



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**  
**CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB**

**MARIA ADEVANEIDE DA COSTA**

**LUDICIDADE: JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL:**  
**Espaço para a imaginação, a interação e a criatividade**

**PATOS/PB**

**2017**

**MARIA ADEVANEIDE DA COSTA**

**LUDICIDADE: JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL:  
Espaço para a imaginação, a interação e a criatividade**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Estadual da Paraíba como  
requisito parcial para a obtenção do título de  
licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Esp.: Kilmara Rodrigues dos  
Santos

**PATOS/PB**

**2017**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C838l Costa, Maria Adevaneide da.  
Ludicidade [manuscrito] : jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil: espaço para a imaginação, a interação e a criatividade / Maria Adevaneide da Costa. - 2017.  
15 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Primeira Licenciatura em Pedagogia do Parfor) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Patos, 2017.

"Orientação : Profa. Esp. Kilmara Rodrigues dos Santos, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância."

1. Educação Infantil. 2. Jogo educativo. 3. Brincadeira educativa.

21. ed. CDD 371.337

**MARIA ADEVANEIDE DA COSTA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial para a obtenção do título de licenciatura Plena em Pedagogia.

Data da avaliação: 25/11/2017.

Nota: 9,0

**BANCA EXAMINADORA**

*Kilmara Rodrigues dos Santos*

---

Prof.<sup>a</sup> Esp. Kilmara Rodrigues dos Santos/UEPB (orientador)

*Lidiane Campêlo Rodrigues da Silva*

---

Prof.<sup>a</sup>Ma. Lidiane Campêlo Rodrigues da Silva/UEPB

*Nadia Farias dos Santos*

---

Prof.<sup>a</sup>./ Ma. Nadia Farias dos Santos/UEPB

# **LUDICIDADE: JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: Espaço para a imaginação, a interação e a criatividade**

**MARIA ADEVANEIDE DA COSTA**

## **RESUMO**

Neste artigo são abordados aspectos teóricos que norteiam o trabalho escolar com jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, buscando priorizar a ludicidade nas atividades e dar espaço para a imaginação, interação e criatividade no desenvolvimento da aprendizagem. Desde os primeiros anos de vida, somos instigados e apresentados a jogos e brincadeiras, sendo estimulados assim a interagir com o mundo ao nosso redor. Por sua vez, essas ações em sala de aula, são instrumentos eficazes, se usados de forma responsável e ativa pelos profissionais da educação infantil, proporcionando um aprendizado de conceitos e regras para um convívio social harmonioso. Ao finalizar este trabalho, pelo sucesso das atividades realizadas, comprova-se a viabilidade do uso de jogos e brincadeiras em sala de aula, além de sua importância como subsídio fundamental na proposta metodológica do Ensino Infantil. Destaca-se também que essa prática deveria ser mais frequentemente utilizada de forma lúdica, como ferramenta pedagógica. É ainda necessário afirmar que jogos e brincadeiras tem ganhado força entre os educadores e pesquisadores nesses últimos anos pela sua aceitação e utilização como uma estratégia no processo de ensinar e aprender, por considerarem em sua maioria ser esta, uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e a vivência de conteúdos, além de sua relação com situações do cotidiano.

**Palavras-chave:** Jogos e Brincadeiras. Desenvolvimento. Educação Infantil.

## **1 INTRODUÇÃO**

A escolha do tema LUDICIDADE: JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL, deu-se principalmente a partir da minha experiência profissional em educação de crianças, visto que esta é uma forma natural de despertar na criança a atenção para realização de atividades, bem como condicionar a capacidade de desenvolver seu conhecimento de mundo.

Este artigo tem como objetivo demonstrar a importância do ato de brincar, fundamentada nos referenciais teóricos acerca do tema, de forma reflexiva sobre as teorias que apontam a importância da ludicidade para a educação da criança nos primeiros anos de escolaridade.

A educação integral da criança de até 5 anos foi considerada, por muito tempo, como pouco importante, quando se achava suficiente que fossem

cuidadas e alimentadas. Hoje esse acompanhamento da criança integra o ensino público de educação. Ao fazer parte da primeira etapa da educação básica, ela é concebida como questão de direito, de cidadania e de qualidade. As interações e a brincadeira são consideradas eixos fundamentais para se educar com qualidade.

O jogo e a brincadeira são notados com o mesmo significado neste texto, como atividade principal para a criança. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida com a finalidade de induzi-la a tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, os outros e o mundo em que vive. Brincar é repetir e recriar ações, prazerosas, expressar situações imaginárias, criativas, compartilhar brincadeiras com outras pessoas, expressar sua individualidade e sua identidade, comunicar-se, e participar da cultura lúdica para compreender seu universo.(KISHIMOTO,2008).

Ao fazer uma análise, por meio da educação da criança hoje, é possível compreender como se constitui o ensino infantil e seu caráter necessariamente lúdico de aprendizagem. A importância dos jogos e brincadeiras como recurso metodológico nas instituições de educação infantil está evidenciado por inúmeros estudiosos, pois as crianças brincam grande parte de seu tempo e o jogo faz parte dos métodos mais eficientes de ensino para crianças adquirirem conhecimentos.

Apesar de muita discussão sobre a importância e a contribuição do jogo para o desenvolvimento infantil, há que se considerar também a concepção que cada educador tem de criança, jogo, brincadeira e desenvolvimento.

## **2 METODOLOGIA: o Estágio como Pesquisa**

Os jogos e brincadeiras em geral, são importantes instrumentos utilizados pelos educadores nas atividades lúdicas da educação infantil. Eles proporcionam ações que potencializam o desenvolvimento das habilidades físicas, cognitivas, afetivas, sociais e morais da criança.

Dessa forma, se justifica a escolha do método de pesquisa qualitativa para este trabalho, para que, indutivamente, seja possível tratar de conceitos mais elaborados em relação a Educação Infantil para que, através da

ludicidade, as crianças tenham espaço para a imaginação, a interação e a criatividade. E assim, possam desenvolver, inicialmente, as relações com os outros, tais como, a amizade e o respeito com outros e consigo mesmos, como a imagem corporal, a lateralidade, a orientação espacial e temporal. Isso irá ajudá-los no processo de inserção no mundo e dos sucessivos e importantes aprendizados.

A brincadeira provê uma situação de transição entre a ação das crianças com objetos concretos e suas ações com significados. Portanto, durante o estágio, fizemos questão de cercar crianças de objetos, o que deve ser feito tanto no quadro familiar como no das coletividades infantis (creches e pré escolas). Isso significa inscrever o objeto, de um modo essencial, no processo de socialização e também dirigir, em grande parte, a socialização para uma relação com o objeto. A contribuição de muitos autores sobre essa temática nos auxilia na compreensão de sua importância bem como subsidia teoricamente nosso olhar acerca do brincar infantil.

O planejamento para que as ações envolvidas no ato de brincar sejam qualificadas e relevantes deve ser criterioso e levar em consideração vários fatores. Por essa razão, após pesquisa bibliográfica, as atividades voltaram-se à experimentação prática aplicada durante o estágio supervisionado numa turma de crianças de 5 (cinco) anos, buscando explorar os potenciais no ato de brincar como forma de desenvolver as faculdades educacionais do alunado.

Para tal, foi feito uso da sugestão de aula “Responda depressa sem errar”, objetivando trabalhar o raciocínio lógico - proposta por Núbia Silvia Guimarães Paiva, desenvolvida em quatro momentos.

O primeiro deles teve o objetivo de levar as crianças a identificarem características e semelhanças relativas ao meio que as envolve. Desse modo, distribuiu-se papel e lápis de cor, enquanto era colocada uma música para tocar. Os alunos foram orientados a desenhar livremente à medida que a música era tocada. Em seguida os desenhos foram expostos em um varal na sala de aula.

No segundo momento, as crianças foram convidadas a observar os desenhos em conjunto, escolherem aqueles que apresentavam características semelhantes, cujo critério variou conforme a opinião de cada um, onde se podia levar em consideração o tema, as cores, as formas, etc.

Assim como foi orientado na sugestão de aula, foi explorada de forma ampla as produções para que as crianças percebessem as características dos desenhos, e que as mesmas expusessem suas opiniões.

Dessa forma, foi possível estimular a criança a não apenas se expressar, mas também a buscar meios de entender melhor o ambiente no qual está inserida. Além de a brincadeira influenciar no desenvolvimento da criança, ela também a ensina a agir numa esfera cognitiva. Vygotsky (1998).

O terceiro momento foi estimular a atenção e o raciocínio das crianças através da brincadeira "responda depressa sem errar!". Após a sala estar em círculo, as crianças deveriam completar de forma correta algumas frases pré-estabelecidas como: O contrário de escuro é ... , O contrário de perto é... , O cachorro late, o gato ..., etc. Essa brincadeira colabora no desenvolvimento do raciocínio e capacidade de interligação por parte das crianças.

Para finalizar as atividades, na ocasião desse estágio supervisionado, foi desenvolvida a brincadeira, "Não vale falar, só demonstrar". Seguindo as orientações, o aluno deveria, através de gestos, completar uma frase. Por exemplo: Fernando chegou de viagem. Fazia tempo que não via seu amigo Paulo. Então ele... Então a criança interpretaria e com gestos demonstrava seu entendimento. Por exemplo: abraçar, apertar a mão, beijar, etc.

As atividades desenvolvidas estão de acordo com Janet Moyles (2002) quando afirma, entre outras coisas, que para brincar de modo efetivo as crianças precisam de:

- \*Companheiros de brincadeiras, espaços ou áreas, materiais e que o brincar seja valorizado pelas pessoas que as cercam.
- \*Oportunidades para brincar entre pares, em pequenos grupos, sozinhas, perto de outras pessoas, com adultos.
- \*Tempo para explorar, por meio da linguagem, aquilo que fizeram e como podem descrever a experiência.
- \*Tempo para continuar o que iniciaram.
- \*Experiências para ampliar e aprofundar aquilo que já podem fazer.
- \*Estímulo e encorajamento para aprender mais.
- \*Oportunidades lúdicas planejadas e espontâneas.

Desta forma, pudemos observar a relevância dos jogos e brincadeiras em sala, além de contribuir na desmistificação de que as brincadeiras sejam



vistas apenas um mero passatempo, defendendo seu potencial como objeto de grande valia na aprendizagem.

### **3 TEMA (DESENVOLVIMENTO)**

O uso da imaginação leva o conhecimento da criatividade como defende WINNICOTT(1982) ao afirmar no brincar que o indivíduo pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, ou seja, qualquer que seja a atividade lúdica conduz ao encontro com a criatividade.

As brincadeiras de faz de conta, são jogos através dos quais a criança expressa capacidade de representar dramaticamente. Percebendo-se com isso ser a criança capaz de simbolizar esta capacidade de representar, sendo este um passo importante para o desenvolvimento do pensamento (SANTOS, 2002. P.20).

Diante das explanações, somos instigados a notar o potencial do uso de jogos e brincadeiras como ferramenta de auxílio a aprendizagem devido às possibilidades citadas acima. Porém, encontramos um paradoxo: Se os jogos e brincadeiras temforca para atravessar o tempo e o espaço, por que tão pouco se consegue atravessar os muros das escolas?

A aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender tem ganhado força entre os educadores e pesquisadores nesses últimos anos, por considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a ausência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

O jogo como estratégia de ensino e aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento científico, proporcionando a vivencia de situações reais ou imaginarias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentar durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocarideias e tomar decisões.

O brincar é, portanto uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se em uma

peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. (SANTOS,1995,p.4)

Nessa perspectiva, é pela brincadeira que a criança aprende sobre a natureza, os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu corpo. A criança que brinca livremente, no seu nível, a sua maneira, não está apenas explorando o mundo ao seu redor, mas também relacionando o real e o imaginário, de modo que o brincar e o jogar, na educação infantil, devem ser vistos como uma estratégia utilizada pelo educador que deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

Diante de estudos realizados por KISHIMOTO (2003) e WAJSKOP (2005) que na antiga Grécia (século VIIa.C.) trataram do nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brinquedo na educação. Platão (428-347 a.C.) ressalta a importância de se aprender brincando, em oposição à violência e da repressão. FREIRE (apud AGUIAR, 1998,p. 44) destaca que conceitos como grande, pequeno, em cima, embaixo etc. podem perfeitamente ser trabalhados num contexto de jogos motores, de forma a ligar a tarefa da escola mais diretamente com as características próprias da criança.

O Psicanalista WINNICOTT (1976) afirma que: "o brincar é um fator tão importante no desenvolvimento humano como o comer, o andar e o falar. Por conseguinte é importante considerar que essa ação se constitui na principal atividade da criança e se explicita em momentos de prazer da imaginação. É essencial considerar também que não basta disponibilizar brinquedos e materiais, é preciso buscar atualização constante para conseguir interagir e transmitir o conhecimento necessário para a criança.

Essas reflexões históricas remetem a pensar que os jogos e brincadeiras influenciam no desenvolvimento da inteligência, além de facilitar os estudos, já que no mundo infantil, o ato de brincar reflete uma ação instintiva, fazendo a criança demonstrar suas comunicações e interações com o ambiente em seu entorno, por muitas vezes inocentemente reproduzindo seu cotidiano através da fantasia.

Segundo VYGOTSKY (1998)

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e ou adultos. Isso quer dizer que, o ato de brincar no ambiente escolar, desenvolve a criança, incorporo-a normas sociais, assumindo comportamentos evoluídos em relação ao seu cotidiano, desenvolvendo o seu conhecimento com o ambiente social.

Dessa forma, o brincar, e o jogar, na educação infantil, devem ser vistos como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico. Ainda de acordo com VYGOTSKY (1989, p.130):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

O brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor, desde os primeiros meses de vida somos estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos ao nosso redor, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio.

É através das brincadeiras que as crianças realizam suas primeiras escolhas e aprofundam temas e assuntos vivenciados pelos adultos, os quais no decorrer do tempo as mesmas necessitam compreender.

Segundo BUENO (2010, p.21) “[...] o brinquedo possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança. Ou seja, a brincadeira, na verdade, vem a ser peça fundamental para o desenvolvimento intelectual da criança.

#### **4 DISCUSSÃO**

A seguir, constam os resultados obtidos no estágio na educação infantil que subsidiou este trabalho acadêmico, depois de passar pelas experiências

oportunizadas pelos direcionamentos de estágio supervisionado I, II e III, sendo respectivamente direcionados a observação, intervenção e regência no tocante a Gestão Escolar, a Educação Infantil e Anos iniciais do Ensino fundamental, sendo escolhida a experiência da Educação Infantil, como base para aprofundamento dessa pesquisa.

Inicialmente, foram realizadas as observações e depois as aulas que priorizavam o lúdico dentro do processo ensino aprendizagem. A partir daí já confirmava-se a necessidade de se trabalhar com mais frequência através da ludicidade, envolvendo jogos e brincadeiras. O trabalho dos profissionais da área infantil, interdependem da infraestrutura da instituição no tocante a disposição de espaços e tempos de ensino, além da ausência de materiais indispensáveis como jogos educativos e brinquedos.

No entanto, vale salientar que a visão de ludicidade está ligada à presença de recursos materiais, (como brinquedos), para que se promova a ludicidade nas aulas, além da necessidade do próprio desenvolvimento do imaginário infantil enquanto elemento instigador de situações lúdicas.

Nesse sentido, qualquer educador pode vestir o chapéu de arquiteto quando tem responsabilidade de criar um ambiente favorável para a aprendizagem, com acesso a materiais e brinquedos. Na Educação Infantil, o espaço se converte em parceiro pedagógico. É nele que se multiplicam ou se subtraem oportunidades para acolher o convívio, a imaginação e o ser criança.

Entretanto, a instituição necessita de uma infraestrutura favorável uma configuração de funcionamento que garanta ao espaço físico constituir-se como um ambiente que permita um bem-estar promovido pela estética, pela boa conservação dos materiais, pela higiene, pela segurança e, principalmente, pela possibilidade de as crianças brincarem e interagirem entre si.

É preciso levar em conta alguns princípios para reger a organização dos espaços internos tais como criar ordem e flexibilidade no ambiente físico, proporcionar conforto e segurança as crianças. São válidos também para a organização dos espaços externos, especialmente o pátio. Nele as crianças não precisam apenas correr, subir no escorregador ou no balanço. O espaço precisa ser organizado e deve oportunizar situações de convívio em grupo, para que assim, possa fruir a imaginação infantil.

De acordo com Oliveira ( 2000, p.10) “O lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças ou melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói”. Diante desse pensamento, pode-se dizer que o lúdico não depende apenas de materiais concretos, como brinquedos, mas também de espaços, de apoio e de como são desenvolvidas as metodologias: situações concretas que o educador pode desenvolver na sala de aula de educação infantil.

## **5 CONCLUSÕES ou CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A identificação das concepções de ludicidade que adquiri ao longo da experiência enquanto professora da Educação Básica, unida ao desenvolvimento do estágio em Educação Infantil, bem como as aulas que aconteceram na escola Monica Tavares Guimarães, em Santa Terezinha – PE, me deram as condições necessárias para concluir esse trabalho de conclusão de curso.

Reconhecendo a ludicidade como um instrumento importantíssimo na educação para a construção do conhecimento e desenvolvimento da criança no ensino infantil, é possível enfatizar que o jogo e a brincadeira por si só permitem, aprender a lidar com as emoções, equilibrar as tensões, causadas pelo mundo cultural, e construir a individualidade e a personalidade da criança.

O brincar envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida.

Constatando, através das atividades que resultaram no presente artigo, que os jogos e brincadeiras devem ser utilizados na ampliação da aprendizagem, além de se fazer presente na vida da criança desempenhando um papel importante e fundamental ao seu desenvolvimento.

Somando as atividades práticas realizadas em sala de aula e suas implicações aos dados e informações obtidas durante as pesquisas bibliográficas, é notável a viabilidade de que os jogos e brincadeiras deveriam ser mais frequentemente utilizados de forma lúdica como ferramenta pedagógica, visto que seus desempenhos e potencialidades no processo de

aprendizagem são benéficos, de forma a justificar a necessidade de mais incentivo ao ato de brincar no contexto educacional.

Diante desta realidade, cabe ao educador promover e enriquecer suas aulas com jogos e brincadeiras que devem ocupar lugar central na educação infantil.

Para concluir, vale salientar que as experiências vividas durante as atividades de estágio supervisionado na Educação Infantil, além dos conceitos aprendidos no decorrer do curso de pedagogia na modalidade PARFOR, só vieram comprovar que o trabalho com a ludicidade é uma dimensão que deve ser explorada cada vez mais e melhor, pelo professor que trabalha na educação infantil, considerando assim a necessidade de englobar nessa prática os aspectos físicos, emocional e motor, destacando o jogo e a brincadeira no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

## ABSTRACT

In this article, theoretical aspects that guide school work with games and games in children's development are addressed, aiming to prioritize playfulness in activities and give space for imagination, interaction and creativity in the development of learning. From the earliest years of life, we are instigated and introduced to games and jokes, and are thus encouraged to interact with the world around us. In turn, these actions in the classroom are effective tools, if used in a responsible and active way by professionals in child education, providing a learning of concepts and rules for a harmonious social life. At the end of this work, due to the success of the activities carried out, the viability of the use of games and jokes in the classroom is verified, as well as its importance as a fundamental subsidy in the methodological proposal of Early Childhood Education. This practice should be more often used in a playful way as a pedagogical tool. It is also necessary to affirm that games and jokes have gained strength among educators and researchers in recent years for their acceptance and use as a strategy in the process of teaching and learning, since they are mostly considered as a form of pedagogical work that stimulates reasoning and the experience of contents, as well as their relation with everyday situations.

**Keywords:** Games and Jokes. Development. Child education.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, J.S. Jogos para o ensino de conceitos. Campinas: Papyrus, 1998, p.33-40.

ANDRADE, Carlos Drummond de. PENSAMENTO, disponível em <http://pensador.com>. Acesso em 12 de outubro de 2017.

BRASIL. Ministério da Educação/ Conselho Nacional de Educação/ Câmara de Educação Básica. RESOLUÇÃO N. S, 16 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Nacionais para a Educação Infantil. Brasília:2009

BUENO, Elizangela. Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando forma lúdica. Londrina-PR, 2010.

CAMPOS, M,C,R,R. A importância do jogo no processo de aprendizagem. Disponível em <http://www.psicopedagogia.com.br>. Acesso em 10 de outubro de 2017.

CORSARO, W. A. A reprodução interpretativa no brincar ao “faz-de-conta” das crianças. Educação, Sociedade e Cultura: Revista da Associação de Sociologia e Antropologia da Educação, Porto, v. 17, p. 113-134, 2002.

KISHIMOTO, TisukoMorchida (org) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MOYLES, Janete R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil/ Janet R. Moyles; tradução Maria Adriana Veronese – Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, V. B.(org) O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: vozes,2000.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed.Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, Luciana Alves dos. As brincadeiras no âmbito escolar: um estudo sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo de crianças da educação infantil de uma escola privada do Paranoá-DF. Brasília,centro.

SANTOS, Santana Marli Pires dos, Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Medicas.1995.

VYGOSTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente. 6ed. São Paulo: Martins 1998. Disponível em: <http://goo.gl/rkLdLo>. acesso em 09 de outubro de 2017.

WAJSKOP, G.Brincar na pré-escola, 6ed.São Paulo:Cortez,2005.

WINNICOTT, Donald Woods. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

WINNICOTT, Donald, Woods,(1963/1982).O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional. Trad. IrincoConstatinoSchuchOrtiz.Porto alegre: Artes medicas.