

EDUCAÇÃO

CONTINUADA

ENSINO
HÍBRIDO
E NOVAS
ESTRUTURAS
EDUCACIONAIS



N 6

Revista Educação Continuada

Ensino Híbrido e Novas Estruturas Educacionais

São Paulo - SP, V.3 n.6, Outubro 2021

Conselho Editorial

Prof. Me. Enésio Marinho da Silva
Prof. Dr. Flávio da Silva
Profa. Me. Jonathan Estevam Marinho
Me. André Santana Mattos

Comissão Científica

Prof. Dr. Flávio da Silva
Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho
Prof. Me. Marcos Roberto dos Santos
Profa. Esp. Maria Aparecida Alves Xavier
Prof. Dr. André Magalhães Coelho

Edição Geral

Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho

Direção Institucional

Prof. Me. Enésio Marinho da Silva

E24

Revista Educação Continuada (Eletrônica) / [Editor Chefe] Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho - Vol.3, n. 6 (Outubro 2021) - CEQ Educacional - São Paulo (SP): Editora CEQ Educacional, 2021

50p.: Il color

Mensal

Modo de acesso: <<http://www.educont.periodikos.com.br/ed/618299cda953952eaf33a174>>

ISSN 2675-6757 (On-line)

Data de publicação: 29/10/2021

1. Ciências Humanas; 2. Educação; 3. Tecnologias de Aprendizagem;

I. Título

CDU 37/49
CDD 372.358

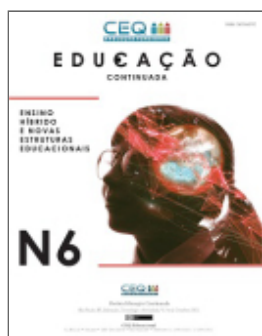
Bibliotecário Responsável: Emerson Gustavo Nifa | SP-010281/O



CEQ Educacional

R. Airi, 20 • Tatuapé • CEP: 03310-010 • São Paulo-SP • Telefones: 11 2546-7326 | 11 2841-2411

Sumário



V3(n.6), 2021 outubro (Ensino Híbrido e Novas Estruturas Educacionais)

Nesta e nas próximas edições deste ano de 2021, a revista Educação Continuada pretende reunir trabalhos que possam discutir as estruturas educacionais do ensino híbrido e o possível impacto no futuro da educação.

ARTIGO CIENTÍFICO

p.05-12

O BRINCAR NA INFÂNCIA

Alexsandra Ricz de Melo Souza

p.13-25

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESTER PRISCILA ROMERA

p.26-32

CONQUISTAS E DESAFIOS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA NO BRASIL

Luciana dos Santos Sobrinho

 [PDF](#)

p.33-40

A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Tânia Cristina Viana Lemos

 [PDF](#)

p.41-50

CONTANDO HISTÓRIA

Diana Macedo da Silva

 [PDF](#)

O BRINCAR NA INFÂNCIA

Autora: Alexsandra Ricz de Melo Souza¹

RESUMO

A presente pesquisa tem por finalidade corroborar que a brincadeira dos meninos e meninas é uma ferramenta que promove, dentre tantas outras coisas, o autoconhecimento; a socialização; a construção da aprendizagem e a superação de desafios, no âmbito educativo e na vida. Assim nossa pesquisa almeja descrever a importância do brincar para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Brincar é essencial a vida da criança, além de ser um direito, é fundamental para seu desenvolvimento, deste modo deve ser prioridade nos planejamentos do ensino infantil com olhar apurado a essa atividade. A abordagem deste artigo será de cunho qualitativo, descritivo e explicativo, com base em revisão bibliográfica de livros especializados, Legislação Brasileira, artigos acadêmicos, teses, dissertações, periódicos e publicações na web.

Palavras-chave: Cultura Infantil; Jogos e Brincadeiras; Práticas Pedagógicas.

1. INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral que o brincar é a atividade lúdica de caráter pedagógico, que corrobora como elemento construtor para as crianças em seu desenvolvimento. O jogo é o grande meio de desenvolvimento das crianças, que facilita o início de seu processo de ensino e aprendizagem pelo pedagogo, colaborando, assim, para que a criança seja capaz

de se desenvolver melhor, tanto social e afetiva quanto cognitivamente.

Muito tem discutido a respeito da contribuição da ação pedagógica tendo por estratégia o lúdico, enfatizando-se nos jogos e brincadeiras para desenvolver o cognitivo, afetivo, social, linguístico e psicomotor das crianças e também ter como estratégia para tratar os conteúdos curriculares.

O interesse pelo tema “o brincar na infância” surgiu da necessidade de estabelecer uma relação entre a teoria e a prática, possibilitando o diálogo entre os pesquisadores, respeitando a pluralidade, tendo como concepção o contribuir no desenvolvimento de habilidades na socialização, gerando autoconhecimento, percepção do outro e do mundo. Nesta primícia, a criança passa a ter uma vida mais alegre nas brincadeiras do seu cotidiano através da interação, construindo sua linguagem social, estabelecendo uma relação afetiva, produtiva, de confiança e respeito mútuo entre educadores e familiares.

Vygotsky (2007), em sua obra, *A formação social da mente*, esclarece que o brincar colabora para o desenvolvimento, elaborando uma zona de desenvolvimento proximal, ponto importante, pois a brincadeira se faz parte do âmbito educativo em diversas situações e sob as mais diferentes configurações.

Em referência a isso buscamos a psicologia, que tem discutido sobre a brincadeira sobre o papel no desenvolvimento da criança e que o brincar contribui sanar necessidades das mesmas. Tal afirmação nos traz uma indagação apoiada nas ideias do autor, quais são as necessidades das crianças? Por que as crianças brincam? (PIAGET, 1989 apud CRUZ et al, s/d, p. 7).

Em menção a isso Piaget (1989) responde:

“a criança brinca porque é indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a

¹ Licenciada em Pedagogia. Pós-Graduada em Psicopedagogia Institucional e Educação Inclusiva. Professora na Rede Municipal de São Paulo. E-mail: alexsandraricz@gmail.com.

adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções [...]”. A brincadeira é, então, uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos (CRUZ et al. s/d, p. 7).

Do mesmo modo admiti Tizuko Morchida Kishimoto:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

As crianças sempre foram inventoras de seus próprios brinquedos, criados imaginativamente da natureza ao seu redor, até o momento em que a indústria lhes ofereceram, brinquedos eletrônicos, parques aquáticos, etc. Fazendo a criança deixar de lado o mundo mágico, a criação, a imaginação e a fantasia. Ficando a cargo da família e da escola o resgate deste mundo infantil.

Esta investigação é para contribuir para uma maior socialização entre as crianças na idade pré-escolar, com a mediação dos professores, utilizando o lúdico na educação infantil como

instrumento facilitador para o aprender e para o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e da linguagem oral das crianças nessa faixa etária.

O objetivo específico que norteia o presente trabalho é corroborar que o brincar é uma ferramenta que promove o autoconhecimento; a socialização; a busca por novos conhecimentos e a superação de desafios. Com o brincar há o resgate da identidade do grupo, que tem por finalidade de integrar as atividades de modo mais amplo e com profundidade.

A escolha do tema encontra justificativa no fato de que, enquanto educadores, temos a pretensão de ser um instrumento facilitador e motivador para que essa prática e necessidade de brincar na vida das crianças seja contínua. É bastante perceptível a falta de esclarecimento, por grande parte dos educadores, que essa prática seja desenvolvida e mediada com uma linguagem inovadora na ludicidade.

A metodologia de desenvolvimento do artigo será descritiva e explicativa, com base em revisão bibliográfica de livros especializados, Legislação Brasileira, artigos acadêmicos, teses, dissertações, periódicos e publicações na web.

2. AS CULTURAS INFANTIS REPRESENTADAS NAS BRINCADEIRAS

Em primeiro lugar, de acordo com Friedmann (2012) discutiremos sobre como as práticas pedagógicas se preocupam em resgatar o brincar. Neste sentido o lúdico está como prioridade nos objetivos da Educação Infantil e toda equipe pedagógica visa favorecer as possibilidades para garantir a brincadeira na vida das crianças de hoje, que estabelece avanços na história do brincar e no vazio vivenciado pelas crianças devido ausência dos pais na primeira infância (apud VITURI, 2014, p. 4).

Segundo Kishimoto (2010):

A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com

peçoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário (Kishimoto, 2010p. 1).

Na etapa da educação infantil as brincadeiras são imprescindíveis, seja na brincadeira de imitar, sendo mais intensa, após aos dois anos de idade. E também antes disso as brincadeiras de corpo como preparativo para o lúdico. Certamente o brincar é substancial a educação infantil, é ação pedagógica que garantirá cidadania da criança e o fazer pedagógico terá maior qualidade (KISHIMOTO, 2010).
 Conforme Leal (2017):

Discorrer sobre o brincar é algo natural em todos os ciclos e etapas da vida do ser humano. Essa ação é natural e necessária para o pleno desenvolvimento da criança em sua vida escolar e pessoal. Para se chegar à situação atual, levou-se muito tempo de estudos, de registros e melhoramentos nas leis que amparam as crianças e nas diretrizes que regem a educação infantil e básica. São esses caminhos que na história do brincar foram ganhando novas formas, conceitos e modificações necessárias para as melhorias contínuas dentro do ambiente social e cognitivo (LEAL, 2017, p. 17)

No presente artigo busca-se focar na escola de Educação Infantil, considerando a cultura infantil e a cultura adulta a partir de uma possibilidade de multiplicidade de seres em formação. Considerando, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que destaca e enfatiza as instituições de Educação Infantil que devem garantir tempo e espaço para brincar.

Para Oliveira (2000 apud VITURI, 2014, p. 5)

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento sucede por meio de trocas mútuas que acontecem durante toda existência. Desta forma, o brincar proporciona o desenvolvimento de habilidades essenciais como a atenção, a memória, a imitação, a fantasia, além de ampliar áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, socialização e capacidade criadora. Dantas et al (s/d) afirmam que na atualidade observa-se que a criança é produtora e reprodutora de cultura, passando a ser protagonista do seu processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto, assim como todo ser humano, a criança é um sujeito social e histórico, que experimenta e se expressa de acordo com o que está posto na sociedade. Dessa maneira, grande parte do que ela socializa é atributo da sua realidade (Oliveira 2000 apud VITURI, 2014, p. 5p. 4).

As brincadeiras que a escola deixa acontecer, na sua estrutura, são tidas como um dos grandes temas românticos (BROUGÈRE, 1998a), no curso de sua história, têm sido concebidas ora como parte da natureza da criança, ora como estratégia. O autor tem trabalhado com o seguinte conceito: “o brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem” (1998b, p. 1).

Em contrapartida aos que não levam em conta a dimensão social da atividade humana. É nesta perspectiva o esforço dissertativo, ou seja, de conhecer, compreender e diferir tem considerado o brincar: uma atividade dotada de significação social.

Kishimoto (2010, p. 1) ensina que:

A pouca qualidade da educação infantil pode estar relacionada com a oposição que alguns estabelecem

entre o brincar livre e o dirigido. É preciso desconstruir essa visão equivocada para pensar na criança inteira, que, em sua subjetividade, aproveita a liberdade que tem para escolher um brinquedo para brincar e a mediação do adulto ou de outra criança, para aprender novas brincadeiras. A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou recriar novas brincadeiras. Assim, ela vai garantindo a circulação e preservação da cultura lúdica. (Kishimoto 2010, p. 1).

Muitas brincadeiras preservam a mesma estrutura, outras, com o tempo, modificam-se, recebendo novos conteúdos. O processo de transmissão dessas brincadeiras dá-se, normalmente através de uma cultura infantil que apesar de singular é proveniente da cultura do mundo adulto e cujos elementos são incorporados por um processo de aceitação e nela mantidos com o correr do tempo (WAJSKOP, 2009, p. 36).

De acordo com Brougère (1998), ao escrever sobre a criança e a cultura lúdica, o brincar abrange o ato da criação cultural por nobreza, que se difere-se o meio social que esta inserido. Destaca que, na cultura lúdica contemporânea, isso se mostra enriquecido e, portanto, aumenta em importância.

Borba(2006) corrobora o entendimento de Brougère(1998) ao defender que:

A criança incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com os outros - adultos e crianças. Mas essa experiência não é simplesmente reproduzida, e sim recriada a partir do que a criança traz de novo, com o seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura (BORBA, 2006, pp. 33-34).

3. IMAGINAÇÃO, REPRESENTAÇÃO E FAZ DE CONTA

Piaget (1978) foi um dos principais estudiosos da brincadeira de faz de conta. Ele relacionou-a ao aparecimento e à evolução do símbolo. Para o autor, o desenvolvimento cognitivo ocorre em fases, as quais evoluem através do equilíbrio dialético entre a acomodação e a assimilação. Na teoria piagetiana, o balanço entre esses dois polos chama-se adaptação, sendo que o desenvolvimento mental é considerado como uma adaptação cada vez mais perfeita do indivíduo à realidade (apud CARRARO, 2003, p. 15). Winnicot (1975) defende que a vida deve ser vivida. Porém existe a submissão com a realidade externa, onde o mundo é reconhecido exigindo ajustes ou adaptações.

Em consonância a isso (BARBOZA & VOLPINI, 2015) afirma a necessidade:

O faz de conta tem uma característica importante, que é marcada pelo brincar, em que as crianças criam possibilidades de entrarem no mundo adulto, sendo protagonistas de suas brincadeiras, realizando suas vontades e os objetos são usados como substitutos de outros. Ela brinca de ser a mamãe, o papai, o cachorro e representando esses papéis em situações variadas, fluindo sua liberdade de criação (BARBOZA & VOLPINI, 2015, p. 3).

Em conformidade, a brincadeira do “faz de conta” é para Piaget uma atividade essencialmente assimilativa. A criança, ao brincar, repete e incorpora novos objetos e ações a esquemas previamente acomodados. No entanto, observa-se que a brincadeira requer mais do que uma simples repetição, envolvendo a representação de ações, pessoas ou objetos. Por isso, dentro da perspectiva piagetiana, diz-se que, no faz de conta, a brincadeira e o símbolo estão relacionados. Por não possuir a capacidade da linguagem desenvolvida, a criança pequena comunica seu pensamento através dos

símbolos (CARRARO, 2003, p. 15).

A partir da imaginação, surge o brincar desde muito cedo. Por meio da curiosidade e brincadeiras livres e simples, o imaginário aparece e se transforma nos melhores brinquedos para a criança, sendo o brincar um dos responsáveis pelo desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem na infância. O professor pode enriquecer a sala de aula, para torná-la atrativa, de maneira lúdica e criativa, buscando chamar a atenção do aluno e aguçar a imaginação e o brincar nele já existente (OLIVEIRA et al, 2018, p. 2).

Segundo Oliveira & Rubio (2013) na brincadeira a criança se expressa, aprende o autocontrole, melhora a estima e confiança, se torna mais ativa nas experiências e nas tomadas de decisões, desenvolve a autonomia para as atividades do dia a dia: comer, vestir, fazer amizades, entre outros. Garantindo à criança a construção da realidade, brincando ela trata das situações que vive no cotidiano e assim consegue compreendê-las melhor.

Corroborando o pensamento das autoras, Carraro (2003) sustenta que:

No início, a brincadeira caracteriza-se por uma simples assimilação funcional ou reprodutora, confundindo-se com os esquemas sensoriomotores que são reproduzidos pelo mero prazer de dominá-los e pelo sentimento de eficácia e poder. É o que Piaget (1978) chama de jogos de exercício. Após os dois anos de idade, a brincadeira deixa de ser predominantemente um pensamento objetivo que se submete às exigências da realidade externa, para vir a adquirir o caráter da imaginação. Assim, surge a brincadeira simbólica ou de faz de conta. Mais tardiamente, com a socialização, a brincadeira adota regras e aproxima-se cada vez mais do mundo real. São os jogos de regras. A brincadeira de faz de conta começa a declinar entre os quatro e sete anos de idade, quando se inicia uma aproximação maior com o real, ou seja, o símbolo acaba perdendo o seu caráter de deformação lúdica para se tornar uma

simples representação imitativa da realidade. Para Piaget, essa fase caracteriza-se por três aspectos: uma tentativa de ordenar as construções lúdicas em sequência, constituindo-se num progresso quanto às atividades lúdicas anteriores; uma crescente preocupação com a semelhança à realidade, representando o real da maneira mais fiel; e pelo início do simbolismo coletivo, em que os papéis se diferenciam cada vez mais e tornam-se complementares, caracterizando a brincadeira compartilhada (CARRARO, 2003, p. 16).

Conforme Domingos (2016, p. 13), a brincadeira faz de conta faz parte do contexto infantil, é o jeito que descobre e compreende o mundo que vive. [...] O Faz de Conta é muito significativo, contribui para ampliação do imaginativo e exploratório, recordando que é na brincadeira que a criança expressa suas emoções e sensações e representa sua realidade.

Vygotsky (2007) atribui um papel importantíssimo à brincadeira, principalmente ao brincar de faz de conta, considerado um verdadeiro “laboratório da infância”.

Para (OLIVEIRA & RUBIO, 2013):

Nas brincadeiras de faz de conta as crianças criam a capacidade de imitar, imaginar, representar sem medo da imposição do adulto. A partir do mundo que ela cria, ela conseguirá entender e internalizar regras no mundo em que está inserida (OLIVEIRA & RUBIO, 2013, p. 2).

Desta forma, as atividades lúdicas representam a satisfação das necessidades da criança por meio do brinquedo, o autor utiliza o termo em um sentido amplo para designar as atividades e o ato de brincar (CONCEIÇÃO, 2010, p. 36).

A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o

significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social (KISHIMOTO, 2003, p. 39).

Conceição (2010) endossa a teoria de Kishimoto, e vai além, ao afirmar que:

[...] Desta forma, dentro destes sistemas, o processo imaginativo encontra-se no topo da complexidade das funções, pois nesta atividade de fantasia diferentes elementos estão envolvidos. Contudo, o componente afetivo presente tanto na imaginação quanto no pensamento real faz com que estas atividades possuam uma compreensível relação. Para um pensamento mais realista é necessária uma atitude mais livre da consciência para o afastamento da percepção primária e a internalização dos elementos dessa realidade, assim como na imaginação (CONCEIÇÃO, 2010, p. 35).

Por fim Domingos (2016) aponta que na brincadeira de faz de conta a criança expressa emoções e sensações. Simula o que ocorre no seu dia a dia por meio do faz de conta. As crianças brincam conforme sua cultura, representam o que vivenciam, assim a mesma brincadeira é reproduzida de forma diferente em diversas culturas (p. 14).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As interações feitas no decorrer da pesquisa, através das análises bibliográficas, revelaram o cotidiano da escola, em muitas possibilidades da cultura infantil. Após diversos estudos sobre a infância percebeu-se que agregar a brincadeira na educação infantil seria uma forma de desenvolver a aprendizagem das crianças de maneira mais próxima à sua realidade cultural. Assim, diante da importância do brincar e da imaginação para formação da infância, conclui-se que estes são essenciais para o desenvolvimento infantil. Através das brincadeiras as crianças aprendem a dominar os brinquedos e espaços

desenvolvendo sua coordenação, compreendendo regras e sabendo tomar decisões e terem limitações.

O foco principal da pesquisa, desde o princípio, era de contribuir para uma maior socialização entre as crianças na idade pré-escolar, com a mediação dos professores, utilizando as brincadeiras e os jogos na educação infantil como instrumento facilitador para a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e da linguagem oral das crianças nessa faixa etária.

A investigação demonstrou que a escola enfatiza o brincar na perspectiva do educar, pois o brincar está presente nos espaços, nos tempos, nos planejamentos, bem como nos Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Infantil. Porém, demonstrou, também, que para um melhor desenvolvimento socioafetivo e cognitivo, a criança pode escolher se quer ou não brincar, escolher fazer sua própria brincadeira ou participar das de outras crianças. Com isso vai exercitando seu julgamento, o que gosta ou não gosta, o que acha certo ou errado. O brincar ajuda, assim, a formar o senso crítico e a autonomia da criança, pois é ela que decide o que fazer, e assim se desenvolver melhor cognitivamente e socioafetivamente. Através do concreto da manipulação dos objetos a criança possa criar sua consciência, seu conceito em relação àquele conteúdo.

À guisa de conclusão cabe enfatizar a importância da liberdade que cada criança deve ter ao criar seus próprios jogos e brincadeiras, e que isso varia conforme a época e o local. Por exemplo, antigamente, antes dos videogames, computadores, e brinquedos eletrônicos em geral, as crianças brincavam com o que tinham à mão - era comum, por exemplo, ver um garoto amarrar um barbante a uma caixa de papelão e sair puxando, afirmando que aquilo era um carro; ou ainda, “montar” em um pedaço de pau e afirmar que aquilo era o seu cavalo, e quando se cansava do cavalo, o mesmo pedaço de pau se transformava em uma espingarda ou em uma espada, etc. Ou seja, todas essas variações fazem parte do universo imaginário da criança e estimulá-las a brincarem dessa forma contribui muito para o seu desenvolvimento socioafetivo e cognitivo. Ao mesmo tempo

em que transforma as brincadeiras a criança cria onomatopeias, imitando o relincho de um cavalo, o barulho de um carro, o tiro de uma espingarda, etc., o que contribui para o desenvolvimento da linguagem oral. Em conclusão o brincar de faz de conta é um processo natural, somente se torna possível por meio da interação social.

5. REFERÊNCIAS

BARBOZA, L.; VOLPINI, M. N. O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 2 (1): 1-12, 2015.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Ministério da Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

BROUGÈRE, G. A Criança e a cultura lúdica (1998a), Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s010225551998000200007 Acessado em: 28/06/2020.

. Jogo e educação. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998b.

CARRARO, L. A metarrepresentação na brincadeira de faz-de-conta: uma investigação da Teoria da Mente. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Psicologia. Porto Alegre - RS: UFRGS, 2003.

CONCEIÇÃO, M. R. Fantasia e Realidade: o Faz-de-Conta e o Contexto da Criança. 2010. Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

CRUZ, C. S.; SIMÕES, J. V.; NEVES, J. K. F.; CANDIDO, M. F. O lúdico como base na educação infantil. (s/d). Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/o-ludico-como-base-naeducacao-infantil.pdf>. Acesso em: 28/06/2020.

DANTAS, E. S. et al. O brincar e suas implicações no processo de aprendizagem na educação infantil. Artigo. UFPE, (s/d). Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2403144/DANTAS%3B+ COSTA%3B+ SILVIA%3B+ CARAU%3B+ 2019.1.pdf/a89cf8a1-91d5-4362-8c1a0c10c0223969>. Acesso em: 28/06/2020.

DOMINGOS, A. H. L; S. A importância da brincadeira de faz de conta na educação infantil. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal - RN: UFRN, 2016.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento - Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2003.

. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LEAL, P. M. F. O brincar na Educação Infantil e o desenvolvimento integral da criança. Dissertação (Mestrado em Educação). Pouso Alegre: Universidade do Vale do Sapucaí, 2017.

OLIVEIRA, A. R.; ARAÚJO, C. F. L.; FREIRE, K. A.; JESUS, L. M.; COSTA, G. S. A

imaginação e o brincar na infância. 2018. Disponível em:
<https://docero.com.br/doc/nsn05se>. Acesso em:
28/06/2020.

OLIVEIRA, E. M. R.; RUBIO, J. A. S. O Faz de Conta e o desenvolvimento Infantil. Revista Eletrônica Saberes da Educação - Volume 4 - nº 1 - 2013. Disponível em:
<http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdf/v4-n12013/Elisangela.pdf>. Acesso em: 28/06/2020.

PIAGET, J. A formação do símbolo: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. (3ª ed.). (A Cabral e C. M. Oiticica, Trads.). Rio de Janeiro: Zahar. 1978.

SOUZA, P. V. A Socialização por meio da Brincadeira na Educação Infantil. Monografia (Graduação em Pedagogia). São Gonçalo - RJ: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2014.

VITURI, L. V. A importância do lúdico na Educação Infantil. Monografia (Especialização em Coordenação Pedagógica). Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2014. Disponível em:

<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/47310/R%20-%20E%20%20LUCIANA%20VIRGINIA%20VITURI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 28/06/2020.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. WAJSKOP, G. Brincar na Pré-escola. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2009.

WINNICOTT, D. W. O brincar & a realidade. Tradução: Jose Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro - RJ: Imago LTDA., 1975.