

Brincadeira é coisa de sala de aula

Manoela Rodrigues Martins¹
Liége Deolinda Westermann²

Introdução

Esta pesquisa focou a influência do brincar e do trabalho em sala de aula com atividades significativas para os alunos no processo de alfabetização. Ao longo dos anos acadêmicos, foi possível verificar diversas vezes nas falas dos professores e na teoria, que trabalhar com atividades significativas com os alunos e também lúdicas trazem benefícios às aprendizagens dos mesmos.

Ao observar a escola notou-se nas conversas entre educadores, e principalmente quando nos inserimos em sala de aula para observar, que o lúdico é excluído do trabalho com crianças entre sete e oito anos. Percebeu-se a ênfase dada aos conteúdos escolares a serem desenvolvidos, deixando de lado as vontades das crianças. São “despejadas” folhas e mais folhas de atividades, sem um verdadeiro significado, dificultando assim, suas aprendizagens. Tais atividades acabam sendo apenas de memorização e repetição de conceitos, habilidades estas que não devem ser prioridades na alfabetização.

Frente a notável disparidade entre teoria e prática, portanto, considerou-se de suma importância compreender como ocorreu o aprendizado de crianças do segundo ano da alfabetização, quando o lúdico e o significativo foram inseridos no trabalho em sala de aula. Além disso, se quis desenvolver aulas-oficina para verificar a influência do brincar e de atividades significativas através de experimentos práticos com crianças entre sete e oito anos, no processo de alfabetização.

¹ Graduada do curso de licenciatura em Pedagogia – FACOS/CNEC.

² Professora orientadora.

Para que brincar?

Sejam crianças ou adultos, todos já brincamos um dia e com certeza não há quem não tenha alguma lembrança das brincadeiras. Podemos talvez não conseguir explicar em palavras, mas no fundo sabemos o que é brincar. Portanto, este artigo resalta a importância da brincadeira e sua influência quando utilizada em sala de aula como ferramenta para a alfabetização.

Para início, se faz necessário conhecer a origem e o que significa brincar. Brincar tem origem latina “vinculum”, que quer dizer laço/algema e é derivado do verbo “vincire”, que significa prender, seduzir, encantar. Então, “vinculum” virou brinco e que originou o verbo brincar (ROSSI, 2004). Procurando no dicionário Aurélio (2012), encontramos para a palavra brincar o sinônimo de divertir-se, folgar, zombar, proceder levianamente.

Ao longo dos anos, diversos filósofos e diferentes autores vêm procurando entender o que o brincar significa para o desenvolvimento das crianças. Para Oflalo (apud. MRECH, s/ano) o brincar nos faz compartilhar de diversas sensações, emoções e sentimentos reais. No brincar, corpo, mente e alma se manifestam espontaneamente, num misto de fantasia e realidade, cada um se envolve e vivencia a experiência da sua própria maneira, exclusiva e intransferível. Brincar é sentir o prazer das sensações extremas, é tentar conhecer os próprios limites, é sair por instantes da realidade, é a entrega aos sentimentos, é elevar os pensamentos até o nada.

Já Salgado (s/ano) acrescenta que é através do brincar que a criança pode desenvolver sua coordenação motora, suas habilidades visuais e ainda auditivas, seu raciocínio criativo e também a sua inteligência. É a partir da brincadeira, do uso da atividade lúdica que a criança cresce e se desenvolve como ser humano.

Fortuna (2012), em uma entrevista para a televisão, afirmou que para a brincadeira existem fases diferentes na vida:

- 1) Os bebês se divertem explorando o corpo, examinando os objetos com olhos, as mãos e principalmente levando tudo à boca.
- 2) Aos quatro ou cinco anos, os personagens que não povoam o mundo real, povoam a imaginação dos pequenos.
- 3) Até os dez anos, as crianças gostam das brincadeiras e jogos.
- 4) Compartilhados, onde as regras são claras e os papéis bem definidos.
- 5) Já na adolescência entram os jogos de amor, de distanciamento e de controle, um esforço para buscar a aproximação com os outros e compreender a si mesmo. (FORTUNA, 2012)

Mrech (s/ano) ainda amplia esta reflexão, confirmando que é no brincar que a criança revela seus conflitos interiores. Na hora do brincar, onde podem aparecer personagens ou não, que se revela o que a criança sente e o que quer fazer naquele momento. Por isso, o brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas sim uma atividade dotada de significação social.

Pensar o brincar na escola

Foi por intermédio da pesquisa experimental, metodologia utilizada no presente estudo, que se pôde observar, analisar e praticar o brincar no ensino fundamental. Desta forma, foram realizadas oficinas com uma turma de segundo ano da alfabetização, de uma escola da rede municipal de Osório/ RS. As mesmas tiveram duas horas e meia de duração, em dias pré-determinados pela professora titular da turma. Nas oficinas, se conciliou a alfabetização ao prazer de aprender brincando, ou seja, de forma lúdica, verificou-se como as crianças se alfabetizam utilizando temas que lhe eram significativos. Além de observar as reações das crianças, suas falas e suas ações, foram feitos questionários pré-estruturados com professores, os quais se constituíram também como dados desta pesquisa. Todos os registros foram anotados em um portfólio, para posterior análise.

Ao realizar o questionário pré-estruturado, com três professoras do segundo ano da etapa da alfabetização (para identificá-las será utilizada a sigla P1- professora 1 e assim sucessivamente), sobre o que significa o brincar, obteve-se as seguintes respostas: *brincar é expressar os sentimentos e emoções de forma espontânea e criativa. Este ato faz parte da vida infantil e é um elemento essencial para o desenvolvimento intelectual e emocional da criança* (P2). Assim reforça a P3, o

brincar é uma forma lúdica no processo de ensino aprendizagem. Já a P1 ressalta que o *brincar é divertir-se nas diferentes fases da vida, como forma de entretenimento.* Era de suma importância compreender o que essas professoras entendiam como brincar para posteriormente fazer outras questões sobre a importância do mesmo e ainda sobre temas significativos em sala de aula. Sobre o significado de brincar, se constatou que todas as professoras relacionavam o lúdico como forma de expressão.

A Diretriz Curricular Nacional para a Educação Infantil/MEC (2010) garante que

[...] Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (p.23)

Desde modo, é preciso reforçar que a escola tem um importante papel no desenvolvimento dos sujeitos, pois é nela que passamos grande parte de nossa infância. A escola é, por muitas vezes, um dos únicos ambientes onde a criança socializa, aprende e brinca com pessoas da mesma ou de diferentes idades e culturas. Segundo Jolibert (2006), os alunos reconhecem a escola como um lugar privilegiado onde se realizam aprendizagens significativas. Um lugar onde se tem os colegas como parceiros com os quais é agradável compartilhar experiências e confrontar aprendizagens.

Porém, nos últimos anos Falkenbach (1999) afirma que no meio institucional, o lúdico e o resgate à sensibilidade corporal perderam espaço para os aspectos técnicos e funcionalistas da escola e as relações, em sala de aula, passaram a ser desenvolvidas, muitas vezes, mecanicamente.

Portanto, cabe somente ao professor perceber que ele, em sala de aula, é o adulto que passa confiança e respeito às crianças. Tratando-as como seres importantes e “apostando todas suas fichas nelas”, cria um vínculo entre professor e alunos/ adulto e crianças. Quando o professor cativa uma turma, consegue que todos os momentos

sejam favoráveis para a aprendizagem, ele se torna um aliado na hora de brincar e ensinar, porque está ensinando brincando.

Cunha (apud. SILVA e SANTOS, 1994) acrescenta que brincar com uma criança é uma forma de demonstrar amor por ela. A participação do adulto pode enriquecer e dar prestígio à brincadeira, sua criatividade pode estimular o processo criativo da criança e sua paciência pode estimular a capacidade de absorver e de concentrar a atenção. Brincar junto reforça os laços afetivos e, geralmente, as crianças gostam quando um adulto quer brincar com elas, pois se sentem mais valorizadas.

Deste modo, Falkenbach (1999) ressalta que:

[...] o professor deve possuir riqueza de calor e ternura, que dão às crianças a impressão de segurança natural. Essa relação de segurança entre professor e aluno instaurada, auxilia e disponibiliza que haja uma ajuda em sentido de evolução, ao mesmo tempo em que se tem clareza das dificuldades e resistências que deverão necessariamente se atenuar e desaparecer para que se consiga a confiança relacional (p. 70-71).

É fazendo com que os alunos se sintam “prontos” para aprender que o professor deve preparar sua aula de forma prazerosa para ambos, pois é professor e aluno que tornam o ambiente da sala de aula um espaço de conhecimentos e descobertas. Quando o professor está aberto para vivenciar o desenvolvimento do aluno, se podem fazer conquistas maravilhosas na aprendizagem, conforme nos faz compreender Falkenbach (1999).

Todavia, Pernigotti (1999) sustenta que embora, há muito tempo, se constate que a memória não é o mais importante para a aprendizagem, muitas práticas escolares ainda se baseiam nela, fazendo, desta forma, com que alguns professores não considerem o brincar como um ato de aprendizagem. Observou-se na escola que muitos professores, para satisfazerem a vontade dos pais, preenchem os cadernos dos alunos com atividades de memorização, sem um real significado para as crianças, ou davam folhas e mais folhas com atividades repetitivas sem contexto.

Alguns professores ainda afirmavam que brincar era “coisa” apenas da etapa de escolarização denominada educação infantil, e que na etapa de alfabetização, brincar é “gastar” muito tempo de aula. Mas aprender não é só saber uma

informação, mas conseguir utilizar essa informação para fazer as mais diversas conexões, de modo a dar uma significação pessoal ao mundo e a si mesmo. Nesta perspectiva, a participação do professor é decisiva para mediar a aprendizagem de seus alunos.

Em outra questão feita para as profissionais no questionário pré-estruturado, sobre a importância do brincar em sala de aula, todas concordaram que é importante. A P3 salienta que *“o brincar possibilita a prática e o experimento por meio de situações que divertem e ao mesmo tempo conduzem a criança no processo de ensino aprendizagem”*. A P2 afirma que *“existem vários tipos de brincar: livre e dirigido, onde a brincadeira depende do momento e dos objetivos que o professor quer atingir”*. A P1 fala do *“brincar com o jogo, onde se tem uma finalidade educativa e de socialização”*.

Porém, Fortuna (2000) lembra que muitas vezes só se brinca na escola se sobrar tempo ou na hora do recreio, sendo que estes momentos correm, permanentemente, o risco de serem suprimidos, seja por má conduta, seja por não ter feito o tema, ou ainda, por não ter dado tempo. Às vezes, a supressão do recreio se estende à hora da merenda, e mesmo que esta não seja, a priori, uma atividade lúdica, representa um momento prazeroso diferenciado das tarefas tipicamente escolares, onde um rasgo de espontaneidade é possível. O que faz com que mesmo a criança gostando de ir à escola, não se sinta estimulada a aprender e se divertir com os colegas, tornando o professor, ao invés de um aliado, um “chato”, que não deixa nunca que se brinque com os amigos da escola, na escola. Tais questões foram constatadas por alunos, colhidas em observações do cotidiano investigado.

O brincar na prática de sala de aula

Partindo destas observações feitas na escola, foi desenvolvida uma oficina, com crianças entre sete e oitos anos no ensino fundamental, onde a proposta era explorar outros espaços da escola, além da sala de aula, e verificar como as crianças reagem brincando com um adulto nas brincadeiras que já desenvolviam com os colegas nos momentos livres. Por isso foi-se para o pátio, onde as crianças

só utilizavam-no no recreio. Começou se fazendo um alongamento para tirar a preguiça do corpo, depois se iniciaram as brincadeiras pelo “Ovo Choco”.³ A turma começou tímida e sem vontade de brincar, mas quando começaram a correr e foram desafiados a ganhar um do outro, começaram a cantar e entraram “com tudo” na brincadeira. Brincaram de Ovo Choco até que todos tivessem participado e depois foram para o ⁴Derruba o Alvo, que era uma competição entre equipes. Eles planejaram estratégias, discutiram quem fazia o que na brincadeira, a melhor posição de ataque e de defesa. Eles brincaram levando bastante a sério, querendo uma vitória. Por fim, para descontraír a competição, brincou-se de Pega-cola⁵ eles, neste final de brincadeiras, demonstraram interação.

Ao retornar à sala de aula, a turma foi indagada se havia aprendido brincando, ou seja, se aprenderam alguma coisa nas brincadeiras feitas anteriormente. Uma menina respondeu que não, só no momento em que foi ensinada uma brincadeira que eles ainda não conheciam. Analisando essa resposta, se percebe que eles só consideraram aprendizagem, aquilo que lhes foi novo, algo que ainda não sabiam e que foi ensinado por alguém. E a participação do adulto na hora do brincar, fez com todos se sentissem mais confiantes e estimulados a participar.

Sobre isso, Fortuna (2000) ainda afirma que para se desenvolver a capacidade de brincar é fundamental ter um espaço para a ação física e mental. Poder agir com a cabeça e com o corpo propicia o desenvolvimento da brincadeira. Ao retornar a sala de aula, o objetivo era registrar coletivamente o que e como brincou-se. Eu, como a professora naquele momento, servi de escriba e eles foram falando o que havíamos feito e soletrando as sílabas para que eu escrevesse. Depois o objetivo era que os alunos copiassem do quadro aquilo que juntos escrevemos. Eles reclamaram que estavam cansados para escrever no caderno, mas um menino salientou que “era importante a cópia para a gente lembrar depois o que tinha feito”. Desta forma,

³Definição, feita pelas crianças, da brincadeira do Ovo Choco: sentados em círculo, uma criança de fora largava o ovo choco e corria atrás da outra.

⁴Definição, feita pelas crianças, da brincadeira Derruba o Alvo: duas equipes separadas por uma corda no chão, que brigavam para derrubar o cone do outro.

⁵Definição, feita pelas crianças, da brincadeira Pega-Cola: um era o pegador que corria atrás dos outros. Quem era pego ficava parado até outro salvar.

fazemos da cópia algo significativo, onde o aluno sabe o porquê e a sua importância, salientando que eles próprios chegaram a esta conclusão.

Perguntando novamente às professoras sobre o tempo disponível em sala de aula para brincar, e sobre o que as crianças brincavam, as respostas foram em geral que não havia dia, nem momento específico. A P2 relata que *“direciona o momento livre com jogos de mesa ou nos dias de chuva, fazendo intervalo na sala com alguns brinquedos que trazem de casa (de forma livre)”*. A P1: *“trabalha só com jogos de encaixe, quebra-cabeça, separação de sílabas, ou seja, jogos pedagógicos”*. A P3 diz que *“a turma brica em grupo ou inteira dependendo do jogo ou brincadeira que lhes interessam”*. Analisando as respostas, pode-se constatar que as professoras não direcionavam um tempo de aula para brincar livre, elas só faziam isso quando sobrava tempo ou de forma direcionada com jogos. Percebeu-se que consideravam o lúdico importante, no entanto acabavam suprimindo esse tempo em poucos instantes de lazer em sala de aula.

Nesta lógica do brincar livre em sala de aula, em outra oficina, abriu-se espaço para que pudessem trazer brinquedos de casa. Lembrando que o que torna um objeto brinquedo, é a ação de brincar com ele, ou seja, com certeza podemos dizer que a função do brinquedo é a brincadeira (BROUGÈRE, 1997). Os alunos trouxeram bonecas, bonecos dos Vingadores, carrinhos, urso de pelúcia (Pica-Pau), outros pegaram o jogo de dama e o de memória que ficavam na sala. Durante trinta e cinco minutos, foi possível brincar com qualquer colega e com qualquer brinquedo, as únicas regras foram não correr para não haver acidentes e não gritar enquanto brincavam.

Não demorou muito para que pequenos grupos se reunissem e comesçassem a brincadeira. Os meninos brincaram de carrinho com os Vingadores e outros foram brincar com os jogos. As meninas preferiram brincar de casinha, uma sendo a mãe, a dinda e outra a professora. Um grupo misto brincou de jogo da memória. Apenas uma das crianças da turma ficou sentada, olhando as demais e mexendo em seus materiais escolares. Como não tinham mais brinquedos na sala, eles utilizavam os próprios objetos escolares como brinquedo, assim, a cola virou mamadeira do bebê,

a mochila virou a mala de viagem, as cadeiras colocadas em outras posições constituíram o território da casinha, entre outros. A turma se divertiu bastante, socializando e criando com os colegas.

Depois a proposta foi criar um alfabeto com os nomes dos brinquedos. Fez-se uma lista no quadro primeiro, para ver como se escreviam as palavras. Eles iam mostrando o brinquedo e soletrando as letras que eram precisas para formar a escrita correta. Por fim, registraram no alfabeto que ficou exposto abaixo do quadro. Como muitas letras ficaram sem o nome de um brinquedo, ficou combinado que todos os dias alguém poderia acrescentar o nome de um brinquedo novo no alfabeto. Desta forma além do prazer do brincar, se reforçou a importância do registro escrito, o que fez ainda com que aprendessem a escrita de palavras novas, porém, que eram de seu cotidiano de brincar.

Abrindo espaço para brincar em sala de aula, mesmo que uma vez por semana, e observando a brincadeira de um grupo de crianças, se percebeu como eram as suas atitudes, seus modos de resolver os problemas ou ainda a forma como se expressavam com as demais crianças. Lima (1997) une o brincar à imaginação, quando acrescenta que a criança lança mão de sua imaginação através do faz de conta. A criança imagina e se coloca no papel do outro e imita. Fazer de conta é o grande recurso que a criança tem para lidar também com os objetivos, as coisas que compõem o seu mundo e como as pessoas se relacionam com estes objetos físicos.

Além do brincar livremente em sala de aula, usar o lúdico na forma de jogos foi um grande aliado para a aprendizagem das crianças. Santos (2007) declara que o jogo infantil possui dois aspectos bastante interessantes e simples de serem observados: o prazer e, ao mesmo tempo, a atitude de seriedade com que a criança se dedica à brincadeira. Por envolverem extrema dedicação e entusiasmo, os jogos das crianças são fundamentais para o desenvolvimento de diferentes condutas e também para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimento.

Desta forma foi possível observar, numa outra oficina, o modo como as crianças brincaram jogando. Foram levados, para a sala de aula, cinco jogos pedagógicos e a

turma dividida, para que todos tivessem a oportunidade de jogar com todos. Estes eram:

- Jogo um: Alfabeto móvel e dado: jogar o dado, com o número que sair escrever com as letras do alfabeto uma palavra correspondente ao número obtido nos dados. Eles se deram conta que não havia nenhuma palavra com 1 letra apenas, então o número 1 era o passe a vez;
- Jogo dois: Memória da palavra e do desenho: tinham que encontrar a figura e a escrita do desenho que estava na cartela;
- Jogo três: Memória dos alimentos: as peças do jogo eram figuras de alimentos e logo abaixo sua escrita, assim deveriam encontrar os pares;
- Jogo quatro: Dominó dos animais: deveriam juntar o nome à figura dos animais;
- Jogo cinco: Encaixe: fichas com o desenho e com a escrita, onde deveriam encaixá-las.

A turma brincou de jogar por cerca de duas horas e de tempos em tempos era feito um rodizio de jogos. Para o registro foi possível unir o jogo a uma atividade difícil de trabalhar com as crianças, que é a construção e o significado de um gráfico. As crianças foram indagadas sobre qual jogo haviam gostado mais e então construiu-se um gráfico, através da votação do melhor jogo. Conversou-se sobre as quantidades que ali estavam expostas, e o mais votado foi o jogo 1 *porque era desafiador pensar na palavra certa*, segundo uma das crianças. Ainda perguntou-se se eles achavam que jogando estavam aprendendo alguma coisa, e uma das crianças disse que *sim, porque eles viam as palavras, os desenhos e tinham que escrever também*.

Então, a partir desta experiência pode-se definir o espaço do jogo como liberdade de criação, no qual as crianças expressaram suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesmo e com os outros. Segundo Lima (1997), é brincando que se aprende sobre os objetos que estão à sua

volta, que se aprende sobre as pessoas e sobre si mesma. É também através do jogo que a criança vai aprender quais são as regras que organizam as relações entre as pessoas de seu grupo e o papel que cada uma desempenha, estabelecendo assim, o que Fortuna (2000) define como uma transmissão da cultura lúdica, onde se aprende quais são as coisas que se pode e as que não se pode fazer, formando regras.

Considerações finais

Como se viu anteriormente, o brincar não é perda de tempo, como alguns professores ainda sustentavam em suas práticas de sala de aula. Ao contrário, nas aulas-oficinas se observou e se vivenciou experiências de grandes aprendizagens com as crianças. Foi no intuito da brincadeira e brincando com elas que se abriu espaço para imaginar, criar e experimentar atividades prazerosas e para o desenvolvimento, principalmente voltadas para a alfabetização a partir de significados para elas.

O artifício de ter o brincar como parte da aula fez que todos tivessem vontade de participar e se estimulassem a querer evoluir. Brincando se aprende sobre qualquer assunto e sobre qualquer conteúdo escolar, pois brincando ocorrem trocas e se criam regras para o convívio.

Reafirmando, então, o que os autores nos mostraram, o brincar se faz presente em boa parte do desenvolvimento da criança, que desde muito cedo, se encontra no ambiente escolar. Portanto, a escola precisa viver este brincar em sala de aula, para que não se perca uma parte da espontaneidade infantil. Unir o brincar livre ou dirigido ao trabalho significativo em sala de aula é o que garante a vontade de estar na escola e fazer deste espaço um ambiente de múltiplas aprendizagens.

Com as aulas-oficina foi possível realizar o objetivo da pesquisa que visava perceber a influência do brincar em sala de aula, para uma aprendizagem cheia de significados e de forma lúdica. Além disso, se constatou que no período da

alfabetização, o trabalho efetivo com o lúdico despertou a vontade de querer saber mais palavras e a forma de sua escrita.

Cabe ressaltar, que ficou a desejar a compreensão das crianças sobre em que medida o brincar faz parte da aula e em que momentos este brincar atrapalha o andamento das atividades escolares.

Todavia, por todos os fatos expostos acima, é possível afirmar que brincar é coisa de sala de aula!

Referências

AURÉLIO, **Dicionário da Língua Portuguesa**. Disponível em: <http://74.86.137.64-static.reverse.softlayer.com/>. Acesso: 24 de abril de 2012.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

COELHO, Maria Teresa Falcão; PEDROSA, Maria Isabel. Faz-de-conta: construção e compartilhamento de significados. In: OLIVEIRA, Zilma de M. Ramos (org.). **A criança e seu desenvolvimento: perspectivas para se discutir a educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2000.

CUNHA, Nyelse Helena. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. In: SILVA, Aline; SANTOS, Ellen. **A importância do brincar na educação infantil**. Disponível em: http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf. Acesso: 30 de abril de 2012.

FALKENBACH, Atos Prinz. **A relação professor/criança em atividades lúdicas: a formação pessoal dos professores**. Porto Alegre: Edições EST, 1999.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.

_____. **Brincar é atividade indispensável para o desenvolvimento das crianças**. Porto Alegre, 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/bom-dia-rio-grande/videos/t/edicoes/v/brincar-e-atividade-indispensavel-para-o-desenvolvimento-das-criancas/1966652/>. Acesso: 28 de maio de 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2009.

JOLIBERT, Josette; JACOB, Jeannette (orgs). **Além dos muros da escola**: a escrita como ponte entre alunos e comunidade. Porto Alegre: Artes Médicas. 2006.

LIMA, Elvira Souza. **Conhecendo a criança pequena**. USA: Alba Book Company, 1997.

MILFONT, Ivanilda. **Identidade**. Disponível em: <http://coordenacaopedagogica-ivanilda.blogspot.com/2009/08/identidade-importancia-do-nome-proprio.html>. Acesso em: 24 de novembro de 2011.

Ministério da Educação e Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacional para a Educação Infantil**. 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>. Acesso em: 14 de setembro de 2012.

MRECH, Leny Magalhães. **Vivendo e Aprendendo**. Disponível em: <http://netmarkt.com.br/aprendendo/apre147.html>. Acesso: 9 de novembro de 2010.

PERNIGOTTI, Joyce M... (et al.) **Aceleração da aprendizagem**: ensaio para transformar a escola. Porto Alegre: Mediação, 1999.

ROSSI. 2004. **A origem da palavra**. Disponível em:

<http://hridiomas.com.br/blog/2012/03/de-onde-vem-a-palavra-brincar/>. Acesso: 18 de setembro de 2012.

SALGADO, Cristiana. **Brincar é coisa séria**. Disponível em:

<http://escolaoficialudica.com.br/atuacoes/significados.html>. Acesso: 9 de novembro de 2010.

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na Educação Infantil. In: CRAIDY, Carmen; KAERCHER, Gládis E. (orgs). **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001. P. 89-100.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

VOLQUIND, Léa, 1994. **Aulas-oficina de matemática nas séries iniciais**: uma alternativa pedagógica para melhorar a qualidade docente. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. Rio Grande do Sul. Brasil.