

# O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DE 2 A 3 ANOS ATRAVÉS DO BRINCAR

Mariana Maira B. Xavier<sup>1</sup>  
Ana Iara Dalla Rosa<sup>2</sup>

## RESUMO

Esta pesquisa explora a importância do brincar na educação infantil, especialmente para o desenvolvimento de crianças de 0 a 3 anos e analisa o papel dos educadores nesta importante fase da vida. Este trabalho tem o intuito de apresentar o brincar como parte fundamental do desenvolvimento motor e cognitivo da criança. Uma vez que o brincar é uma forma de comunicação através da qual as crianças desenvolvem-se plenamente nos aspectos físicos, sociais, culturais, emocionais ou cognitivos. Por meio das brincadeiras, as crianças podem desenvolver habilidades importantes, como atenção, memória, imitação e imaginação. Além disso, ela também pode desenvolver áreas da personalidade, como emoção, inteligência, habilidades sociais e criatividade. Um dos objetivos da educação infantil é o desenvolvimento das crianças menores de cinco anos, fase na qual elas vão descobrindo novos valores, sentimentos, costumes e desenvolvem a autonomia, a identidade e a interação com os outros. As dificuldades atuais para brincar nas escolas de educação infantil são principalmente a falta de materiais, estrutura física e professores preparados. Logo, compreendendo a importância do brincar nesta idade, é necessário que a escola e o educador saibam utilizar os jogos da melhor forma, para que possam desenvolver atividades físicas relacionadas ao brincar na infância. Para esse fim, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, que constituiu-se na consulta de várias literaturas que tratam do desenvolvimento referido assunto, através de pesquisas em revistas, artigos científicos, documentos como o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) (1998), artigos publicados na Internet e livros.

**Palavras-chave:** Criança. Brincar. Ludicidade.

## ABSTRACT

This research explores the importance of playing in early childhood education, especially for the development of children aged 0 to 3 years and analyzes the role of educators in this important phase of life. This work aims to present playing as a fundamental part of a child's motor and cognitive development. Since playing is a form of communication through which children develop fully in physical, social, cultural, emotional or cognitive aspects. Through games, children can develop important skills, such as attention, memory, imitation and imagination. In addition, she can also develop areas of personality such as emotion, intelligence, social skills and creativity. One of the goals of early childhood education is the development of children under the age of five, a phase in which they discover new values, feelings, customs and develop autonomy, identity and interaction with others. The current difficulties to play in kindergarten schools are mainly the lack of materials, physical structure and prepared teachers. Therefore, understanding the importance of playing at this age, it is necessary that the school and the educator know how to use games in the best way, so that they can develop physical activities related to playing in childhood. For this purpose, a bibliographic research was carried out, which consisted of consulting several literatures dealing with the development of the subject, through research in magazines, scientific articles, documents such as the National Curriculum for Early Childhood Education (RCNEI) (1998), articles published on the Internet and books.

**Keywords:** Child. Play. Playfulness.

---

<sup>1</sup> Aluna da Graduação do Curso de Pedagogia na Faculdade EDUVALE – Jaciara. E-mail: [marianamayra2011@hotmail.com](mailto:marianamayra2011@hotmail.com)

<sup>2</sup> Mestra em Educação pela Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT/CUR). Graduada em Pedagogia pela Faculdade Albert Einstein (FALBE). Professora do Curso de Graduação na Faculdade Eduvale - Jaciara. E-mail: [anaiaradallarosa@gmail.com](mailto:anaiaradallarosa@gmail.com)

## **Introdução**

O brincar é fundamental no desenvolvimento e aprendizado da criança, visto que o desenvolvimento é um processo contínuo, sendo que a brincadeira começa na tenra idade na convivência com a família, pois, desde muito cedo, a criança se comunica por meio de gestos e sons.

Na educação infantil, é de suma importância ofertar à criança ambientes que propiciem a manipulação de objetos, brinquedos e socialização com outras crianças, pois, através do brincar, a criança desenvolve a comunicação, aptidões e aprende a lidar com suas frustrações, além de se tornar um ser social.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) (1998), “no ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando”. Logo, ao brincar, as crianças assumem diferentes papéis, através dos quais é possível observar a coordenação das experiências prévias das crianças.

Por meio das brincadeiras, a criança vive novas experiências, experimenta diversas sensações e adentra o mundo da imaginação, imitando e recriando personagens observados nas suas vivências ou criados em seu imaginário. Na educação infantil, a brincadeira de faz-de-conta é uma das atividades fundamentais para que as crianças desenvolvam sua criatividade e imaginação na arte de imitar e representar.

Nesse sentido, de acordo com a RCNEI (1998), "quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens”, construindo novas realidades.

Nas brincadeiras e jogos, cria-se um espaço onde as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão sobre as pessoas, os sentidos e os diversos conhecimentos, pois a motivação para a brincadeira acontece individualmente através dos recursos e estímulos da criança que são compartilhados em situações de intervenção social.

Nesse sentido, conforme Cordazzo e Vieira (2007), em termos de aprendizagem, usar jogos como recursos usa a motivação intrínseca das crianças para tornar o aprendizado do conteúdo escolar mais atraente. Porém, ainda há algumas resistências no ambiente escolar à utilização dos recursos do jogo como estímulo à aprendizagem. Os principais obstáculos

encontrados são falta de espaço, recursos e, principalmente, qualificação profissional.

Além disso, para Smith (1982) apud Cordazzo e Vieira (2007), os jogos, sejam simbólicos ou regulares, são mais do que diversão ou passatempo. Por meio de jogos, as crianças estimulam uma série de aspectos que contribuem para o desenvolvimento pessoal e social, além de desenvolver aspectos físicos e sensoriais.

Os jogos sensoriais, os exercícios e as atividades físicas ajudam as crianças a desenvolver aspectos relacionados à percepção, habilidades motoras, força e resistência, e até mesmo regulação da temperatura corporal e controle do peso.

Logo, de acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006), é imprescindível que os professores compreendam a importância e o impacto dos jogos e organizem o processo educativo de forma produtiva, a fim de promover o desenvolvimento das crianças.

### **A criança de 2 a 3 anos de idade**

A criança está inserida em um mundo tecnológico muito diferente de décadas atrás. Ela traz uma experiência mais aguçada pela mídia eletrônica e os mais diversos meios de comunicação, que trazem informações e conhecimentos que, na maioria das vezes, não são aprendidos na escola ou na família.

Esta era começou por se chamar a sociedade da informação, mas rapidamente se passou a chamar sociedade da informação e do conhecimento a que, mais recentemente, se acrescentou a designação de sociedade da aprendizagem. Reconheceu-se que não há conhecimento sem aprendizagem. E que a informação, sendo uma condição necessária para o conhecimento, não é condição suficiente (ALARCÃO, 2008, p. 17).

Na faixa de 2 a 3 anos, a criança começa a desenvolver a capacidade de compreender explicações, bem como negociar situações do cotidiano com outras crianças e adultos. Nesta fase, mudanças significativas ocorrem no desenvolvimento motor das crianças, tais como aprender a falar, andar e reconhecer cores, além de outras evoluções.

Na coordenação motora fina, a criança apresenta a capacidade de encaixar facilmente as figuras geométricas num tabuleiro, percebendo com agilidade seus erros, recortar tiras de papel e brincar com massinha de modelar. Aos dois anos e meio, suas garatujas são mais fortes e intencionais, conseguindo com mais clareza desenhar círculos, linhas verticais, horizontais e inclinadas, bem como esboçar uma figura humana.

Por meio de atividades cotidianas como brincar, pintar e até caminhar, é possível perceber o estado da coordenação motora infantil. O desenvolvimento da coordenação motora

ocorre naturalmente e, obviamente, requer estimulação para obter melhores resultados e dentro da faixa esperada. A melhor maneira de desenvolver a coordenação motora é por meio das brincadeiras infantis, pinturas e jogos.

Na educação infantil, as habilidades motoras das crianças serão mais exercitadas e estimuladas. Com a ajuda de atividades dinâmicas bem projetadas, uma resposta pode ser recebida imediatamente para que possa ser avaliada. O desenvolvimento da coordenação motora começa no nascimento de um bebê. A maturidade é essencial para que a criança seja capaz de se interessar pelos objetos ao seu redor e receber estímulos para estender a mão para agarrar, apertar e puxar. Em poucos meses, esses esportes serão cada vez mais aprimorados e, assim, teremos a oportunidade de buscar novos ensinamentos.

A criança, nessa faixa etária, também evolui na aquisição da linguagem, já consegue dizer seu nome e fala frases curtas e completas usando palavras já aprendidas. É preciso salientar que o contato físico durante o desenvolvimento das crianças nesse período é de suma importância, pois elas necessitam de carinho, tempo, compreensão e atenção dos adultos para que possam criar conceitos e estabelecer relações concretas.

Os sentimento e as operações intelectuais não constituem duas realidades separadas e sim dois aspectos complementares de toda a realidade psíquica, pois o pensamento é sempre acompanhado de uma tonalidade e significado afetivo, portanto, a afetividade e a cognição são indissociáveis na sua origem e evolução, constituindo os dois aspectos complementares de qualquer conduta, já que em toda atividade há em aspecto afetivo e um aspectocognitivo ou inteligente. (PIAGET, 1983, p. 234)

É através destes aspectos complementares que as crianças se interessam melhor pelo que está sendo ensinado, aprendendo com mais dedicação e prazer. A criança, ao conviver com outras pessoas, acaba despertando em si mesma caminhos para construir o seu próprio conhecimento.

Ainda de acordo com Piaget (1983), o trabalho de educar as crianças não é apenas fornecer conteúdo, mas promover as atividades psicológicas dos alunos. Portanto, compreender o trabalho do autor pode ajudar os professores a melhorar sua eficiência no trabalho.

Algumas escolas planejam suas atividades de acordo com o estágio de desenvolvimento cognitivo da criança. Por exemplo, em uma classe de jardim de infância com crianças entre 2 e 3 anos de idade, é evidente que elas estão descobrindo os sinais. Elas começam a agir como outras pessoas, imitando os personagens nas atividades e histórias que veem em casa. No

entanto, é importante lembrar que os modelos teóricos são sempre unilaterais, principalmente no caso de Piaget, onde não há “receitas” nas aulas.

### **A sala de aula e o brincar**

É importante compreender que o brincar das crianças da educação infantil deve estar organizada de acordo com as características das crianças e com sua faixa etária, levando-se em conta o objetivo da educação infantil, que é de proporcionar o desenvolvimento integral das crianças, valorizando a brincadeira em seus espaços e tempos. É necessário que se organize o espaço, transformando-o em um ambiente acolhedor e prazeroso para os pequenos, ou seja, onde eles possam criar brincadeiras.

Essa forma de organizar o espaço permite quebrar o paradigma de uma escola inspirada em um modelo de ensino tradicional de classes alinhadas, uma atrás das outras. É importante considerar que o modo de organizar os materiais e colocá-los em locais "convidativos e acolhedores" no espaço da sala de aula incita as crianças a interação, motivando o protagonismo infantil nas ações que desenvolvem na sala de aula (HORN, 2004, p. 85).

Segundo o RCNEI (1998), a organização dos espaços e dos materiais se constitui em um instrumento fundamental para a prática educativa com crianças pequenas. Isso implica que, para cada trabalho realizado com as crianças, deve-se planejar a forma mais adequada de organizar o mobiliário dentro de sala, assim como introduzir materiais específicos para a montagem de ambientes novos, ligados ao projeto em curso.

Um ambiente personalizado, rico e diversificado que estimule os sentidos da criança é muito importante para a construção da sua identidade pessoal, promovendo autonomia e independência. Segurança e confiança, nesse contexto, também são essenciais, pois afetam os aspectos emocionais da criança.

É válido ressaltar que as crianças têm a oportunidade de interagir, no entanto, em algum momento, desejam brincar sozinhas. Como todas as experiências de vida, brincar sozinho ajuda a desenvolver habilidades sociais e emocionais e ajuda as crianças a aprenderem com criatividade, imaginação, autonomia e autoconfiança. Afinal, elas precisam se sentir autossuficientes.

Além disso, a aprendizagem perpassa o espaço da sala de aula, a área externa e vai além dos muros da instituição. Ocorre em diferentes espaços externos, como pracinhas, mercados, igrejas, feiras, lojas, entre outros. São locais que, quando otimizados, enriquecem o

aprendizado.

Brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo está em relação direta com a imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, implicam, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras (KISHIMOTO, 1994, p. 108).

Assim, de acordo com o RCNEI, a estruturação do espaço, a forma como os materiais estão organizados, a quantidade e adequação destes são elementos essenciais de um projeto educativo. Espaço físico, materiais, brinquedos, instrumentos sonoros e mobiliários não devem ser vistos como elementos passivos, mas como componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. Isto é, são componentes auxiliares da aprendizagem.

Portanto, o sucesso da melhoria educativa não depende da existência desses materiais, mas está exclusivamente ligada ao uso que os educadores fazem deles, juntamente com as crianças. Os educadores organizam o ambiente para que as crianças possam aprender de forma lúdica e ativa na interação com as outras crianças e com os adultos.

O educador tem que aproveitar para explorar conceitos e valores, fazendo a criança expor o que pensa, sente, entende, visualiza e percebe. É preciso que deixem as coisas fluírem, pois, certamente, surgiram novas ideias, dinâmicas e brincadeiras, mesmo que entre na sala de aula com algo programado (Revista Guia Prático Para Professores Da Educação Infantil, p. 5)

Sendo assim, é fundamental ouvir as crianças, dar valor às suas expressões e pensamentos, pois o principal papel do professor é formar crianças criativas, independentes e autênticas, desenvolvendo a responsabilidade para que, no futuro, sejam cidadãos autônomos e participativos, capazes de atuar com competência e responsabilidade na sociedade em que vivem.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença. No entanto, este é um equilíbrio que o processo educativo persegue sem nunca

atingir totalmente, dada a sua própria dinamicidade. Marcado ludicamente, o educador é capaz de lidar com esta incompletude. Cultivando e respeitando a folga que se cria na combinação dos seus desejos com os do aluno - para trazer para o campo do jogo as recomendações de Kupfer (1989) quando reflete sobre as relações entre Psicanálise e Educação - este educador suporta o paradoxo (FORTUNA, 2000. p. 9).

O desenvolvimento da criança e o seu aprendizado acontece quando sua participação é ativa, ora discutindo as regras dos jogos, ora propondo soluções para resolvê-los. É fundamental que o professor participe ativamente, fazendo com que a criança tenha participação coletiva nas atividades propostas em busca de novas soluções para os desafios apresentados. Neste caso, o papel do professor deverá ser de mediador.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (RCNEI, 1998, p. 23).

Portanto, o professor é essencial nesse processo, sabendo que educar não é somente transmitir informações ou direcionar a um caminho, mas auxiliar a criança a ter consciência de si mesma e da sociedade. É proporcionar diversas possibilidades para que os pequenos possam escolher caminhos, seguindo seus valores, seu entendimento de mundo e dos desafios que cada um poderá encontrar.

Para que o professor explore o mundo infantil, é necessário ter um conhecimento teórico, prático e com poder de observação, pois o educador, ao observar o lúdico através das atividades das crianças, pode captar importantes informações em relação ao seu brincar, como: linguagem, iniciativa, interesse, motivação, afetividade, grau de criatividade, entre outros.

Entende-se que o jogo, por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa a um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física (KISHIMOTO, 1994, p. 114).

Segundo Santos (2002, p. 12), o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. Sobre isso, entende-se que as atividades lúdicas são prazerosas e proporcionam descobertas através de incentivos propostos pelo educador, que estabelece regras e posicionamentos para o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras de forma agradável e criativa.

Ainda segundo o autor, a ludicidade é uma ferramenta muito importante para a educação infantil, pois é através da brincadeira que as crianças desenvolvem seus conhecimentos e compreensão do mundo. Por ser o brinquedo a essência da infância, seu uso pode gerar conhecimento, principalmente na educação infantil.

Assim, a ludicidade tem se tornado uma grande aliada na educação infantil, sendo o brinquedo a essência da infância, possibilitando um trabalho pedagógico que ajuda a desenvolver o conhecimento da criança. Além disso, permite ter uma relação natural com o brinquedo e ainda poder expressar seus sentimentos.

### **Metodologia**

Este artigo foi produzido por meio de pesquisa bibliográfica que, segundo Amaral (2007), consiste em uma etapa básica em todo trabalho científico e afeta todas as demais etapas da pesquisa, pois fornece a base teórica na qual o trabalho se baseia. Esse tipo de pesquisa inclui investigação relacionada à pesquisa, seleção e arquivamento de informações. Foram consultadas diversas literaturas que tratam do referido assunto, além de revistas, artigos científicos, documentos como o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) e artigos publicados na Internet, acessados a partir do Google Acadêmico.

É imprescindível, portanto, antes de todo e qualquer trabalho científico fazer uma pesquisa bibliográfica exaustiva sobre o tema em questão, e não começar a coleta de dados e depois fazer a revisão de literatura, como algumas vezes se observa em alguns profissionais de saúde e acadêmicos no início de formação científica (AMARAL, 2007, p. 1).

Além disso, a pesquisa bibliográfica é uma metodologia importante no campo da educação e os pesquisadores procuram analisá-la a partir dos conhecimentos que estudaram para responder às questões de seus objetos de pesquisa ou comprovar suas hipóteses, a fim de obter novas idéias sobre a pesquisa.

Para realizar pesquisas bibliográficas, é imprescindível que o pesquisador realize levantamentos de trabalhos publicados. A técnica de análise da dados utilizada para chegar aos resultados obtidos foi a análise textual.

### **Considerações finais**



A partir dos estudos realizados conclui – se que é indubitável a importância do brincar na educação infantil, principalmente para o desenvolvimento de crianças de 0 a 3 anos. Brincar é uma forma de comunicação por meio da qual as crianças se desenvolvem plenamente física, social, cultural, emocionalmente e cognitivamente.

Por meio de jogos, as crianças podem desenvolver habilidades importantes como atenção, memória, imitação e imaginação. Além disso, ela também pode desenvolver áreas de personalidade como emoção, inteligência, habilidades sociais e criatividade. Crianças menores de cinco anos descobrem, nessa fase, novos valores, sentimentos, costumes e desenvolvem autonomia e identidade.

Atualmente, a principal dificuldade para o brincar em creches e escolas é a falta de materiais, estrutura física e professores preparados. Quanto aos materiais, cabe aos poderes públicos proverem. Já em relação ao preparo de professores, citamos os cursos de pedagogia e a busca individual de conhecimento e formação continuada, uma vez que o papel do educador é proporcionar às crianças diferentes possibilidades de escolher caminhos, seguir seus valores, sua compreensão do mundo e os desafios que cada pessoa pode encontrar.

Os professores necessitam de conhecimento teórico e capacidade de observação para explorar o mundo infantil. Quando os educadores observam as brincadeiras das crianças por meio de suas atividades, eles podem obter informações importantes sobre suas brincadeiras, como linguagem, iniciativa, interesse, motivação, emoção, criatividade, etc.

Portanto, dada a importância dos jogos lúdicos e brincadeiras nesta faixa etária, escolas e educadores devem saber como usá-los da melhor forma, proporcionando às crianças o desenvolvimento de diversas habilidades através do brincar.

## Referências

ALARCÃO, Isabel. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Editora Cortez, 2008. Disponível em: <http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/1634/775>. Acesso em: 24 out. 2021.

AMARAL, J. J. F. Como fazer uma pesquisa bibliográfica. Fortaleza, CE: Universidade Federal do Ceará, 2007. Disponível em: <http://200.17.137.109:8081/xiscanoe/courses-1/mentoring/tutoring/Como%20fazer%20pesquisa%20bibliografica.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2021.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=451844613011>. Acesso em: 26 set. 2021.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar**. Porto Alegre, 2000. Disponível em: <http://www.andreaserpauff.com.br/arquivos/disciplinas/brinquedosebrincadeiras/6.pdf>. Acesso em: 24 out. 2021.

HORN, Maria da Graca Souza. **Sabores, cores, sons, aromas: a organização dos espaços na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/32222>. Acesso em: 24 out. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745>. Acesso em: 04 out. 2021.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo, 2020. Disponível em: [http://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy\\_of\\_historia-i/historia-ii/china-e-india/at\\_download/file](http://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india/at_download/file). Acesso em: 04 out. 2021.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Ribeirão Preto, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHcwfjcnqKVp6rLnwQ/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 26 set. 2021.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC). **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília, 1998. Disponível em: [https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjakJnJ2LHzAhWlJUCHdF4CSQQFnoECBcQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.novaconcursos.com.br%2Fblog%2Fpdf%2Freferencial-curricular-nacional-educacao-infantil-pref-limeira-sp.pdf&usg=AOvVaw3uy1649Z7StF0qw0-4\\_oYR](https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjakJnJ2LHzAhWlJUCHdF4CSQQFnoECBcQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.novaconcursos.com.br%2Fblog%2Fpdf%2Freferencial-curricular-nacional-educacao-infantil-pref-limeira-sp.pdf&usg=AOvVaw3uy1649Z7StF0qw0-4_oYR). Acesso em: 04 out. 2021.

PIAGET, J. **Problemas de Psicologia Genética**. In: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1983. Disponível em: [http://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20883/2/MD\\_EDUMTE\\_2014\\_2\\_76.pdf](http://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20883/2/MD_EDUMTE_2014_2_76.pdf). Acesso em: 24 out. 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002. Disponível em: <https://monografias.brasile scola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 24 out. 2021.