A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO

WAGNER COTRIM GOMES

RESUMO
Esse artigo evidência a importância do brincar, da expressão corporal e do movimento no desenvolvimento integral do educando, pensando que a educação deve atingi-lo plenamente, de forma global, respeitando as suas particularidades e singularidades, sendo significativa e contextualizada. Apresenta uma prática pedagógica que valoriza a ludicidade, o brincar no contexto escolar, que envolve as expressões e o movimento corporal como facilitadores da aprendizagem. Para chegarmos à conclusão utilizamos os estudos de autores que escrevem sobre o tema, para uma melhor compreensão e organização dos dados. Com os estudos, observamos que as brincadeiras corporais contribuem de maneira significativa no processo de ensino aprendizagem dos educandos, indo além de um simples divertimento, dando oportunidade de desenvolver habilidades responsável pela autonomia do educando.

Palavras-chave: Brincadeira, expressão Corporal e psicomotricidade.

ABSTRACT
This article highlights the importance of playing, body expression and movement in the child's integral development. Thinking that education must fully reach students, globally, respecting their particularities and singularities, being meaningful and contextualized. It presents a pedagogical practice that values playfulness, playing in the school context, which involves expressions and body movement as facilitators of learning. To reach the conclusion, we used studies by authors who write on the topic, for a better understanding and organization of the data. Through studies, we observed that physical play contributes significantly to the teaching-learning process of students, going beyond simple fun, giving the opportunity to develop skills responsible for the student's autonomy.

Keywords: Play, Body expression and psychomotricity.

INTRODUÇÃO

A Educação em nosso país está em constante busca de uma melhor qualidade, mesmo com o amparo legal encontra dificuldades de atender a todos e suas necessidades. A brincadeira, além de ser um fator promocional da saúde e lazer, pode também promover o convívio social, buscando a desenvolver suas potencialidades respeitando a individualidade de cada um. O projeto apresenta-se propostas educacionais que estimulem uma educação plena, utilizando a relação entre a psicomotricidade para uma aprendizagem significativa.
O professor diante de qualquer dificuldade ou problema deve procurar a solução de maneira agradável através de uma atividade lúdica apropriada para facilitar o entendimento e a aprendizagem do seu aluno, aproveitando o interesse pelo divertimento incluindo atividades lúdicas nas tarefas pedagógicas. Os professores são os principais aliados para proporcionar um ambiente brincável.
Sendo assim, se faz necessário que os professores compreendam a importância do brincar, intervindo de maneira adequada modelando a criatividade e o desafio do pensamento do educando, buscando criar um ambiente estimulador, provendo um ambiente harmonioso, com respeito mútuo, onde ajuda os educandos a estruturar sua personalidade, autonomia, autoestima e iniciativa própria e conhecimento.

A HISTÓRIA DO BRINCAR

O jogo era visto como recreação de acordo com Kishimoto (1994). Desde o início da civilização humana, ele aparecia nas atividades que exigiam esforços físicos, intelectual e escolar como relaxamento. Na idade média não era considerado sério, porque era associado a jogos de azar, na época bastante praticados. Já no Renascimento, período chamado de compulsão lúdica, a brincadeira era vista como uma conduta livre que poderia facilitar o estudo e favorecer o desenvolvimento da inteligência. No Renascimento se instituiu uma nova concepção de infância, em que a criança "é vista como ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade" (KISHIMO-

TO,1994, p.63).
Na antiga Grécia, já se reconhecia a importância do brincar na ação educativa, por exemplo. Platão, em as leis (1948), destaca a importância do" aprender brincando", em oposição à utilização da violência e da repressão. Aristóteles analisa a recreação como descanso do espírito, na Ética a Nicomano (1983) e na Política (1996) (Apud KISHIMOTO, 1994, p.61).
Após o Renascimento, as brincadeiras passaram a ser vistas como instrumentos de aprendizagem de conteúdos escolares, contrapondo-se aos processos educacionais e dessa maneira os educadores deveriam ensinar os conteúdos escolares de forma lúdica, favorecendo a espontaneidade das crianças e o desenvolvimento da criatividade, e do imaginário.
Segundo Kishimoto (1994) Froebel foi o primeiro a colocar os jogos e brincadeiras como parte essencial do trabalho pedagógico, para ele:
A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem, neste estágio e ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto um todo da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto – ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente torna-se um homem determinado, capaz de auto-sacrificio para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (Froebel, 1912c, p.55 apud KISHIMOTO, 1994, p. 68).

CARACTERÍSTICAS DO BRINCAR
Segundo Bettelheim (1988), através das brincadeiras das crianças era possível perceber como elas entendiam o mundo. Para ele, brincar é uma atividade que deve ser respeitada, pois nela as crianças aprendem o funcionamento de uma vida em sociedade.
Wallon, em A evolução psicológica da criança (1998), ressalta que as atividades lúdicas são próprias das crianças e que fazem parte do seu crescimento. Piaget em seu livro A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação (1978), evidencia que o jogo é importante para o desenvolvimento da inteligência da criança.
De acordo com Almeida (2008) as atividades lúdicas desenvolvem algumas características nas crianças que contribuem para o trabalho do educador como: controlar a ansiedade; interiorizar limites; melhorar a autoestima; diminuir a dependência e possibilitar a autonomia; aprimorar as coordenações motoras; melhorar o controle segmentar; desenvolver percepção de ritmo; aumentar a atenção e a concentração/ ampliar o raciocínio lógico; desenvolver a criatividade e perceber a socialização e a coletividade.
Para Kishimoto (1999), as características que podem definir o brincar resumem-se em uma situação que: gera prazer; é espontânea e tem a prioridade das crianças; é controlada internamente pelos jogadores e tem uma flexibilidade para ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos. Alves (2001) afirma que o brincar é qualquer desafio que é aceito pelo simples prazer do desafio, ou seja, confirma a teoria de que o brincar não possui um objetivo próprio e tem um fim em si mesmo. Nos relatos sobre o brincar infantil, Vygotsky (1991) afirma que este é como que uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade (CORDAZZO; VIEIRA, 2008, p. 365).
Para Vygotsky (1994), a brincadeira se constitui em objeto de realização de desejos, a criança utiliza o brinquedo para satisfazer desejos que não podem ser satisfeitos de imediato, "para resolver essa tensão, a criança em idade escolar envolve-se num mundo ilusório, onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo" (Vygotsky, 1994, p.106). Assim o brincar da criança cria uma situação imaginária que pode ser considerada um meio para desenvolver o pensamento abstrato.
Como a criança está em desenvolvimento, a brincadeira é um processo utilizado por ela na exploração do meio com o objetivo de conhecer a si mesma, captar a realidade, vivenciar o lúdico e tornar-se capaz de interagir com o ambiente em que vive. É uma atividade que compõe o processo de equilibração do seu desenvolvimento.
É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos

relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros (WINNICOTT, 1975, p. 63).
Durante o ato de brincar a criança revela através da expressão corporal seus anseios, necessidades e até possíveis traumas. Segundo Winnicott (1975), a brincadeira simbólica pode ser comparada a uma sessão psicoterapêutica, pois as crianças muitas vezes, expressam as situações vividas no seu cotidiano e demonstram suas inquietações, pressões e outras situações vivenciadas nos ambientes que elas estão inseridas. Para Winnicott (1975, p.74), "o brincar é por si mesmo uma terapia".
Através das brincadeiras infantis percebemos que a criança sempre tenta adaptar-se à realidade por experiências vividas e observadas dentro do seu espaço de construção. Além de favorecer o imaginário, o brincar ajuda a criança a se comportar de forma mais autêntica que a habitual. As crianças imitam os adultos ou outras crianças mais velhas idealizando-os. Para Lee, 1977 "o brincar é a principal atividade da criança; através do brincar ela aprende as habilidades para sobreviver e descobre algum padrão no mundo confuso em que nasceu." (LEE, 1997. P. 340).
Sendo assim, o brincar passa a ser importante no desenvolvimento da criança de maneira que a brincadeira vai aparecendo gradativamente em suas vidas como elementos que proporcionam experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade.
A criança vivência na infância diversas experiências de conhecimento e apropriam-se dos objetos que as cercam além de estar se inserindo em um contexto social que difere do ambiente familiar (as escolas e creches). Nessa fase do desenvolvimento infantil, a criança utiliza-se de recursos lúdicos para apropriação da realidade de maneira que possa transformá-la e adaptá-la de acordo com seus interesses.

O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO SOCIAL.

A criança começa a se desenvolver no mundo lúdico, nas brincadeiras entre mamãe e seu bebê, fase em que a criança começa aprender a brincar, segundo (Brougere in KISHIMOTO, 1998) Ela inicia esse processo com um papel que pode ser comparado ao do brinquedo e que só depois passa a ser ativa na brincadeira. Com o passar do tempo a atividade lúdica vai se aprimorando e a criança passa a brincar de outras formas, sozinhas e com outras pessoas em novas e diferentes situações.
As raízes das interações sociais estão na interação precoce entre mãe e bebê (Brougere in KISHIMOTO 1998). "A brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais" (WINNICOTT, 1928, p.163).
A visão interacionista se fundamenta na questão de que a aprendizagem se desenvolve em relação a um contexto sociocultural e histórico que é mediado pela comunicação, ou seja, o desenvolvimento é um processo que se dá de fora para dentro. "É bom lembrar que a escola, ao possibilitar uma vivência social, diferente do grupo familiar, desempenha um importante papel na formação da personalidade da criança (GALVÃO, 1995, p.101).
Assim o professor surge como o mediador do processo de aprendizagem, que utiliza como recurso o brinquedo e a brincadeira para estabelecer uma aprendizagem significativa, a fim de que a construção do conhecimento possa ocorrer de forma lúdica e prazerosa.
Segundo Vygotsky (1994), isso ocorre através da zona de desenvolvimento proximal, que é definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real da criança, a sua capacidade de resolver problemas sozinhos, e o seu nível potencial, determinado pela capacidade de resolução de problemas sob a orientação de sujeitos mais experientes.
Assim o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade (VYGOTSKY, 1994, p.134).
Assim o desenvolvimento da aprendizagem, através da zona de desenvolvimento proximal da criança passa a ter novas possibilidades de aprendizagem. O brinquedo e as brincadeiras colocam a criança diante de situações que vão exigir a capacidade de solucionar problemas e adaptar-se a novas situações.
As brincadeiras mudam com o passar do tempo, pois cada etapa do desenvolvimento infantil vai necessitar de algo específico. Por exem-

plo, percebe-se que as crianças vão perdendo o interesse por certos brinquedos e brincadeiras, que acabam sendo utilizadas pelas crianças de acordo com sua idade. Em cada fase do desenvolvimento infantil o professor deve estar preparado para utilizar a brincadeira de forma adequada a fim de facilitar o desenvolvimento. Além de que o ambiente cultural que a criança está inserida também determinará os interesses por alguns tipos de brincadeiras, pois: "A vida social constitui a base do desenvolvimento infantil, cabendo a escola a importante tarefa de oferecer condições para a criança exprimir em suas atividades, a vida em comunidade" (AMARAL, 1990, p. 80).

O educador pode utilizar o recurso lúdico de modo que as crianças experimentem situações do real através da ação do lúdico. Por exemplo, em classe quando se trabalha com o conteúdo curricular, sistema monetário, o professor pode adaptar o ambiente de forma que os alunos vivenciem a experiência de estar em um mercado, e então o docente poderá brincar com seus alunos de "comprar" para que eles experimentem uma situação que faz parte do cotidiano dos adultos, como receber troco e exercitar o cálculo mental, nas situações diárias.

Assim, nessa e em outras situações com outros conteúdos curriculares o professor pode utilizar atividades lúdicas com seus alunos, e construir um ambiente de aprendizagem prazeroso, onde a relação de ensino-aprendizagem ocorra de maneira significativa, favorecendo o desenvolvimento global dos alunos. Segundo Zanluchi, 2005: "Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas" (ZANLUCHI, 2005, p. 89). Assim sendo, não temos receita pronta para se preparar para vida, a interação com a vida é que vai preparando a criança para o mundo, se for uma interação de qualidade reflete na sua formação.

O BRINCAR E O MOVIMENTO.

Sabendo que nos primeiros meses de vida, antes de desenvolver a fala, as crianças expressam através de gestos e expressões suas emoções e necessidades, e que ao longo do tempo esses movimentos tendem a se aprimorar e se tornarem mais compreensíveis e que a expressão corporal continua sendo utilizada durante toda a sua vida, é imprescindível que a expressão corporal seja educada desde o começo da formação escolar do indivíduo. Galvão (1995) quando diz que o movimento tem um papel fundamental na afetividade e na cognição cita Wallon. Pois antes de agir diretamente sobre o meio físico, o movimento atua no meio humano, mobilizando as pessoas por meio de seu teor expressivo. Podemos dizer que a primeira função do movimento no desenvolvimento infantil é afetiva. Segundo Galvão (1995) a afetividade, o ato motor e a inteligência são campos funcionais entre os quais se distribuem a atividade infantil.

A criança expressa através do corpo, aquilo que não consegue com palavras. "O gesto precede a palavra" (GALVÃO, 1995, p.72). E por isso os educadores devem estar atentos para transformar essa necessidade que as crianças têm em se expressar através do movimento em situações pedagógicas, favoráveis à relação de ensino- aprendizagem, pois a escola contrária ao movimento poderá trazer obstáculos para a aprendizagem, dos seus alunos, já que o movimento (sobretudo em sua dimensão técnico- postural) mantêm uma relação estreita com a atividade intelectual. O papel do movimento como instrumento para a expressão do pensamento é mais evidente na criança pequena. Cujo funcionamento mental é projetivo (o ato mental projeta-se em atos motores), mas é presente também nas crianças mais velhas e mesmo no adulto (GALVÃO, 1995, p.110).

As brincadeiras que exigem movimento favorecem as crianças em sua mobilidade e percepção do seu corpo e do espaço onde está inserida, Segundo Dohme (2003) a necessidade de movimento que a criança apresenta faz com que ela aprecie muito esta atividade, que deve ser explorada de forma alegre, descontraída, de maneira a estimular a participação de todos

Os jogos colaboram com o desenvolvimento de habilidades onde empregam a força: puxar, levantar, empurrar; a agilidade: correr, saltar, rastejar; a destreza: ativar, mirar esquivar. Como também habilidades físicas que exigem uma maior sensibilidade, como por exemplo, jogos onde as crianças necessitam se ocultar ou executar alguma atividade ligada a psico-

motricidade fina, como: enfiar uma agulha, equilibrar um ovo etc. (DOHME, 2003, p.80)
As atividades que envolvem o movimento podem auxiliar no processo de desenvolvimento psicomotor dos alunos. Nesse espaço, as crianças terão possibilidades de interagir por meio de gestos e atos, dentro do ambiente educativo através das brincadeiras, como propõe os parâmetros curriculares nacionais
Os conhecimentos sobre o corpo, seu processo de crescimento e desenvolvimento, que são construídos concomitantemente com o desenvolvimento de práticas corporais, ao mesmo tempo em que dão subsídios para o cultivo de bons hábitos de alimentação, higiene e atividade corporal e para o desenvolvimento das potencialidades corporais do indivíduo, permitem compreendê-los como direitos humanos fundamentais. (PCN de Ed. Física, 25)
Então, o professor deverá ajudar os alunos a utilizar todas as possibilidades que a brincadeira oferece, e assim, desenvolver trabalhos que contribuem para o desenvolvimento psicomotor dos alunos, possibilitando aos mesmos um ambiente de aprendizagem que respeite e valorize suas necessidades.

O BRINCAR NA ESCOLA

Em qualquer contexto que a criança estiver brincando, ela estará de certo modo aprendendo, na escola essa aprendizagem se potencializa no sentido de conceito sistêmico, entendendo que na escola as crianças têm a oportunidade de se relacionar com crianças da mesma faixa etária e estará sobre a supervisão de profissionais especializados nessa ação, além de ter o pensamento holístico de entender os fatos não apenas em si mesmos, mas também em relação às outras crianças envolvidas.
A brincadeira contribui em diversos fatores no desenvolvimento da criança, além de ser uma fonte de diversão e prazer, contribui significada mente para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico das crianças/alunos.
Kishimoto, 2010 defende o brinquedo para ser utilizando como ferramenta dentro das escolas afirmando que:
Cabe à creche e à pré-escola, espaços institucionais diferentes do lar, educar a criança de 0 a 5 anos e 11 meses com brinquedos de qualidade, substituindo-os, quando quebram ou já não despertam mais interesse. Para adquirir brinquedos, é fundamental selecionar aqueles com o selo do INMETRO (Instituto Nacional de Metrologia), que já foram testados em sua qualidade com critérios apropriados às crianças. A seleção de brinquedos envolve diversos aspectos: ser durável, atraente, adequado e apropriado a diversos usos; garantir a segurança e ampliar oportunidades para o brincar; atender à diversidade racial, não induzir a preconceitos de gênero, classe social e etnia; não estimular a violência; incluir diversidade de materiais e tipos — brinquedos tecnológicos, industrializados, artesanais e produzidos pelas crianças, professoras e pais (KISHIMOTO, 2010, p. 2).
Sendo assim a utilização de brinquedos educativos como ferramenta pedagógica, na visão de especialistas, necessita do conhecimento do ambiente escolar para que esses instrumentos não seja um simples objeto comum e sim objetos que tragam saberes em potencial que possa ser aproveitado pelo professor e pelo educando. Nesse contexto não podemos deixar de considerar as individualidades do educando, pois os brinquedos não podem ser vistos como objeto estático, sempre igual para todos os educandos, pois trata-se de um instrumento dinâmico que se altera com a imaginação dos educandos, oportunizando-o a ser um ser criativo, imaginário e interpretando o mundo com novos saberes.
A escola tem um papel crucial em garantir que as crianças tenham tempo e espaço para brincar, incorporar o brincar no currículo escolar, através de atividades planejadas e momentos de lazer, é essencial para um ambiente de aprendizagem equilibrado e estimulante.
É preciso cautela ao analisar a brincadeira dentro da escola, pois o brincar no ambiente escolar não é apenas uma pausa nas atividades acadêmicas, mas uma parte essencial do processo educacional que contribui para o desenvolvimento holístico das crianças. Investir no brincar é investir no futuro das crianças, promovendo um desenvolvimento mais completo e equilibrado.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR EM FAMÍLIA

O brincar em família é essencial para o fortalecimento dos laços familiares, pois juntos ajuda a construir uma conexão mais forte entre pais e filhos, criando memorias afetivas comparti-

lhadas em momentos de alegria, reforçando a união familiar. As crianças aprendem a se comunicar e expressar seus sentimentos com naturalidade, enquanto os pais podem modelar comportamentos de resolução de conflitos e cooperação com propriedades.
Para todos os membros da família, o brincar pode ser uma forma eficaz de aliviar o estresse e relaxar, esses momentos de diversão ajudam a criar um ambiente familiar mais harmonioso e feliz. Estabelecer momentos regulares de brincadeira em família cria uma rotina saudável que as crianças podem antecipar e apreciar, isso pode incluir noites de jogos noites de jogos, passeios ao ar livre ou atividades criativas em casa.

BRINCAR NÃO É SÓ PARA AS CRIANÇAS

Quando falamos de brincadeiras, de imediato pensamos na nossa infância, no entanto o brincar se faz presente durante toda nossa vida, logico que as brincadeiras de apresentam de maneiras diferentes de acordo com a faixa etária e as condições. Mesmo depois de adulto várias pessoas de encontram em algum momento da vida brincando, ou por conta dos filhos, sobrinhos, netos ou mesmo amigos, ou por necessidade própria.
As brincadeiras vão mudando ao longo do tempo, algumas permanecem outras vão surgindo com as novas tecnologias, pois os jogos eletrônicos e a internet surgiram nos últimos tempos com toda velocidade, e se torna inevitável não acompanhar essa chamada evolução, se tornaram também ferramentas no campo de ensino e aprendizagem.
As tecnologias se tornaram um imenso campo empregatício nos últimos tempos, onde uma simples brincadeira com game tomou uma proporção imensa no mercado de jogos eletrônicos, onde adultos se especializam em programar jogos de diversão para todas as faixas etárias, abrindo um mercado de trabalho lucrativo na nova era.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Ao longo desse trabalho, percebemos que o brincar e o movimento são necessários no processo de ensino-aprendizagem, pois facilitam todo esse processo de maneira prazerosa.
As brincadeiras são de suma importância no desenvolvimento dos educandos. É através do brincar, que a criança encontra uma maneira de comunicar-se com o mundo que a cerca de maneira simbólica.
Nas brincadeiras simbólicas e de imitação, as crianças expressam diversos tipos de sentimentos e emoções, utilizando a linguagem verbal e a linguagem do corpo. A expressão corporal é utilizada pelo indivíduo desde quando não se dominava a fala, utilizando-a para se comunicar e expressar desejos. As brincadeiras que envolvem a expressão corporal mostram a importância ao desempenhar um papel fundamental na comunicação humana, complementando e enriquecendo a linguagem verbal.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, G. P. Teoria e Prática em Psicomotricidade: Jogos, Atividades Lúdicas, Expressão Corporal e Brincadeiras Infantis. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008.
BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Arte / Ensino de primeira à quarta série. Brasília: MEC/SEF, 1997.
BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física / Ensino de primeira à quarta série. Brasília: MEC/SEF,1997.
CORDAZZO, S. T. D. e VIEIRA, M. L. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. Porto Alegre, v. 21, n. 3, 2008.
DOHME, V. Atividades Lúdicas na Educação: O Caminho de Tijolos Amarelos do aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
GALVAO, I. Wallon, H. Uma Concepção Dialética do Desenvolvimento Infantil. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.57 58.
KSHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In: seminário nacional: currículo em movimento: perspectivas atuais, 1., 2010, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: Acesso em: 12 jun. 2018.
KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 1998.
LEE, C. O crescimento e desenvolvimento das crianças. Londres. Longman, 1977
PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente: O

desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.58
WALLON, H. A Evolução Psicológica da Criança. Rio de Janeiro: Editorial Andes, 1998.
WEIL, P. e TOMPAKOW, R. O Corpo fala: A Linguagem Silenciosa da Comunicação não-verbal. 37. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
WINNICOTT, D. W. A Criança e o seu mundo. 6. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1982.
O BRINCAR.
ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.
.