

## AS BRINCADEIRAS COMO DISPOSITIVO COGNITIVO E AS FASES DE FORMAÇÃO DA CRIANÇA

COSTA, Solange Mantanher Maciel e<sup>1</sup>  
GONÇALVES, Valdirene Polassi<sup>2</sup>  
REIFUR, Silvania<sup>3</sup>  
SILVA, Eliane Aparecida Rocha da<sup>4</sup>  
SILVA, Elias do Nascimento<sup>5</sup>  
SILVA, Marinete Miranda da<sup>6</sup>

**RESUMO:** O brinquedo é uma oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem e da concentração e atenção (WAYSOP, 1995). A brincadeira é indispensável à saúde física e ao intelecto da criança e contribuindo no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto. Brincar é um momento de auto expressão e auto realização. Algumas atividades com blocos e peças de encaixe, as dramatizações, a música e as construções desenvolvem a criatividade, pois exige que a fantasia entre em jogo. Já o brinquedo organizado, que tem uma proposta e requer desempenho, como os jogos (quebra cabeça, dominó e outros) constitui um desafio que promove a motivação e facilita escolhas e decisões à criança. O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas.

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

### 1-INTRODUÇÃO

---

<sup>1</sup> Pedagoga pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Coordenadora Pedagógica na Creche Municipal Thayná Gabrielly Oliveira Morais. Especialista em Educação Interdisciplinar de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental com Ênfase em Educação Infantil pelo Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena - AJES E-mail: [solangecasacriador@hotmail.com](mailto:solangecasacriador@hotmail.com)

<sup>2</sup> Acadêmica do 8º semestre do Curso de Administração Pública da Universidade do Estado de Mato Aberta do Brasil Grosso. Técnica de Desenvolvimento Infantil na Escolar na Creche Municipal Thayná Gabrielly Oliveira Morais. E-mail: [valdirene155@hotmail.com](mailto:valdirene155@hotmail.com)

<sup>3</sup> Acadêmica do 8º semestre do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Internacional UNINTER. Técnica de Desenvolvimento Infantil na Escolar na Creche Municipal Thayná Gabrielly Oliveira Morais. E-mail: [silvanareifur@hotmail.com](mailto:silvanareifur@hotmail.com)

<sup>4</sup> Acadêmica do 3º semestre do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado de Mato Grosso. Técnica de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielly Oliveira Morais E-mail: [elianepsrocha@gmail.com](mailto:elianepsrocha@gmail.com)

<sup>5</sup> Pedagogo pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Secretário Escolar na Creche Municipal Thayná Gabrielly Oliveira Morais Especialista em Gestão Escolar pela Universidade da Cidade de São Paulo-UNICID. E-mail: [ninffeto@hotmail.com](mailto:ninffeto@hotmail.com)

<sup>6</sup> Acadêmica do 3º semestre do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado de Mato Grosso. Técnica de Desenvolvimento Infantil na Creche Municipal Thayná Gabrielly Oliveira Morais E-mail: [marinetymiranda@hotmail.com](mailto:marinetymiranda@hotmail.com)

O brinquedo satisfaz as necessidades básicas de aprendizagens das crianças, como, por exemplo, as de escolher, imitar, dominar, adquirir competências, enfim de ser ativo em um ambiente seguro, o qual encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais. (HORN, 2004, p. 71).

As situações problemas contidas na manipulação dos jogos e brincadeiras fazem a criança crescer através da procura de soluções e de alternativas. O desempenho psicomotor da criança enquanto brinca alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Ao mesmo tempo favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência. (OLIVEIRA & VYGOTSKY, 1999).

Para que o brinquedo seja significativo para a criança é preciso que tenha pontos de contato como a sua realidade. Através da observação do desempenho das crianças com seus brinquedos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e ao observá-las poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo através dos brinquedos os nutrientes ao seu desenvolvimento.

## **2- FASE SENSÓRIO-MOTORA (2 ANOS APROXIMADAMENTE)**

Nessa fase, a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. Olhando, pegando, ouvindo, apalpando, mexendo em tudo o que encontra ao seu redor, ela se diverte e conquista novas realidades. Em sua origem sensório-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real ao “eu” e caracteriza as manifestações do seu desenvolvimento.

O bebê brinca com o corpo, executa movimentos como estender e recolher os braços, as pernas, os dedos, os músculos. As brincadeiras físicas satisfazem a criança porque consubstanciam as necessidades de seu crescimento e combinam os movimentos simples com as atitudes naturais, anulando as combinações anormais dos músculos e realizando o aperfeiçoamento.

As brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento

físico. Ao brincar, incorporam-se ao cérebro, através dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo. Masaru Ibuka, citado por Almeida (1990, p. 30), mostra que “nenhuma criança nasce um gênio e nenhuma nasce tola. Tudo depende do estímulo das células cerebrais durante os anos cruciais. Estes anos são os que decorrem do nascimento aos três anos”. O meio ambiente precisa estimular tanto a atividade mental como emocional, pois é isso que faz crescer a delicada rede de conexões.

Piaget, citado por Almeida (1990, p. 30), lembra muito bem que *“quanto mais uma criança ouve e vê, mais quer ver e ouvir”*, pois as informações enviadas ao cérebro geram sempre conexões novas que as mantêm sempre ativas. É tão significativa essa relação que, no prazo de dois anos, a criança aprende milhares de informações e até uma língua complexa, apenas por ouvi-la.

A criança, nessa fase, necessita do adulto por inteiro. Dele dependerão seu crescimento e sua relação social. Pesquisas feitas com animaizinhos mostram que nos bebês, quando isolados nos primeiros anos de vida e impedidos de, entre outras coisas, brincar, tende a aumentar a agressividade, a timidez e as perturbações permanentes dos comportamentos sociais. (QUEIROZ, 2009).

Da mesma forma, crianças criadas dentro de cômodos isolados, além de ficarem prejudicadas intelectual e fisicamente, tendem a apresentar perturbações dos comportamentos sociais. O contato dos adultos com as crianças, nessa fase, é imprescindível. A primeira infância é, sem dúvida, riquíssima e deve ser estimulada de todos os modos possíveis. A perda desse período pode ser irreparável. (MALUF, 2003).

Falar, ler, contar histórias, conversar, brincar, correr, montar a cavalo, ler para os filhos, possibilitar estimulações variadas, participar são atitudes que educam a criança, levando-a a alcançar uma mente ativa, um corpo saudável e um estado emocional de equilíbrio. Uma criança - bem como um animalzinho - consegue distinguir um tratamento afetuoso de um tratamento hostil e de desamor apresentado pelo adulto - e por sinal, consegue emitir uma resposta de aproximação ou afastamento. É exatamente esse contato afetuoso e estimulante do adulto com a criança que caracteriza o primeiro sinal de uma verdadeira educação lúdica.

### **3-- FASE SIMBÓLICA - 2 A 4 ANOS APROXIMADAMENTE**

É a partir dos 2 anos, praticamente, que a criança passa a se definir e a se estruturar como ser diferenciado dos animaizinhos. Os animais mais desenvolvidos do mundo não ultrapassam essa fase. É uma das fases mais importantes para a vida da criança em todos os aspectos. Além dos movimentos físicos, a criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos. Adora rasgar, pegar no lápis, mexer com as coisas, dando aos exercícios uma intenção inteligente e uma evolução natural de sua coordenação.

Os exercícios motores dos músculos amplos e finos passam a ser dirigidos e aplicados segundo uma ordem “intencional”, provocando-lhe manifestações psicomotoras. Essas manifestações são expressões de puro simbolismo, representado na mente. Ela brinca de casinha, motorista, cavalo de pau, dança e etc... Como forma de expressão do mundo que viu e interiorizou.

Na fase do “faz de conta”, imita tudo e todos. O “jogo simbólico” se explica pela assimilação do “eu” – ele é o pensamento na sua forma mais pura. Por isso ela gosta de participar de todos os tipos de brincadeiras que evidencie movimentos corporais, imitações e pequenas descobertas.

As brincadeiras tidas, por exemplo, como incógnitas de que participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual. Quanto mais informações receber, mais registro ocorrerá em seu cérebro. Piaget, citado por Almeida, (1990, p. 32), afirma:

Jogando, elas chegam a assimilar às realidades intelectuais que, sem isso, permaneceriam exteriores a inteligência infantil. É por isso que pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construção adaptada, exigindo sempre mais do trabalho efetivo, a ponto de, nas classes pequenas de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrerem entre o jogo e o trabalho.

Experimentando, vendo, manipulando as coisas, a criança descobre a possibilidade de dar forma ao mundo de acordo com as suas impressões, passando não só a evocar e registrar fatos na memória, mas a recriá-los.

Wallon, citado por Almeida (1990, p. 32), especialista em Educação Infantil, relata:

Acontece frequentemente de a criança interromper-se, surpreendida por um de seus próprios gestos, os quais ela só parece perceber em suas consequências. É a mudança sobrevinda em seu campo de atividade ou de percepção que parece fazê-la descobrir, e em seguida repetir, o movimento que constitui a causa. O vivo despertar em sua curiosidade por tudo o que é novidade leva a esse voltar-se para sua própria atividade.

No final da fase anterior, e no início desta, a criança age imitativamente para ver o que sua ação vai produzir, sem que isso se trate de uma ação exploratória – ela toca, empurra, desloca, amontoa, justapõe, para ver o que vai dar. A brincadeira se torna uma diversão de risco e gratuidade, na qual o prazer opõe-se à curiosidade: mas, em seguida, os jogos e as brincadeiras ultrapassam a ação de gratuidade e de simples recordação de impressões observadas e vividas (imitação) para uma reelaboração criativa, um processo através do qual se combinam os dados de experiência de construir uma nova realidade, correspondente à curiosidade e necessidade. Por isso a criança adora ouvir histórias, brincar de esconde-esconde, adivinhações e contar suas próprias histórias.

Todavia, exatamente porque a imaginação trabalha apenas com materiais contidas na realidade, é preciso que eles participem do maior número possível de estímulos que reforcem estruturas e alarguem horizontes. Atividades como o canto, exercícios físicos, histórias, montagens, descobertas, encaixes, contato com as letras, adivinhações são indispensáveis para o desenvolvimento. (KISHIMOTO, 2005).

Nessa fase, as crianças gostam de estar junto ao adulto e a outras crianças. É a fase do “egocentrismo”, na qual elas são o centro de tudo e tudo se volta para o seu “eu”. Por isso apegam-se as suas coisas e não abrem mão delas. Nos jogos e nas brincadeiras, não conseguem coordenar seus esforços para o outro, e os jogos com regras não funcionam; mas estar junto com outras crianças, participar de atividades apresentadas pelos pais, executar pequenas ordens como arrumar as coisas, ajudar os pais são coisas importantíssimas para o crescimento intelectual e social. Da mesma forma, o relacionamento sadio, alegre, carinhoso, afetivo que recebe é indispensável para o equilíbrio emocional.

Em síntese, podemos afirmar que a união da evolução física, verbal, psicomotora, intelectual, social, emocional é que faz uma criança alegre, feliz, capaz de avanços no crescimento geral.

#### **4 – FASE INTUITIVA – JARDIM II – PRÉ-ESCOLA**

É a fase em que, sob as formas de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu”. Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentido funcional e

utilitário.

Os jogos de que as crianças mais gostam são aqueles em que seu corpo está em movimento; elas ficam contentes quando podem movimentar-se e é essa movimentação do corpo que torna seu crescimento físico natural e saudável. Já em pleno século XVIII, em *Ginástica Médica e Cirúrgica*, Tissot (citado por Almeida, 1990, p. 33) recomenda: “Exercitem-se ao mesmo tempo todas as partes do corpo, sem contar que a ação dos pulmões é constantemente estimulada pelos chamados gritos das crianças”.

Da mesma forma que correr, trepar, pular, nadar, arremessar são exercícios que estimulam o desenvolvimento dos músculos amplos. Atitudes como pegar, rasgar, rabiscar, desenhar, pintar, bordar, costurar, amassar, modelar desenvolvem e estimulam os movimentos finos, necessários e obrigatórios para o processo de incorporação ao processo de alfabetização que irá ocorrer.

É a fase que a criança tudo e tudo quer saber (fase do porquê). O desenvolvimento mental, diz Piaget (citado por ALMEIDA, 1990, p. 35), “é uma construção contínua, comparável à de um grande edifício que se torna mais sólido a cada novo conhecimento”. Piaget (citado por Almeida, 1990, p. 34) afirma que é muito difícil ensinar a uma criança as operações; elas as elaboram por si, através de suas próprias ações. Jogando, brincando, a criança chega a assimilar as realidades intelectivas, o que outro modo seria impossível acontecer.

É importante lembrar que todos os jogos de que as crianças participam que inventam ou pelos quais se interessam nessa fase constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos (visuais, auditivos e sinestésicos), operativos (memória, imaginação, lateralidade, análise, síntese, causa, efeito), funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras (coordenação fina), definem alguns aspectos básicos da “prontidão” que dá condições para o domínio da “leitura e escrita”. (OLIVEIRA, 2007).

Da mesma forma, o pensamento não está dissociado da linguagem. Esta, iniciada na fase anterior (ação imitativa), passa a ser estruturada, e os sinais verbais primitivos se generalizam em esquemas verbais mais amplos.

A linguagem constitui um todo: começa a reconstruir a ação, a evocar e a representar o mundo da criança numa espécie de jogo. Ela gosta de relatar suas experiências, de ser ouvida, de fazer perguntas, de ouvir histórias, repeti-las e brincar com as letras. (ALMEIDA, 1990, p. 34).

A criança aprende muito mais depressa quando pode dar nomes às coisas,

quando aprende a conversar sobre as situações e quando a linguagem verbal e escrita ao seu redor é mais rica. Nessa fase, a criança reúne-se com outras crianças para brincar, mas age, ainda, sem observar regras. No jogo, todas ganham e todas perdem. No final acabam sempre em briga e agressões.

Ela não consegue ainda coordenar seus esforços com os dos companheiros, mas sente a necessidade de estar junto com os outros. Até os seis ou sete anos aproximadamente, é a fase em que a criança define praticamente grande parte de seu desenvolvimento físico, mental, afetivo (equilíbrio emocional e social). A participação e a postura do adulto (pais e professores) são importantíssimas para a criança. Nessa fase adora movimentar-se, e a família – bem como a pré-escola – não pode querer mobilizá-la com determinações que castre esse tipo de ação.

A criança adora ajudar os pais e participar de pequenas tarefas, e isso não deveria ser descartado com a justificativa de que atrapalha. Ela adora ouvir histórias, desenhar, “escrever” e brincar com brinquedos que possa operar, montar e desmontar. Por isso não deveria ficar sentada diante da TV ou ter brinquedos que não pudesse tocá-los por medo de quebrá-los. É importante que o adulto compreenda também que o excesso de atividade imposta nessa fase faz a criança se sentir escrava, e pode deprimi-la e levá-la a perder o gosto e a paixão pelas coisas. É fundamental que a família proporcione um ambiente rico em informações que possam estimular e a pré-escola o desenvolvimento, e nunca forçá-la a assimilar nada além daquilo que é capaz de fazer naturalmente e com prazer.

Daí entendermos que as pré-escolas, creches, que suprem ou auxiliam a educação familiar, devam ser altamente qualificadas e preparadas para essa função. Entendemos também que todas as crianças, sem distinção, deveriam ter o direito de participar de uma boa pré-escola ou instituições similares, como centros de recreação, que as auxiliassem a se desenvolver integralmente.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os brinquedos, para ser trabalhados ludicamente, podem ser industrializados ou confeccionados até mesmo pelas próprias crianças, que vão se divertir muito com eles. Os brinquedos devem ser adequados ao interesse, às necessidades e às capacidades da etapa de desenvolvimento que a criança se encontra. Embora todas

passem pelos mesmos estágios, a época e a forma como o desenvolvimento se processa pode variar bastante. (BRASIL, 2001).

Na teoria de Piagetiana (1973, p. 53-58), “a fase sensório-motora (0 a 2 anos) caracteriza-se por mecanismos sensório-motores no contato com a realidade, e não há manipulações simbólicas”. De 0 a 24 meses é o período sensório-motor, quando ocorrem grandes explorações e enormes descobertas. Neste estágio os brinquedos facilitarão a evolução motora como móveis colocados ao alcance da criança; chocalhos pequenos;- brinquedos para morder e bichinhos de vinil.( PIAGET, 1973).

É importante oferecer às crianças os mais diferentes estímulos auditivos e visuais, mudando os brinquedos de posição para que a criança perceba diferentes estímulos. Mudar a posição dos móveis é uma boa ideia.

Dos 8 aos 12 meses acontece um grande desenvolvimento psicomotor, amplia-se o campo da ação da criança, pois ela já senta e se locomove mais facilmente. Adora manipular objetos, pôr, tirar, empilhar, experimentar, enfim, imita gestos e sons e é capaz de antecipar o resultado de algumas ações. Explora o espaço, exercita-se correndo de um lado para outro (aprende andar). Usa as duas mãos, seu vocabulário aumenta, pede coisas e aponta objetos. Gosta dos brinquedos pedagógicos porque oferece oportunidades de manipulação. Também manifesta grande interesse por brinquedos de apertar botões, saltar peças ou abrir portas. (PIAGET, 1973).

Os Brinquedos adequados são aqueles de puxar e empurrar;- livros de pano;- argolas de plástico para encaixar;- cubos de pano;- bichos de pelúcia;- João bobo;- caixa com vários objetos para pôr e tirar;- caixa de música;- peças para encaixar umas nas outras;- bonecas de pano; Brinquedos para atividades na água ou na areia. Enfim, brinquedos que possam ser manipulados sem oferecer perigo e que estimulem a criança a interagir. (KISHIMOTO, 2002).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, vol 1, p. 21-22):

As crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação.

Dos 18 aos 24 meses a criança começa a internalizar as ações realizadas e passa a lembrar-se de pessoas e coisas. Sua memória já está ativa, desenvolve a



capacidade de imitar e inicia assim o processo de representação mental que irá subsidiar o surgimento da brincadeira simbólica, o jogo de faz-de-conta que se estabelecerá na próxima fase. A criança já é capaz de correr e trepar. Começa a querer ser independente, fazer tudo sozinha mesmo que ainda não consiga. A água, a terra e a areia são grandes atrativos. Adora bater com uma colher numa tampa de panela, abrir armários, espalhando pelo chão tudo o que há neles.

Os Brinquedos adequados são carrinhos ou outros brinquedos de empurrar e puxar;- blocos de construção; - brinquedos de desmontar (grandes); - túnel para atravessar; - cavalo de pau; - carro ou bicicleta sem pedal, que a criança movimenta com os pés no chão; - livros com ilustrações coloridas e simples; - bolas. Aos 2 anos a criança gosta de estar com outras crianças, mas ainda não brinca junto. Cada criança fará a sua atividade, podendo ou não imitar a outra; - briga facilmente e disputa brinquedos e não gosta de emprestar seus brinquedos.

Aos 3 anos a criança começa a conhecer e reconhecer cores e formas;- tenta registrar seus pensamentos em desenhos;- imita os adultos em seus afazeres; - seu poder de imaginação vai aumentando gradativamente. Aos 4 anos os desenhos são mais complexos e elaborados; começa a brincar de médico, papai, mamãe, entre outros;- a linguagem verbal é bem desenvolvida; quer saber de tudo: nome, características, funcionamento. Gosta de livros, procura reconhece figuras que estão nos mesmos; explora seu corpo e de outras crianças; brinca de forma cooperativa; amigos imaginários estão sempre nas brincadeiras; gostam de usar fantasias como Super-Homem, Mulher Maravilha, Barbie, Power Rangers, Batman, Teletubies e outras. O faz-de-conta é a realidade durante a brincadeira. A fantasia (roupa que caracteriza personagens da brincadeira) só vai ser uma fantasia quando ela for tirada e guardada.

Aos 5 anos conhece todas as cores; começa a aceitar as regras das brincadeiras, procura segui-las, mas pode trapacear para não perder o jogo; o menino gosta de brincar de mocinho e bandido, tornando assim as brincadeiras mais agitadas e cheias de ação; as meninas já gostam de brincadeiras mais calmas, como as atividades domésticas e sociais; as competições vão sendo mais frequentes, mas ainda não consegue assimilar derrotas.

Aos 6 e 7 anos (aproximadamente) gosta de vários tipos de jogos, quer ganhar sempre; consegue um jeito de trapacear para ganhar; gosta de brinquedos rudes; surgem novos relacionamentos com colegas e professores. As crianças de 4 a 6

anos apresentam características bem marcantes, relacionam tudo o que acontece ao seu redor com seus sentimentos e ações. Começam a argumentar, ainda sem razões lógicas. Suas razões são baseadas em seus desejos ou medos. (SANTOS, 2000).

Os brinquedos mais adequados são livros de pano com figuras; telefone; panelas e todos os tipos de utensílios de cozinha; bonecas; máscaras, chapéus, fantasias e capas; fantoches; bichos de plástico ou de pelúcia; massa de modelar; quebra-cabeça (simples); tambor, corneta, pianinho, pandeiro, etc.; carros, caminhão, trenzinhos, aviões e bicicletas; cabanas e casinhas; balde, pазinha e material para fazer bolhas de sabão; lojas em miniaturas; casa de bonecas com móveis; caixa registradora; cidadezinhas, fortes e fazendas e posto de gasolina.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1990.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2001.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. I, II, III.
- CAMPOS, Maria Malta, ROSEMBERG, Fúlvia e FERREIRA, Isabel M. **Creches e pré-escolas no Brasil**. 2ª Ed. São Paulo: Cortez, 1995.
- HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- KISHIMOTO, Morchida Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- KISHIMOTO, Morchida Tizuko. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.

OLIVEIRA, Renata Cristiane de. **A importância do brincar na construção do conhecimento**. Revista PsicopedagogiaOnLine–Educação & Saúde Mental (2007).

OLIVEIRA, M. K. Vygotsky - **Aprendizado e desenvolvimento: um processo histórico**. São Paulo: Scipione, 1999.

PIAGET, Jean. **Pedagogia e Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação Infantil e Ludicidade**. QUEIROZ, Marta Maria Azevedo – Teresina: EDUFPI, 2009.120 p.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

WAYSOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.