O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CAROLINA COMARIN DE SOUZA

RESUMO
O brincar na educação infantil é uma ação extremamente importante na vida de uma criança, possibilitando o descobrimento de sua identidade, bem como a produção do saber, que será desenvolvido por meio de anos futuros. Dessa forma a discussão sobre a recreação e o brincar em todas as idades é fundamental, pois não pode ser vista e entendida como simples prática pela prática, mas como disciplina que utiliza o brincar como princípio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporcionando um ambiente de experiência, satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social.

PALAVRAS CHAVE: Brincar; Educação infantil; Aprendizagem.

ABSTRACT
Playing in kindergarten is an extremely important action in the life of a child, enabling the discovery of their identity as well as the production of knowledge, which will be developed through future years. Thus, the discussion about recreation and play in all ages is fundamental, since it can not be seen and understood as a simple practice by practice, but as a discipline that uses play as a pedagogical principle in the process of learning and in the construction of knowledge, providing an environment of experience, satisfaction, learning, cooperation, socialization and interaction with the other and the environment, forming autonomous interactive subjects and conscious of their actions creating and recreating their own knowledge about the world in which they live and their social reality.

KEYWORDS: Play; Child education; Learning.

INTRODUÇÃO

Para dar início a discussão sobre as contribuições que o brincar traz para as crianças é de elementar importância respaldarmos algumas definições a respeito do significado do brincar no dicionário, tentando assim, termos uma definição desse ato que é alvo de estudos contidos neste artigo. Brincar no dicionário Michaelis (2009), significa entre outras definições, “divertir-se infantilmente, entreter, folgar, foliar, divertir-se representando o papel de e divertir-se fingindo exercer qualquer atividade”.

Portanto, conclui-se que o brincar traz espontaneidade e alegria para aqueles que o desempenham, e tem em seus aspectos divertimento embutido em seu ato atrativo e interativo, bem como dar subsídios para que haja desenvolvimento do faz-de-conta no desenrolar das brincadeiras.

Para Oliveira (2000) apud Fantacholi (2003, p. 37), “o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente”, ou seja, o brincar não pode ser analisado de forma neutra, mas sim, descrito como uma fonte rica de aprendizagem que ocorrerá durante todos os momentos do brincar e a criança.

Para Leme (2005 apud Queiroz; Maciel; Branco, 2006, p. 176), “a atividade de brincar é fator relevante no desenvolvimento da criança e deve ser usada pelo professor em sala de aula em suas propostas educacionais”. Isso ressalta que toda a estrutura do brincar é para o professor um forte aliado quando se trata de questões pedagógicas, pois abre um leque de possibilidades.

A ação lúdica propõe manifestações que cria e recria a possibilidade de imaginação e transformação da prática vivida do aluno, na qual o educador, com suas ferramentas pode contribuir para o desenvolvimento da criança, mantendo a relação coerente entre prática e teoria, traçando objetivos.

De acordo com HEINKEL (2000, p. 54):

A troca de saberes entre as crianças participantes da ação lúdica, ativa o pensamento

cognitivo e afetivo. Brincando a criança cria, recria e inventa novas manifestações adequando-se a sua realidade, ela é capaz de entrar num estado de sonhos e fantasias, onde encontra espaço para representar o mundo de sua forma, descobrindo ao mesmo tempo soluções para os obstáculos surgidos no seu faz de conta e que servirá para sua vivência ao longo do seu desenvolvimento.

Contudo, percebe-se que o brincar é uma troca de aprendizagem, nas quais as crianças são as protagonistas, interagindo, aprendendo com o outro e ensinando, de forma significativa.

O BRINCAR NO DECORRER DO PROCESSO HISTÓRICO

Com a evolução das brincadeiras a criança começa a se expressar fisicamente de forma mais eficaz, favorecendo a criança construir uma imagem positiva de si própria, tornando-se uma criança mais agradável, preparada criar vínculos e obter cooperação dos outros com o uso da expressão corporal.

Por meio de jogos e brincadeiras, a criança desenvolve suas aptidões perceptivas como meio de ajustamento do comportamento psicomotor, as atividades coordenadas favorecem a educação psicomotora com a prática do movimento.

O intelecto se constrói a partir da atividade física e o desenvolvimento das funções motoras (movimento) não pode ser separado do desenvolvimento intelectual (memória, atenção, raciocínio) nem da afetividade (emoções e sentimentos). Portanto, para que o ato de brincar se processe adequadamente é indispensável o domínio de habilidades psicomotoras através de um acompanhamento especial da família e de outros profissionais que devem dar suporte à família para realizar ações de planejamento de como desenvolver as brincadeiras com acriança.

A criança vive num mundo de significações, onde os gestos querem dizer alguma coisa, o corpo tem um sentido que pode sempre ser interpretado e traduzido. Na visão de LaPierre e Aucouturier (2004, p. 231) “existem os comportamentos inatos que a criança manifesta e comportamentos aprendidos”.

Os comportamentos adquiridos das aprendizagens básicas podem ser considerados como os de higiene pessoal e alimentação, fazem parte da formação da personalidade e da imagem corporal. O desenvolvimento psicomotor da criança é de fundamental importância para sua vida. É preciso que a criança possa assimilar cada um de seus progressos antes de adquirir um novo.

Avaliado como parte da cultura popular, a ludicidade guarda a produção espiritual de uma sociedade em certo período histórico. Não se conhece a estirpe do jogo, estima-se que foram executadas por adultos, realizações de romances, poesias, mitos e formalidades religiosas.

Considera-se que povos antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem. Foi por meio da criatividade que o homem solucionou os problemas do seu cotidiano, como criar armas para caçar, obter alimentos e roupas, descobrir o fogo para se aquecer. Avançando e buscando diversas formas para melhorar a sua condição de vida. mesma organização.

No decorrer de 1970, criou-se um modelo voltado para a população menos favorecida, no qual a Educação Infantil passou a fazer parte da educação básica nacional, sendo motivo de preocupação dos órgãos que legislam sobre educação, que, por sua vez, determinaram ser dever do Estado disponibilizar a educação ao infante, e a garantia de atendimento em creches e pré-escolas para crianças de zero a seis anos, sendo este o grande marco na história da educação brasileira.

A partir do século XIX, iniciou-se um novo tipo de pensamento, a partir da observação dos movimentos de dependência das crianças muito pequenas. O adulto passou, então, pouco a pouco a preocupar-se com a criança, enquanto ser dependente e fraco. Fato este, que ligou a etapa de vida correspondente ao infante à ideia de proteção (LEVIN, 1997).

Passamos então a ter estudos publicados que tratam da educação lúdica não somente como um ato simplista de brincar, sem qualquer relação com o desenvolvimento do ser humano, sendo considerado em qualquer

fase da vida, um instrumento relacional com o conhecimento. Podendo esta, ser desenvolvida como uma ação isolada ou coletiva e até mesmo indireta com o ato de conhecimento. Desenvolvendo um pensamento crítico, reflexivo e ativo no ser humano, enriquecendo seu senso de responsabilidade e cooperativismo, proporcionando a este uma apropriação das funções cognitivas e sociais para seu desenvolvimento.

A criança é um ser complexo, com suas próprias características, com uma forma específica de observar o mundo de modo muito singular, que fornece perspectivas para transformar o mundo – perspectivas que devem ser entendidas dentro do seu estágio de vida. Neste sentido, a escola não complementa ou molda a criança, mas sim, proporciona condições para que se desenvolva plenamente. É um conceito variável e que se estabelece nas dimensões psicológica, social e afetiva (SANTOS, 1999, p. 38).

Percebe-se que a criança transforma o mundo de acordo com a sua história de vida e a escola proporciona condições para que o desenvolvimento seja significativo.

Na medida em que recebem estímulos externos do mundo, a criança pode transformar tais estímulos e produzir novos significados aos objetos e ao mundo que a cerca, atribuindo-lhe um novo conceito que expressa seu caráter no curso de seu próprio desenvolvimento pessoal e social. Além disso, a maior parte de seu desenvolvimento se produz sobre influência de processos educativos, o que implica na importância da ação do meio e na configuração de um órgão tão importante como o cérebro. (PANIAGUA; PALÁCIOS, 2007, p. 32).

Portanto, nota-se que a criança vai produzindo nos significados em sua vida a medida dos estímulos que recebe.

De acordo com Aurélio (2003, p. 12) o brincar significa “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar” e segundo o dicionário Michaelis (2012, p. 17) significa: “entreter-se com jogos infantis e divertir-se fingindo exercer atividades cotidianas do dia a dia adulto”. Dessa forma, o brincar é extremamente presente na vida do indivíduo.

CAPACIDADES DE DESENVOLVIMENTO POR MEIO DO BRINCAR

O ato de brincar transcende a mera diversão; é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento infantil em diversas áreas. Ao mergulhar no mundo do faz de conta, as crianças não apenas se divertem, mas também ampliam suas capacidades cognitivas, sociais, emocionais e físicas.

No âmbito cognitivo, o brincar estimula a imaginação, a criatividade e a resolução de problemas. Ao criar cenários fictícios, as crianças exercitam a mente, desenvolvendo habilidades de pensamento crítico e estratégico. Além disso, ao interagir com outros durante o jogo, elas aprimoram suas habilidades sociais, aprendendo a negociar, compartilhar e resolver conflitos.

No aspecto emocional, a brincadeira é uma forma segura e natural para as crianças expressarem seus sentimentos e processarem experiências complexas. Através do jogo, elas aprendem a lidar com a frustração, a desenvolver a empatia e a regular suas emoções, contribuindo para o seu bem-estar emocional e social.

Fisicamente, o brincar é essencial para o desenvolvimento motor e sensorial das crianças. Correr, pular, equilibrar-se e manipular objetos durante as brincadeiras contribuem para o fortalecimento dos músculos, aprimoramento da coordenação motora e desenvolvimento da propriocepção.

Portanto, as capacidades de desenvolvimento por meio do brincar são vastas e fundamentais para o crescimento saudável e integral das crianças. Ao proporcionar oportunidades para que elas se envolvam em atividades lúdicas, estamos investindo não apenas em seu entretenimento, mas também em seu desenvolvimento global, preparando-as para enfrentar os desafios do mundo com criatividade, resiliência e habilidades sólidas.

O papel do educador enquanto mediador do conhecimento se faz necessário no sentido que, ao interagir com a criança em desenvolvimento, ele estará estimulando a produção de aberturas nas zonas de desenvolvimento proximal desses sujeitos, portanto, a distân-

cia entre o nível de desenvolvimento real e potencial, e essa interação propicia a aprendizagem que por sua vez promove o desenvolvimento.
Segundo Vygotsky (1989, p. 101):

(...) um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

Para que essa aprendizagem venha acontecer de maneira efetiva deve-se conhecer, reconhecer e respeitar as especificidades de cada aluno, possibilitando meios desse aluno vencer suas barreiras e limitações no processo do brincar, de forma a favorecer a participação de todos.
Segundo o Referencial Curricular Nacional (RCN) da Educação Infantil:

Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27).

Portanto, por meio do brincar as crianças transmitem suas vivências cotidianas.
De acordo com Oliveira (1995):

O desenvolvimento da criança é visto como um processo pelo qual o indivíduo adquire informações habilidades, atitudes, valores, etc., a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (OLIVEIRA, 1995, p. 17).

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, cuja criança aproprie-se deste conhecimento de uma forma muito agradável e interessante. No jogo, brincando ela mesma consegue avaliar seu crescimento e sente-se naturalmente desafiada a ir adiante.
O brincar está sendo um objeto de interesse de muitos pesquisadores, sobretudo os relacionados à psicologia e educação. Nesse sentido, as abordagens estão voltadas, principalmente, acerca da importância do brincar para criança como instrumento potencializador de conhecimento e auxiliador do desenvolvimento infantil. Tem sido um grande auxiliador nas práticas pedagógicas, por possibilitar a criança interagir com outras pessoas por meio de suas vivencias internas e externas, propiciando assim, sua inserção cultural.
Qualquer atividade lúdica provoca estímulos nas pessoas, explorando seus sentidos vitais, operatórios e psicomotores, propiciando o desenvolvimento completo das suas funções cognitivas.
Kishimoto (1995) alerta que:

Se quisermos aproveitar o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não-constrangimento. (Kishimoto, 1995, p. 32)

O professor tem um papel fundamental a partir de então para que explore as atividades lúdicas, com o objetivo de que seus alunos possam ter um aprendizado matemático significativo, sem que tais atividades percam as suas essências, mas que resultem no objetivo esperado.
Considerando as especificidades das crianças e a importância do lúdico e da ludicidade para elas, evidencia-se a relevância da escola como um espaço essencial na partilha e construção do conhecimento, como também do fortalecimento e desenvolvimento das relações interpessoais. Assim sendo, a escola enquanto instituição formadora deve proporcionar ao aluno uma educação de qualidade, que venha a suprir com as suas necessidades e que reconheça a sua baga-

gem cultural, a fim de promover o desenvolvimento integral do sujeito. Nesse sentido, o espaço educacional na qualidade de potencializador e promotor do desenvolvimento, deve propor atividades significativas que venham a contribuir no despertar dos estímulos e interesses do sujeito.
Dentro de uma perspectiva educacional, o brincar da criança poderá se manifestar de diferentes maneiras e aspectos, sendo a atividade lúdica representada pelas brincadeiras, brinquedos e jogos.

A brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; o jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o objeto de brincar. A atividade lúdica abrange de forma mais ampla os conceitos anteriores, sendo utilizada como ferramenta na área educacional, nas diversas fases do desenvolvimento. (MORAES, 2012, p. 40).

Para Vygotsky (2007) "atividades lúdicas têm por objetivo facilitar o progresso da personalidade integral, o progresso de cada uma das funções psicológicas intelectuais e morais" do sujeito.
Dessa forma, o brincar representa um grande potencial para educação, aprendizagem e solução de problemas. Assim sendo, diferentes aspectos constituem os jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil, são eles descritos por Teixeira (2010 apud MORAES, 2012):

Aspectos físicos: são os componentes de ordem cognitiva, afetiva e social que acompanham o ato motor, [...], as crianças, por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras, exercitam seu corpo como um todo, conhece seus limites, exploram a realidade e coordenam seus movimentos. Aspectos emocionais: brincando a criança tem a possibilidade de extravasar suas emoções, reproduzir situações que lhe foram traumáticas, expressar seus desejos e suas angústias, assumir diversos papéis, reviver, refazer e reorganizar situações indesejadas. Aspectos socioculturais: os brinquedos e as brincadeiras são atividades culturalmente pertencentes ao ser humano.

A utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no ambiente escolar, como aporte didático tem por objetivo estimular o desenvolvimento das habilidades afetivas, cognitivas, físicas, sociais e motoras do sujeito. Para a criança, as práticas pedagógicas que utilizam do lúdico como ferramenta para aquisição do conhecimento e aprendizagens são de fundamental importância para o seu desenvolvimento global, uma vez que estimulam, impulsionam e motivam a exploração de desafios, imaginação e criatividade possibilitando assim, descobertas, envolvimento, desenvolvimento, compreensão e aprendizado.
De acordo com as ideias de Kishimoto (2002), os jogos e as atividades recreativas foram concebidos para ter um papel significativo no ambiente educacional, reconhecendo a importância fundamental que a brincadeira desempenha no processo de aprendizagem, promovendo a imaginação e as interações por meio dos brinquedos. Contudo, é essencial que a brincadeira esteja enraizada na abordagem pedagógica e não seja tratada como uma atividade isolada, mas sim como parte integrante de uma proposta educativa que incorpora a ludicidade como elemento central do trabalho com crianças.
Kishimoto também destaca que quando um adulto cria intencionalmente uma situação lúdica para promover a aprendizagem, amplia-se consideravelmente a dimensão educativa envolvida. Embora em muitas ocasiões o jogo seja simplesmente um jogo, sem necessariamente se transformar em uma área de conhecimento, a ludicidade inspira cada criança de maneira única. Assim, a brincadeira combina elementos lúdicos e educativos.
Segundo Kishimoto (2007), a escolha de uma brincadeira pela criança pode naturalmente proporcionar prazer ou desprazer, permitindo diferentes formas de aprendizado e interação com o mundo ao seu redor. Por outro lado, quando a brincadeira é orientada pelo educador com o intuito de construir conhecimento e compreensão do ambiente, há um propósito explícito visando alcançar

objetivos educacionais específicos por meio da atividade lúdica.

Dentro desse mesmo contexto abordado por Kishimoto (2007), é crucial notar que os jogos desempenham um papel fundamental no processo de aprendizagem das crianças, pois as regras que regem cada jogo fornecem significados únicos. A ludicidade, portanto, é evidenciada quando a criança participa ativamente do jogo, seguindo suas regras e, assim, desenvolvendo seu potencial por meio dessa atividade dinâmica.

A brincadeira é um elemento valioso no âmbito educacional, atuando como um meio de aprendizagem na educação infantil, conforme salientado por Kishimoto (2007). Durante a brincadeira, a criança vivencia e incorpora as regras do jogo, engajando-se na ação lúdica. Dessa forma, o aspecto lúdico é uma forma de ação que se relaciona diretamente com a criança, contribuindo para o seu desenvolvimento educacional.

Na discussão de BRUNER, conforme citado por KISHIMOTO (2007), ele traz à tona uma observação perspicaz sobre as brincadeiras feita por CHOMOS (2007). As atividades lúdicas infantis, como o jogo de vendar os olhos com um pano, não apenas estimulam a criatividade, mas, segundo a concepção de Chomsky, também propiciam a descoberta das regras e contribuem para a aquisição da linguagem. Essas brincadeiras auxiliam na atribuição de significado aos objetos, permitindo que a criança decodifique e aprenda a expressar-se verbalmente.

KISHIMOTO (2007) esclarece que o jogo é um meio que favorece o desenvolvimento e a inteligência da criança, facilitando a compreensão. Dessa forma, a abordagem lúdica no ensino auxilia especialmente no aspecto cognitivo e na interação, tornando o aprendizado mais acessível por meio da prática de jogos e atividades recreativas de forma natural. Assim, tais brincadeiras são percebidas como momentos prazerosos para as crianças, proporcionando um ambiente propício para o desenvolvimento do conhecimento infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar ajuda a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem. Utilizar jogos e brincadeiras no cotidiano escolar não é somente uma forma de diversão e, sim, um método de aprendizagem e desenvolvimento, tendo o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

A ação lúdica propicia uma experiência plena para o sujeito, seja brincando, jogando ou agindo ludicamente, ele estará inteiro e completo nesse momento, e são as próprias atividades lúdicas que o conduz para esse estado de consciência.

O brincar na educação representa um instrumento potencial para a construção do conhecimento, uma vez que possibilita um aprendizado no qual o construir, o interagir e o vivenciar são apreciados.

A brincadeira é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se constituindo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto podemos ressaltar que o lúdico como uma dimensão significativa a ser explorada pelos profissionais que atuam na educação.

É importante destacar que a aprendizagem proporcionada pelo brincar não acontece somente nos momentos em que este está aliado a atividades educacionais, quando a criança brinca de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto também existem inúmeras aprendizagens proporcionadas pela brincadeira.

Conclui-se que o brincar contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento.

Por meio do brincar na educação, tem-se uma escola melhor e mais atraente para as crianças. É preciso saber como adentrar ao mundo da criança; no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdi-

ca: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

ALVES, Rubens. Conversas sobre Educação. Campinas, SP: Verus Editora, 2003.

ARIÉS, Philippe. História social da criança e da família. 2™ ed., Rio de Janeiro: Guanabara: 1973.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília, 1998. V. 2.

BRENNAND, Eládio José de Góes. MEDEIROS, José Washington de Morai; FIGUEIREDO, Maria do Amparo Caetano. Metodologia científica na educação à distância. – João Pessoa: UFPB, 2012.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1997.

FREIRE, João Batista. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Práticas da Educação. SP: Scipione, 1997.

HEINKEL, Dagma. O brincar e a aprendizagem na infância. Ijuí: Unijuí, 2000.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. Jogo brinquedo, brincadeira e a educação. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO ,Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil . São Paulo : Pioneira, 1994.

KRAMER, Sônia. SOUZA, Solange J. E. O debate Piaget / Vigotysky e as políticas educacionais. Cadernos de pesquisa n. 77. São Paulo: Cortez, 1991.

LAPIERRE, A., AUCOUTURIER, B. Simbologia do movimento: psicomotricidade e educação. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MACEDO, Lino de, et al. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. PortoAlegre, RS. Artmed, 2005.

MARCELIIINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da animação. São Paulo: Papirus, 1990.

MORAES, Ingrid Merkler. A Pedagogia do Brincar: Intercessões da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil. 2012. 164 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Centro Universitário Salesiano de São Paulo – UNISAL, São Paulo, 2012.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

PANIAGUA, P.; PALACIOS, J. Educação Infantil – resposta educativa à diversidade. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, Santa Marli pires dos. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SNEYDERS, Georges. Alunos felizes. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.