes como modalidades de avaliação constrange e elimina a ação lúdica. Se perde sua função de propiciar prazer em proveito da aprendizagem, o brinquedo se torna instrumento de trabalho, ferramenta do educador. O “brinquedo” já não é brinquedo, é material pedagógico ou didático.

Desta forma o brinquedo não pode ser utilizado como instrumento de avaliação, e sim, como recurso para a aquisição e construção do conhecimento através da ludicidade inventiva da criança. Neste caso, o material pedagógico usado pelo professor não deverá ser utilizado como um objeto de estética, mais ir além do que o mesmo proporciona, fazendo assim uma relação para que a criança desenvolva seu potencial de aprendizado, com o objetivo de aprender brincando. É enfadonho para uma criança com toda sua energia, ficar quieta e sentada em uma classe, em forma de aluno ideal, disciplinado, aquele que não questiona e apenas reproduz o que o professor apresenta.

Possibilitar à criança que brinque, se expresse, crie, imagine, são ações fundamentais para que elas tenham acesso a uma aprendizagem prazerosa e eficaz de acordo com as suas necessidades. Aumentando dessa forma, a autoestima, o bom humor e o prazer pelo ato educativo. Esta é a fase do brincar, de desenvolver a criatividade, a imaginação, e o aprendizado de regras.

Através do lúdico podemos compreender e refletir sobre sua importância no desenvolvimento infantil, sendo utilizado na educação como uma metodologia que

possibilita mais prazer e significado no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, brincar é uma atividade constante na vida de toda criança, algo que é natural e muito importante para o seu desenvolvimento.

Ainda de acordo com Kishimoto (2011, p. 21) o brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade. Desta forma, o educador deve observar a importância das atividades lúdicas inerentes ou eficazes para cada idade ou ciclo escolar, tendo como base o comportamento e a participação nas atividades propostas.

Reforçando esta ideia, estudos mostram que a introdução do lúdico na educação de crianças, jovens e adultos, no processo de ensino-aprendizagem se dá, quando o indivíduo tem prazer no que está fazendo, perdura o seu aprendizado, Kishimoto defende esta concepção.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: contexto histórico da ludicidade, a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, o brincar no contexto escolar da educação infantil, o jogo no processo de ensino-aprendizagem e como utilizar o brinquedo na educação infantil.

## **2. CONTEXTO HISTÓRICO DA LUDICIDADE**

Para que possamos entender melhor o “uso do lúdico como facilitador no processo ensino aprendizagem na educação infantil” abordaremos um pouco do contexto histórico em relação ao surgimento do mesmo no ambiente escolar.

A história da humanidade a partir da Idade Média mostra que os jogos, embora sempre presentes nas atividades sócios educacionais, não eram vistos como um recurso pedagógico capaz de promover o ensino e a aprendizagem, mas tendo como foco as atividades recreativas. De acordo com Pena (Ariés 1981) diz que na Idade Média, os jogos eram basicamente destinados aos homens, já que as mulheres e as crianças nesta época não eram consideradas cidadãos e, estando sempre à margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade.

Porém, em ocasiões nas quais eram realizadas as festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre as pessoas. Na Idade Média as crianças eram vista como adultos em miniaturas, os meninos raramente eram inseridos nas brincadeiras, além do mais eles tinham que trabalhar. Apesar de todas essas restrições, nos momentos festivos os jogos eram considerados um instrumento de união e integração entre a comunidade. Com o passar dos tempos esta concepção sobre a criança mudou.

A partir do século XVIII, em diante verifica-se nas propostas de alguns educadores e estudiosos o interesse pela criança sendo estes (Pestalozzi, Froebel, Montessori entre outros).

Hoje o lúdico está presente na Educação de todos, da criança ao adulto de maneira que contribui no ensino-aprendizagem envolvendo objetos que representam a realidade do indivíduo. Conforme Meyer (2011) educar significa estar junto, construir, vivenciar, atuar, trocar, ceder, descobrir e humanizar, estabelecendo uma interação dinâmica com o grupo. Educar significa também respeitar a criança: ela não é um mini adulto, mas um ser que tem característica, sensibilidade e lógicas próprias. Nesta concepção o lúdico possibilita à criança a exploração do mundo, descobrir-se e posicionar-se em relação a si e a sociedade de forma lúdica e natural praticando habilidades na socialização e na conduta psicomotora.

Antes de aprofundar sobre o uso do lúdico como facilitador no processo ensino-aprendizagem na educação infantil é importante delimitar alguns conceitos, como: lúdico, aprendizagem, jogo, brincadeira e brinquedo.

Segundo o dicionário Aurélio o significado da palavra lúdico é uma atividade relativa a jogos, brinquedos e divertimentos. Onde o mesmo diz que o jogo é atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho, já o brinquedo é o objeto para as crianças brincarem; jogo de criança; brincadeira; brinquedo cantado; brincadeira infantil que envolve gestos corporais aliados a uma canção ou frase rítmica e o divertimento aquilo que serve para divertir, entreter; diversão, distração, entretenimento, já a aprendizagem é o ato, ou processo ou efeito de aprender.

Nas pesquisas realizadas sobre o uso do lúdico como facilitador no processo ensino-aprendizagem na educação infantil foi encontrada vários autores que falam

sobre o assunto, e quanto às definições cada autor (a) faz a sua. Na concepção de Kishimoto o lúdico envolve três vertentes: as brincadeiras que são as ações do brincar, o brinquedo é o instrumento, o suporte da brincadeira e o jogo designam tanto o objeto como as regras da ação da brincadeira, ou seja, são as brincadeiras com regras. Já a aprendizagem acontece na brincadeira dirigida pelo professor, um exemplo o tabuleiro com piões é um brinquedo quando usado para fins de brincadeira, teria o mesmo significado quando vira recurso de ensino, destinado a aprendizagem de números.

Através das concepções de Rousseau sobre a infância, filósofos e pedagogos buscaram mostrar em seus estudos que a infância não poderia ser vista como uma etapa que precede a idade adulta, mas, um período da vida que possui necessidades e características próprias. Rousseau (1999, p. 68, livro II) diz que amei a infância; favoreci suas brincadeiras, seus prazeres, e amável instinto. Ele teve como principal ideia a educação baseada na atividade, pois para ele a aprendizagem é adquirida por experiências, na sua visão a criança é uma folha de papel em branco e, se estiver atenta aos fenômenos da natureza, desenvolverá a curiosidade e pesquisará os fatos.

Segundo Silva, Friedrich Froebel foi um dos primeiros educadores a considerar o início da infância como uma fase de importância decisiva na formação das pessoas. Froebel viveu numa época de mudança de concepções sobre as crianças e esteve à frente desse processo na área pedagógica, como fundador dos jardins de infância, destinado aos menores de oito anos. A partir de suas ideias a afetividade e o lúdico passam a ser destaque no processo educativo das crianças, desenvolveu jogos e materiais educativos especificamente apropriados ao jardim de infância.

Froebel marca a história da educação infantil ao fundar o primeiro jardim de infância, o Kindergarten, que era constituído como um centro de jogos, organizado segundo seus princípios e destinados às crianças. Ao longo do seu trabalho pode analisar a importância do jogo para o desenvolvimento da criança de maneira integral, com todas as suas potencialidades. Estas atividades devem ser orientadas não apenas para a diversão, mas para fins visados pela educação das crianças, ele

ressalta que a brincadeira é a chave para nos comunicarmos e compreendermos a criança.

## 2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

A palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa brincar . No contexto atual da educação, existe várias maneira de trabalhar com as crianças, e uma dela é a ludicidade, pois através do lúdico o educando aguça a curiosidade da mesma. Segundo Maluf (2014, p. 21) são lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento e que a atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação. Porém mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização.

O mais beneficiado em trabalhar com atividade lúdica na sala de aula será o aluno e cabe ao educando apropriar-se disso, a atividade fornece informações sobre a criança, contribuindo para seu desenvolvimento físico-motor, nível linguístico e sua formação moral.

A brincadeira é uma característica essencial na vida das crianças e constitui-se como atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade da criança, daí a importância dada por Froebel ao desenvolvimento de atividades lúdicas nesta fase tão importante do desenvolvimento do ser humano, ele foi um dos primeiro educador a utilizar o brinquedo como atividade nas escolas.

Os materiais criados por Froebel eram chamados de “dons” que são utilizados até hoje nas escolas maternas e jardim de infância. São eles: recortes, desenhos, modelagem, picagem, tecelagem, e trabalho com contas e agulhas. Froebel contribuiu muito para a discussão sobre a educação infantil, pois valorizava o brinquedo, a atividade lúdica e os destacava como sendo de extrema validade no processo de desenvolvimento infantil.

Através das brincadeiras a criança pode se projetar para o futuro por meio da imaginação, além de ajudar as crianças a desenvolverem a sociabilidade, o

psicológico e o psicomotor, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade e potencialidade de cada uma.

O lúdico é uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é a sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. As atividades lúdicas desenvolvem a criatividade, a capacidade de tomar decisões, criam, recria ideias e imagens que lhes permitem entender a si mesmas e serve também para transmitir conhecimento. Vale lembrar que as atividades lúdicas são de grande valia para o educador que souber se utilizar dessas atividades, sendo que o aluno será o maior beneficiado.

Portanto, o brinquedo é a essência da infância, facilita a compreensão da realidade, abre caminho para a criança explorar o mundo, entender seus sentimentos, suas ideias e sua forma de reagir diante de situações vividas.

Para a criança na Educação Infantil, a realidade e a fantasia se misturam, durante as atividades lúdicas, os educadores podem perceber traços de personalidade do educando, de seu comportamento individual e coletivo e o ritmo de seu desenvolvimento.

As atividades lúdicas nas práticas educativas não devem ser aplicadas sem nenhuma intenção educativa. Elas ao serem aplicadas devem mostrar explicitamente a intenção de provocar aprendizagem significativa na criança, despertando-o para a reconstrução ou construção de novos conhecimentos. Para Kishimoto (2011, p. 42) quando a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes.

As atividades lúdicas são recursos pedagógicos altamente importantes, mais do que entretenimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino-aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando.

Desse modo, percebe-se a importância das atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que proporciona uma maior interação entre a criança e o objeto da aprendizagem, fazendo com que os conteúdos fiquem atrativos e as crianças mais interessadas, sendo assim cabe ao educador inovar sempre as suas práticas

educativas, inserindo atividades lúdicas no processo de ensino para que o aluno possa chegar à aprendizagem.

## 2.2 O BRINCAR NO CONTEXTO ESCOLAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar no contexto escolar da educação infantil constitui-se, um desafio por ser ainda interpretado de maneira equivocada por alguns educadores. Sendo assim o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil que é um documento criado em 1998 pelo Ministério da Educação e Cultura do Brasil retrata de uma maneira geral a função da educação infantil na vida da criança no espaço escolar, diferente dos demais níveis de ensino.

No contexto atual da educação infantil o professor tem que repensar suas metodologias baseados em documentos que trazem como recursos as atividades lúdicas.

Através do lúdico a criança aprende a aprender, a construir o saber, a conviver, a ganhar ou perder, aprende a lidar com as possíveis frustrações. Segundo Maluf (2013), podemos encontrar o sentido que se tem em trabalhar o lúdico envolvendo o pedagógico, as contribuições que as brincadeiras têm para com a educação são amplas. Através das brincadeiras a criança consegue se expressar, a ter percepção espacial, desenvolve agilidades e atenção, a ter reação e coordenação motora, percepção visual e audição, a ter rapidez de reação. Também poderá ser trabalhado nas brincadeiras o companheirismo e boas atitudes na mudança de situação. Todo esse aprendizado vem através do lúdico onde o mediador é o professor.

Conforme Kishimoto (2011, p. 20) a brincadeira é a ação que a criança desempenha no concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação, desta forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Kishimoto (apud 1989 Lenvinzon) diz que, a brincadeira de super-herói, ao mesmo tempo em que ajuda a criança a construir a autoconfiança, leva-a superar



obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos.

Portanto é primordial trabalhar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, pois brincando o educando, busca criar situações que tragam soluções para a realidade.

### 2.3 O JOGO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

O jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança realiza, constrói e se apropria de conhecimentos das mais diversas ordens. Foi preciso uma profunda mudança da imagem da criança na sociedade para que se pudesse associar uma visão positiva a suas atividades espontâneas, surgindo à valorização dos jogos e brinquedos.

O aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje discute-se então a importância do lúdico. Os jogos e as brincadeiras se tornam um facilitador para que tudo aconteça de forma natural e melhor ainda de forma prazerosa.

Segundo Kishimoto (2011, p. 19),

Em tempos passados, o jogo era visto como inútil como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança.

Por isso a importância de trabalhar o jogo na educação infantil, para que a criança assimile conhecimentos que possa contribuir para a vida adulta.

### 2.4 COMO UTILIZAR O BRINQUEDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao inserir o brinquedo no processo de ensino-aprendizagem o professor está conduzindo a criança a adquirir novos conceitos, para aquisição da fala com outras crianças e adultos. Brinquedo é um termo indispensável para compreender esse campo, difere do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma indeterminação quanto seu uso, ou seja, a ausência de regras que organizam sua utilização.

Segundo Kishimoto (2011, p.20) uma boneca permite à criança várias formas de brincadeiras, desde a manipulação até a realização de brincadeiras como mamãe e filhinha, o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Esta realização da criança ao manipular brinquedos, é a realidade vivida no seu dia a dia com familiares, com o meio ao qual está inserida, é tanto que a criança só recria o que vive ou ouvi falar.

Ao brincar a criança faz o mundo diferente da realidade, cheio de realizações que os adultos não conseguem imaginar. Portanto para Kishimoto (2011, p. 20) o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

O brinquedo tem grande importância no desenvolvimento, pois cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais. Brincando, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura.

### **3. METODOLOGIA**

A metodologia utilizada neste trabalho foi de cunho bibliográfico, e baseado nos seguintes autores: segundo Lakatos e Marconi (2010, p. 43-44) a pesquisa bibliográfica trata-se de levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. Para Cervo, Bervian e Da Silva (2007, p.60) a pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em artigos, livros, dissertação e teses. Pode ser realizada independentemente ou como parte da pesquisa descritiva ou experimental. Em ambos os caso, busca-se conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado sobre determinado assunto ou problema.

### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este estudo bibliográfico sobre o uso do lúdico é de grande importância para o nível de conhecimento do acadêmico de pedagogia, tendo em vista que este profissional “Pedagogo” irá trabalhar com crianças e adolescentes.

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se afirmar que o lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo da criança. Dessa forma, o jogo e a brincadeira em sala de aula permitem que a criança descubra a si mesmo e o outro, além de que, brincar faz parte da vida da criança.

A criança através do lúdico inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção. A ludicidade proporciona além de situações prazerosas, a formação da personalidade, valores morais e éticos e respeito e compreensão de regras sociais.

Sendo assim, desenvolvem o intelecto, tornando claras suas emoções, angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando soluções e promovendo um enriquecimento na vida. A criança que tem preparação emocional para a vida é fisicamente mais saudáveis, tem melhores condições para a aprendizagem, maior habilidade para superar conflitos.

Vale ressaltar que a inclusão do lúdico no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas na escola proporciona uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo voltado para a aprendizagem significativa e inserção no meio social do qual faz parte.

Portanto, os jogos e brincadeiras utilizados como atividades lúdicas no cotidiano escolar são de grande valia, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

O lúdico para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve a criança como um todo, e a escola que trabalha com a educação infantil devem considerar o lúdico como uma ferramenta de trabalho importante no processo ensino aprendizagem.

## 5. REFERÊNCIAS

Antunes, Celso, 1937. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15** / 8. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

Cervo, Amado L.; Bervian, Pedro A.; Silva, Roberto da. **Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

Ferreira, Aurélio Buarque de Holanda. **Míni Aurélio: O dicionário da língua portuguesa**. 8. ed. – Curitiba: positivo, 2010.

Kishimoto, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (org.); 14. ed. – 4ª reimpressão. - São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_, O jogo e a educação infantil. 8. reimpr. da 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

Lakatos, Eva Maria.; Marconi, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 7. ed. – 5. reimpr. - São Paulo: Atlas, 2010.

Machado, Marina Macondes. **O brinquedo-sucata e a criança: A importância do brincar. Atividades e materiais**. 5ª. edição: junho de 2003

Maluf, Angela Cristina Munhoz. **Brincadeiras para sala de aula**. 11. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

\_\_\_\_\_. **Atividades lúdicas para educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 4. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

Meyer, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e viver: projetos em educação infantil**. 5. ed. – RJ: Wak Editora, 2011. 148p.; 21cm.

Pena, Angela da Conceição. **A importância das atividades lúdicas no universo da educação infantil**. Publicado por: Augusta Neves – 1 ano atrás. acesso dia 24/11/14, mariaaugustaclimadasneves.jusbrasil.com.br

Rousseau, Jean-Jacques. **Emílio, ou, Da educação**. 2ª ed.- São Paulo, 1999.

Silva, Márcia Gomes dos Santos; **A importância de Friedrich Froebel para a Educação Infantil**. Reeditado em 16/04/2013. Acesso dia 24/11/14, Recanto das letras.com.br/artigos4243695.