A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CAMILA BALDINI JESUS COELHO

RESUMO
O brincar é uma necessidade física e um direito de todas as crianças. As brincadeiras têm um papel muito importante no processo de aprendizagem na Educação Infantil. Elas oferecem repertório para que a criança desenvolva sua criatividade, autonomia e capacidade de reflexão. Além disso, contribuem para a formação das esferas sociais, afetivas, culturais, cognitivas, emocionais e físicas. O objetivo principal deste artigo é conhecer a história dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil e compreender a sua importância como ferramenta de trabalho para o educador estimular o desenvolvimento da criança. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de alguns estudiosos que abrangem os temas sobre a história do brincar e do brinquedo, as fases do desenvolvimento da criança e o papel do educador na brincadeira, dentre eles estão Andrados, Moraes, Piaget, Wajskop.

Palavras-chave: criança, educador, Educação Infantil, jogos, brincadeiras e desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como tema os jogos e brincadeiras na escola e busca alcançar um entendimento sobre a importância do brincar no desenvolvimento infantil.

"Ele só brinca na escola". "Ele vai à escola para brincar". "Ele só fica brincando na escola". Quem nunca ouviu estas afirmações em tom pejorativo, dando a entender para o interlocutor que brincar é um mero passa tempo para a criança?

O documento fornecido pela Prefeitura Municipal de São Paulo para nortear o trabalho nas unidades de Educação Infantil intitulado como "Orientações curriculares: expectativas de aprendizagens e orientações didáticas para Educação Infantil" vem esclarecer este equívoco dizendo que na Educação Infantil o brincar é a linguagem que as crianças usam para se manifestar, descobrir o mundo e interagir com o outro. Durante as brincadeiras, as crianças adquirem novas habilidades e desenvolvem a imaginação e a autonomia. Kishimoto (1999) diz que: "para a criança, brincar é viver". Logo, brincar na escola é coisa séria e está relacionado ao desenvolvimento, participação, construção, superação, habilidades, oportunidades, enfim, com certeza não é só um passatempo.

A criança necessita de estímulos e oportunidades que alimentem o seu impulso natural de curiosidade. As atividades didáticas que fazem uso do lúdico ajudam a criança a organizar-se de forma prazerosa, proporcionando-lhe momentos de análise de lógica, de percepção sensorial, dentre outros aspectos. O processo de aprender se dá pela curiosidade que impulsiona a pessoa para a descoberta e repetidas explorações.

É fundamental pensar sobre a importância do papel do educador na brincadeira, quais objetivos pretende alcançar, que intervenções deve fazer, como qualificar uma brincadeira, quais direcionamentos pode dar para tornar as experiências mais interessantes e desafiadoras para as crianças, como estruturar o espaço e facilitar as interações.

O educador não precisará necessariamente ensinar a brincar, pois isso acontece naturalmente, mas cabe a ele planejar, estimular e trazer possibilidades de brinquedos e brincadeiras com a intencionalidade de propiciar o desenvolvimento das crianças.

HISTÓRIA DOS JOGOS E BRINQUEDOS

Na antiguidade, crianças de diversas idades e de ambos os sexos ficavam em locais abertos, livres, e a brincadeira tinha um caráter coletivo e de integração. Subir em árvores, correr pelos campos, colher frutas já era garantia de diversão. Além disso, ainda existiam brinquedos, que eram construídos nas próprias comunidades.

Acredita-se que, no século XV, muitos brinquedos tenham surgido a partir de imitações realizadas pelas crianças. Elas, na verdade, observavam situações presentes na vida dos adultos e transportavam-nas para suas rea-

lidades. Assim surgiram cavalos-de-pau, bonecas e muitos outros. As brincadeiras iam sendo transmitidas e alteradas de geração para geração. Elas eram um patrimônio cultural de uma comunidade, já que transmitiam indiretamente os valores, costumes e pensamentos de um grupo de pessoas.

De lá para cá, muitas coisas foram mudando em nossa sociedade, e a brincadeira não poderia parar no tempo. Com o crescimento das cidades e a correria do dia a dia, reduziu-se o espaço e o tempo para brincar. Os avanços tecnológicos afetaram as brincadeiras, deixando a interação entre as crianças, às vezes, em segundo plano. As propagandas passaram a estimular excessivamente o consumo de brinquedos industrializados. Hoje os brinquedos são mais fiscalizados para que apresentem boa qualidade e segurança. As inovações tecnológicas criaram uma infinidade de novos brinquedos que permitem que a criança se divirta apesar do pouco espaço. Mas, apesar disso tudo, pais e educadores devem estimular as crianças a diversificarem suas brincadeiras, utilizando brinquedos, objetos e situações variadas. Fazendo uma retrospectiva do tempo e analisando o ato de brincar, podemos verificar que o "brincar" está presente em todas as épocas, desde os tempos mais remotos até a atualidade.

Na Pré-história o brincar é algo natural para o ser humano. No Egito e na Grécia, até mesmo os adultos brincavam, isto é, toda a família fazia parte desse ato de brincar, na educação, no fato de ensinar os ofícios e as artes para as crianças. O primeiro a demonstrar interesse pelo estudo do lúdico foi Platão, que aponta a importância dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, principalmente nas áreas exatas (matemática).

Com o crescimento do Cristianismo na Idade Média, a igreja considerava o jogo como algo profano e por esse motivo na educação aconteceu um retrocesso, em relação ao lúdico.

Com a metodologia usada pelos jesuítas, o lúdico volta a ter um destaque importante, principalmente no estudo da gramática e da ortografia.

Foi mais ou menos entre os séculos XVII e XVIII que se fez uma diferenciação entre a fase adulta e a fase da infância, apareceram então novos conceitos a respeito do crescimento da criança, valorizando as características essenciais da infância.

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo.

Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura que era a educação, e esta representava a sobrevivência.

Na antiga Grécia, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos.

Philippe Áries (1978), pesquisador da vida social da criança e da família, afirma em relação aos jogos:

Os padres compreendem desde o início que não era possível, nem desejável supri-los depender de permissões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentá-los e controlá-los. (p.112-113).

Assim, os jogos considerados bons são admitidos, recomendados e utilizados a partir daí como meio de educação tão estimáveis, quanto aos estudos. Granje (apud Jaulin, 1979) mostra a impossibilidade de escrever a história do brinquedo, focalizando a pesquisa sobre um objeto ou todos os objetos pertencentes a essa categoria, estudando circunstâncias e variações segundo o tempo regular.

À semelhança do jogo, o brinquedo pertence a uma categoria única de objetos com várias manifestações, como brinquedos confeccionados com materiais perecíveis, esquecidos, como raminhos, seixos, raízes vegetais.

Para Granje (apud Jaulin, 1979, p. 268) brinquedo conota criança. "O brinquedo tem sempre como referência à criança e não se confunde com a miríade de significados que

o termo jogo assume".

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Segundo Vygotsky, a brincadeira,

(...) cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando os seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no fundo tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (1984:114).

A infância é a aprendizagem necessária à idade adulta. Pelos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza suas potencialidades que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimilando, desenvolvendo, unindo, combinando e coordenando o seu constante aprendizado à sua essência.

Moraes, 2001, complementa esta ideia quando diz que a criança:

Inicia brincando individualmente, com o seu corpo, com objetos, brinca com o adulto que lhe cuida. Logo brinca também com outras crianças da mesma idade, estabelecendo relações com elas, criando papeis, cenários e "fazendo de conta". (p.67).

É através dos jogos que cada função se fortalece e se afirma. A maior parte das funções instintivas é, em sua primeira manifestação, muito abrangente, muito difusa, e a atividade que lhe corresponde é muito desajeitada. Mas, ao brincar, essas funções são exercitadas.

Tais jogos são observáveis nos bebês, e são meros exercícios das funções. É o que se pode chamar, de acordo com Bühler, jogos funcionais. Basta observar durante alguns minutos um bebê de oito meses em seu carrinho para constatar tais jogos: ela se molda a si mesma, se exercita movendo as pernas (o que lhe permitirá andar mais tarde), esboça em seus murmúrios a linguagem que se aproxima, forma suas mãos para manipulação. Não há, então, gestos inúteis, cada atividade concorre para desenvolver uma função, para fazer emergir também funções mais difíceis como a palavra ou o andar, que seriam impossíveis sem os movimentos das pernas e os balbucios que as preparam.

As atividades da criança durante o primeiro ano caracterizam-se por sua independência do material, isto é, a criança faz os mesmos movimentos característicos de seu nível de desenvolvimento independente da natureza do material que se ocupa. Durante um período, a criança sacode todo objeto, três semanas mais tarde, bate os objetos uns contra os outros ou os atira fora. O importante não é nem o material usado, nem o resultado da atividade, mas sim o treinamento da função como tal (a prática da função).

"Jogos com o novo" de acordo com Piaget são jogos que aparecem normalmente na criança aos quatro meses, senão mais cedo. De início, trata-se simplesmente de manter um resultado interessante; assim, a criança que por acaso provocou um resultado novo, como o de fazer soar um chocalho, repete seu gesto várias vezes; é o processo a que Baldwin chamou "reação circular". Depois vem um momento em que a novidade interessa por si mesma, pelo inusitado, ainda que não apresente, além disso, qualquer característica interessante. A partir de então, a criança procurará provocar o novo, variando mais ou menos seus gestos; ela terá chegado a uma espécie de experimentação das possibilidades que lhe oferecem os lados direito e esquerdo de seu corpo.

O que agrada a criança é menos o resultado em si mesmo do que o fato de que ela produziu esse resultado, é totalmente voltada para o sujeito, comporta-se como uma reflexão sobre si mesma: o que conta, para uma criança que construiu uma torre com seus cubos, não é tanto a torre, mas sua edificação, a realização de uma obra sua. Pode-se mesmo considerar que eles são a continuação dos jogos funcionais.

No jogo das crianças maiores, é preciso buscar o princípio da atividade lúdica não mais num impulso interno de tendências, mas numa necessidade mais ampla de se afirmar, de revelar seus poderes; não se podem separar completamente esses dois princípios do jogo, há continuidade entre eles. O

jogo do bebê e a atividade séria fonte de prazer sensorial (como chupar o dedo ou afagar o braço nu), são da mesma ordem; de uma parte e da outra, é o prazer sensual que comanda o ato. Trata-se mais de uma atividade prática do que de uma atividade lúdica. São chamados jogos porque dão origem aos verdadeiros jogos ulteriores, mas não procedem do mesmo princípio.

O verdadeiro jogo, ele tem um caráter sério para o que nem sempre se está atento. O jogo é sério tendo quase sempre regras rígidas, incluindo fadigas e às vezes levando ao esgotamento. Não é um mero divertimento; a criança que brinca de médico se toma tão a sério que não admite zombarias. Para compreender a natureza do jogo infantil, é necessário, portanto, precisar essa atitude lúdica tão misteriosa e tão cheia de encantos. A criança parece esquecer o real e se tomar por um limpador já que se conhece como criança. O jogo constitui um mundo à parte que não tem mais lugar no mundo dos adultos; é outro universo, que o jogo pode ser evasão e compensação. O próprio adulto procura às vezes no jogo o esquecimento dos seus problemas e uma grandeza ilusória.

Mas essa fuga do real nem sempre é evasão. O jogo também participa dessa natureza do projeto, mas a experiência do jogo concretiza, de fato, um treinamento involuntário; o jogo prepara para a vida séria, pode-se conceber o jogo, portanto, como um artifício que conduz finalmente a vida séria, como um projeto de vida séria que esboça, por antecipação, essa vida. Através do jogo, a criança conquista essa autonomia, essa personalidade, e mesmo aqueles esquemas práticos necessários à vida adulta. Assim afirma Moraes (2001:57) “na brincadeira infantil a criança assume e exercita os vários papeis com os quais interage no cotidiano”. É a busca na superação de contradições, na reorganização e reprodução de fatos vivenciados.

Não tendo a consciência do treinamento que de fato realiza, a criança tem consciência de desempenhar o papel do adulto no seu diminuto mundo lúdico, copiando o adulto, assimilase a ele; a criança pode representar o adulto porque ela está num outro mundo, diferente daquele do adulto e no qual o adulto não pode intervir realmente. O jogo infantil nem sempre é imitação do adulto, o distanciamento leva a criança em um mundo onde ela tem todo o poder, onde pode criar; um mundo onde as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos.

A brincadeira só adquire sentido através da limitação do campo cognitivo, fora dessa limitação, ele perde seu sentido. Se o jogo é sério é porque ele envolve o ser como um todo, pois é uma manifestação da personalidade total; o jogo é antes de qualquer coisa uma prova de que a criança procura um público e se glorifica com todas as suas conquistas; ele representa para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto. A história do jogo da criança é da personalidade que se desenvolve e da vontade que se conquista aos poucos.

O jogo então é antes de tudo, é um teste de personalidade, ele pode às vezes parecer válvula de escape, é quase sempre verdade para o jogo fictício em que a criança imita e inventa personagens.

A utilização de jogos permite um significativo desenvolvimento de diversas habilidades, tais como: lógico-matemática, espacial, pictográfica, linguística e corporal-cinestésica. Tem por base fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina, alterando a rotina da classe e despertando o interesse da turma. A aprendizagem através de jogos permite que o aluno faça da aprendizagem um processo envolvente e até divertido. A utilização desse recurso tem como fator pedagógico o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. Devemos utilizá-los não como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos.

Para Piaget o movimento ajuda na assimilação, dá origem à representação e ao pensamento. As brincadeiras infantis dão maior ênfase ao desenvolvimento do sujeito por inteiro. Kishimoto (1994) vê os jogos tradicionais, como amarelinha, pula corda, pegador, como uma atividade que propicia a descentração da criança, a aquisição de regras,

a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento. Não se deve incentivar a competição, mas sim o desenvolvimento da cooperação e respeito. Após certa idade, por volta dos cinco anos, a criança passa a competir por si própria, tentando vencer o adversário, fato que deve ser trabalhado de forma a não prejudicar o desenvolvimento social da criança. É preciso estimular uma cooperação para chegar a um resultado satisfatório e resolver seus conflitos.

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecimento, mas de executar a representação.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por consequência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Já Vygotsky (1998), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo de vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não ativo nem passivo: é interativo.

Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, querem elas apareçam agradáveis ou não.

Enquanto Vygotsky fala do faz de conta, Piaget fala do jogo simbólico, e pode-se dizer que são correspondentes.

O brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal na criança", lembrando que ele afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a próxima, só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas mais "capazes", que já tenham adquirido esse conhecimento. "As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade". (Vygotski, 1998).

Para Piaget, o ato de brincar é indispensável para o desenvolvimento da criança e a organização desses momentos deve fazer parte do planejamento educativo, ou seja, configurar como estratégia no dia a dia da criança.

Na visão sócio-histórica de Vygotski, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social.

Wajskop, diz que:

... "a criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação e os materiais fornecidos para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que as auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento universal. (2001:27).

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

O brincar para Vygotski é classificado em três fases onde se compreende que na primeira fase a criança inicia brincando com seu corpo, seus movimentos para em seguida brincar com objetos próximos a ela e ao seu redor passando a explorá-los com o olhar, com a boca e com as mãos. O desen-

volvimento motor, afetivo e a linguagem vão se dando aos pulos de modo que ele vai se distanciando do primeiro meio social e adquirindo segurança para ampliar seu campo de ação e exploração. Na segunda fase a brincadeira se dá pela representação de papeis, onde a imitação tem um sentido mais significativo. Ela consegue recordar, representar, inventar, imaginar e se expressar. Esse ato de representar algo em um momento e depois voltar é que fortalece o conhecimento de si, do outro e do mundo ao seu redor. Na terceira fase, devido a estruturação mental da criança ela começa a se dar conta que há jogos com regras próprias e passa a começar a compreender as convenções sociais.

Vygotsky (1989:109), ainda afirma que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. "É o brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos". A noção de "zona proximal de desenvolvimento" interliga-se, portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e à sua aptidão para utilizar as contingências do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe.

As brincadeiras que são oferecidas a crianças devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotski.

No processo da educação infantil, o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

Moraes diz que: "a educadora tem de organizar previamente o ambiente para poder permitir maior autonomia as crianças". (2001:93).

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança.

É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreendem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para o com o desenvolvimento da criança.

É fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural para formular sua proposta pedagógica.

Para Moraes:

... "educar é guiar, é orientar. As atividades têm que ser planejadas para haver uma direção estimuladora que deixe claro para o educador o que se quer propor para a criança, como conseguir e como avaliar o que de fato ocorreu. (2001:75).

Entendo, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

CONCLUSÃO

O brincar permite que as crianças construam conhecimentos e sonhos, transformando o que é real através do uso da imaginação, de maneira lúdica e prazerosa.

Torna-se imprescindível a incorporação do ato de brincar na prática pedagógica considerando a multiplicidade das atividades que podem ser realizadas e a ampliação de significados construtivos para a criança, contribuindo para o desenvolvimento de inúmeras aprendizagens, tanto intelectual, como físicas, social e emocional.

A incorporação de brincadeiras no dia a dia escolar oferece conhecimentos mais significativos, preocupa-se com atendimento às necessidades do educando para uma apren-

dizagem global e qualitativa, além de reforçar os vínculos e relacionamentos entre educador/ educando e educando/ educando. Permite que a criança administre cada vez melhor sua relação com o outro, consigo mesma, com o conhecimento e com a realidade.

É relevante acreditar no brincar, resgatá-lo, investir numa aprendizagem não somente pautada na quantidade, mas principalmente na qualidade. A criança tem o direito de viver e aprender com alegria e prazer, brincando e expressando sua criatividade e seu amor pela vida. Esse é um dos primeiros passos para a formação de plenos cidadãos, descobrindo, criando, questionando e explorando todas as suas potencialidades.

As necessidades existentes no nosso dia a dia fazem com que as crianças desenvolvam uma inteligência prática, permitindo o reconhecimento de problemas, propiciando uma busca de informações e a necessidade de tomar decisões. Tal capacidade é potencializada pela escola.

Partindo desse pressuposto, o professor deve agir como um estimulador da construção de uma aprendizagem significativa, realizando suas aulas de maneira envolvente, cativando seus alunos com atividades lúdicas e reais que venham a acrescentar conhecimentos e construções importantes para o seu desenvolvimento de forma ampla.

É de extrema importância desenvolver a autonomia da criança, permitindo que se veja parte da sociedade como um cidadão responsável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÉS, Philippe. História social da criança e da família. 2. ed. Traduzido por Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

ANDRADOS, Isabel. Orientação infantil. Ed. Vozes, 1998

KISHIMOTO, T. M. A pré-escola em São Paulo (das origens a 1940) Tese de Doutoramento. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 1986.

LEONTIEV, A.; Luria, A.R. e VYGOTSKY, L.S. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo, Ícone, 1988

MAUÉS, Eva. A vida é feita de brincadeiras. Jornal Liberal. Belém. PA. 30.04.2000, caderno mulher. P.01.

OLIVEIRA, Zilma Moraes ... (et al.). Creches: crianças, faz de conta & cia. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.) O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Nina Eiras Dias. Brincar é coisa séria. Disponível em: <http://w.w.w.existencialismo.org.Br/jornalescistencial/ninabrincar.htm> Acesso em 09/06/2018.

OLIVEIRA, Zilma. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

PASCOAL, Jacqueline Delgado; BATISTA, Cleide Vitor Mussini; MORENO, Gilmara Lupion. (orgs.) As crianças e suas infâncias: o brincar em diferentes contextos. Londrina. Humanidades, 2008.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

SANTOS, Santa Marli Pires dos e Cols. Brinquedoteca: Sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SILBERG, Jackie. Brincadeiras para Crianças de 1 a 3 anos. Tradução de Dulce Sousa. Cascais: Editora Pergaminho, 2000.

TAILLE, Yves de La. Piaget, Vygotsky e Wallon: Teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 5 ed. – São Paulo: Cortez, 2001. – (Coleção Questões da Nossa Época; v.48).