



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8º ENEPE UFGD • 5º EPEX UEMS

NO MUNDO DA CRIANÇA: O BRINCAR COMO PERSPECTIVA PEDAGÓGICA

Maria Cecília de Lima Tiburcio¹; Cristiane Viana de Oliveira²; Laura Marcia Nascimento Lourenço³; Carolina Stefanello Pires⁴; Adriana de Lurdes Trentin Alvares⁵

UFGD-FAED, Rodovia Dourados - Itahum Km 12 Dourados – MS – Brasil, CEP 79804-070. E-mails: carolstefa2911@gmail.com, adritren@hotmail.com.

¹Acadêmica do curso de Pedagogia da UFGD; ²Egressa do curso de Pedagogia da UFGD; ³Egressa do curso de Pedagogia da UFGD; ⁴Mestranda do PPGE - FAED; ⁵Mestranda do PPGE - FAED

RESUMO

Na literatura, muitos são os estudos sobre a relação indissociável da importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Diante disso, o presente trabalho objetiva discorrer sobre a utilização do jogo e das brincadeiras, e as contribuições dos mesmos, enquanto recurso didático/pedagógico no processo ensino/aprendizagem das crianças. Cumpre destacar que de acordo com Piaget (1976), o brincar constitui-se expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando brincam assimilam, acomodam e podem interferir na realidade. Ainda neste estudo, apresentaremos os resultados de uma atividade prática, envolvendo jogos e brincadeiras, que foram realizadas num dia de Ação Social na Escola Municipal Armando Campos Belo no município de Dourados - MS. Nossa atividade fundamentou-se na obra “Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem” de Roger Caillois (1967) que discute sobre a importância do jogo para o desenvolvimento da criança. O referido autor reforça a ideia de que não existe jogo individual, pois ao jogarmos dialogamos direta ou indiretamente com outros atores sociais, mesmo quando estes não se encontram presentes. A abordagem metodológica adotada baseou-se em estudos bibliográficos e na observação participante com registro em diário de campo. Ao término do trabalho concluímos, de acordo com os estudos de Caillois (1967), que os jogos pressupõem a valorização da companhia e não a solidão, pois seu desenvolvimento está repleto de

conteúdos socializantes que possibilitam a construção de um bem estar social coletivo e não individual.

Palavras chave: Jogos e brincadeiras. Desenvolvimento infantil. Bem estar coletivo.

INTRODUÇÃO

De acordo com Kishimoto (2006), é por meio das brincadeiras e jogos que apreendemos/compreendemos a cultura de um povo, e é brincando que a criança começa a ter contato com o mundo a sua volta. Nesse sentido, o brincar contribui para o desenvolvimento do potencial integral da criança, sendo também uma situação que proporciona liberdade criadora, oportunidades de socialização, afetividade e um encontro com seu próprio mundo, descobrindo-se de maneira prazerosa.

A maioria dos pensadores e educadores que trabalham com esta temática, evidenciam a sua importância e relevância no processo de aprendizagem e socialização da criança. Tanto os jogos quanto as brincadeiras são atividades sérias, pois por meio deles são oportunizadas situações em que, além do vínculo com os diferentes tipos de objetos/pessoas, podem ser trabalhados aspectos cognitivos e conflitos emocionais. Além disso, a criança aprende a controlar sua impulsividade e a aceitar mais facilmente as regras estabelecidas pela sociedade, além de permitir-se vivências de autonomia, organização, criatividade e flexibilidade de pensamento, atributos necessários a vida em geral (VASCONCELOS, 2006; FANTIN, 2000; FRIEDMANN, 1996; KISHIMOTO, 1993, 2002, 2006; BANDEIRA, 2006).

Diante dessa perspectiva, o objetivo do presente trabalho assenta-se em discorrer sobre a utilização do jogo e das brincadeiras, e as contribuições dos mesmos, enquanto recurso didático/pedagógico no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças. Acredita-se que além de proporcionar momentos lúdicos e prazerosos, a brincadeira e o jogo fazem com que a criança classifique, ordene, estruture, resolva pequenos problemas e sinta-se motivada a ultrapassar seus próprios limites. Assim, fundamentamo-nos em estudos bibliográficos de autores de referência na área, entre eles: Piaget (1976), Vygotsky (1991), Leontiev (2006); Borba (2007) e Kishimoto (2006) e também na obra “Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem” de Roger Caillois (1967) que discute sobre a importância do jogo para o desenvolvimento da criança.

Inicialmente apresentamos algumas discussões sobre o que os autores citados pensam sobre a importância da brincadeira e do jogo como recurso pedagógico e sua influência no

processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Em seguida apresentaremos o relato da experiência realizada na Escola Municipal Armando Campos Belo, num dia de Ação Social, promovido pela Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), no município de Dourados – MS que contou com diversas atividades sociais e culturais, além de jogos e brincadeiras e o que dizem os estudos de Caillois (1967) sobre o jogo enquanto recurso sociológico.

O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Na literatura, muitos são os estudos sobre a relação indissociável da importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. O brincar constitui-se numa fonte de expressão da criança e por isso perpassa pelos tempos e lugares marcando as mudanças do contexto histórico-social dos seres humanos. Segundo os estudiosos no assunto, o brincar permite a criança criar situações de distração, resolução de problemas/conflitos e interação com o meio em que vive.

O brincar também auxilia no desenvolvimento das experiências mentais, corporais e emocionais tão fundamentais para a formação da criança enquanto ser que está em processo de desenvolvimento. Contudo, existem aqueles que divergem dessas constatações e não reconhecem o brincar como uma atividade que proporciona o aprendizado e o desenvolvimento das crianças.

Frente a isso, apresentamos nesta seção autores que vem a anos estudando e ressaltando o quanto o brincar contribui no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

De acordo com Piaget (1976), o brincar constitui-se expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam, acomodam e podem interferir na realidade. Segundo o autor, a criança desde muito cedo inicia a brincadeira por meio do próprio corpo e esse processo evolui à medida que a criança cresce. O aparecimento das imagens mentais, da função simbólica e da linguagem fazem com que o comportamento da criança modifique-se, aparecendo então o pensamento propriamente dito e o início da compreensão dos signos, possibilitando à criança o jogo simbólico, a imaginação e a imitação, nos quais ela revive prazeres e/ou conflitos elaborando-os, compensando-os e completando a realidade por meio da ficção.

Corroborando com a ideia de que a partir do ato de brincar, a criança vai construindo sua experiência de se relacionar com o mundo, Oliveira (2000) enfatiza a importância do brincar como condição necessária para o desenvolvimento saudável da criança

[...] é brincando que a criança se humaniza aprendendo a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros. [...] o brincar abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade (OLIVEIRA, 2000, p.7-8).

Como a criança é um ser em desenvolvimento, suas formas de brincar vão se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Ao longo do seu desenvolvimento, as crianças vão construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, as quais possibilitarão uma melhor compreensão e atuação no mundo que a cerca (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006; FORTUNA, 2004).

Na sequência dos estudos sobre a importância do brincar, trazemos Vygotsky (1991), que entende o brincar como uma atividade em que, tanto os significados social e historicamente produzidos vão sendo construídos, quanto novos podem ali emergir. Assim, a brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados à medida que os vivencia.

Borba (2007) observa que com a brincadeira, a criança acaba dando outros sentidos aos objetos e jogos, seja a partir de sua própria ação ou imaginação, seja na trama das relações que estabelece com os amigos com os quais produz novos sentidos e os compartilha. Desta forma, a criança cria e recria seu espaço de brincadeira, com novos cenários, imaginando funções para os objetos/jogos, dando-lhes sentido de acordo com os padrões aprovados socialmente.

É com o ato do brincar, segundo Kishimoto (2006), que a criança desenvolve a iniciativa, o intelecto e o interesse e, aprimora a imaginação. Além de fortalecer o corpo e a estrutura psíquica, o senso de responsabilidade individual e coletivo, a cooperação e o colocar-se na perspectiva do outro, como também auxilia na capacidade de trabalhar com limites, a memória, a atenção e a concentração por longos períodos de tempo.

A brincadeira sempre foi uma atividade significativa na vida dos homens em diferentes épocas e lugares. Para Borba (2007), o conhecimento adquirido pelo brincar atravessa diferentes tempos e lugares: passado, presente e futuro, determinado ao mesmo tempo pelas mudanças e continuidades. Ainda, segundo a autora, esse conhecimento não é simplesmente copiado e sim recriado a partir do que a criança traz de novo, com sua capacidade de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura. Portanto, a criança reflete uma

capacidade de mudanças e de renovação de experiências, que na maioria das vezes acontecem de forma despercebida aos adultos.

Lira e Rúbio (2014) destacam que o brincar é uma surpreendente forma de aprendizagem, além de promover a integração das crianças. De acordo com as autoras “nesta fase, a criança está sempre descobrindo e aprendendo novas coisas, é um ser em criação, o brincar nessa fase é fundamental para seu desenvolvimento social e cognitivo” (LIRA; RÚBIO, 2014, p. 01-2).

É por meio da brincadeira que a criança constrói suas aprendizagens e conhecimentos, é nesse momento que sua imaginação se intensifica, e representa o mundo social que a cerca, bem como as formas de comportamento que lhes são referentes. Lopes (2006) observa que o brincar

É uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia [...]. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110).

Assim, o brincar tem se constituído ao longo dos anos como fator imprescindível para o desenvolvimento das crianças nos níveis social, cognitivo, afetivo e psicomotor, pois por meio do mesmo os processos simbólicos e representativos a levam ao pensamento abstrato. Para Vygotsky (1991) ao brincar, a criança age para além do seu comportamento habitual, ela também aprende a lidar com os limites, a atenção e a cooperação e interação com outras crianças.

Desse modo, pode-se compreender que, o brincar é uma atividade em conexão com as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança, no qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o percurso de transição para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

RESULTADOS DA ATIVIDADE PEDAGÓGICA E O JOGO NA VISÃO DE CAILLOIS

Em grande parte das sociedades contemporâneas, a infância é marcada pelo brincar, que faz parte das práticas culturais e como atividade de conexão com as mais importantes mudanças que ocorrem no desenvolvimento psíquico da criança. Em concordância com o exposto, Borba (2007) observa que as crianças precisam e devem ser criadas em ambientes

com uma diversidade de jogos e brincadeiras, pois por meio deles serão oportunizadas situações que além do contato com diferentes tipos de objetos/pessoas, também serão trabalhados aspectos cognitivos e sociais, tão importantes para o processo de desenvolvimento e o modo como essa criança irá relacionar-se com o mundo a sua volta.

Seguindo essa ótica, Kishimoto (2006) ressalta que o brincar é visto como uma importante forma de comunicação. A autora salienta que a utilização de diversos jogos e brincadeiras durante a infância, favorece a integração e estreita os vínculos sociais entre as crianças em suas diferentes etapas do processo evolutivo.

É nesta perspectiva da utilização do jogo como ferramenta pedagógica que discorreremos a experiência vivida na Escola Municipal Armando Campos Belo durante um dia de Ação Social promovido pela Universidade Federal da Grande Dourados e que também fazia parte da atividade proposta pela professora Ida Carneiro Martins como atividade avaliativa para a disciplina Recreação e Lazer do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação.

Inicialmente começamos nos reunindo para a divisão dos grupos, após foi pedido que cada integrante do grupo trouxesse duas atividades como sugestão para serem votadas na próxima reunião. As mais votadas seriam as que iríamos trabalhar no dia de ação social. Na reunião seguinte, escolhemos dentre as diversas atividades trazidas, aquelas que seriam aplicadas no dia da ação social. Assim, passamos a elencar os objetivos que almejávamos com a atividade e quais os materiais que seriam utilizados para as brincadeiras. Foram escolhidas a brincadeira “Arranca Rabo” como primeira opção e a brincadeira “Corre Cutia” como segunda opção. Na sequência dos encontros, nos reunimos também para montar o plano de aula com as duas brincadeiras eleitas. Para fundamentar nosso trabalho deveríamos utilizar o livro de Roger Caillois (1967) e sua obra “Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem” para embasar a construção do nosso plano de aula. Após a leitura da mesma, a fim de entendermos a visão que o autor tem sobre o jogo no processo de desenvolvimento da criança, passamos a discutir em qual das categorias, citadas pelo autor no livro, as brincadeiras escolhidas se encaixavam. Ao final deveríamos fazer um relatório e descrever todo o processo de construção da nossa atividade pedagógica.

Segundo Caillois (1967) o jogo tem um papel muito importante para o desenvolvimento social da criança. Para o autor, o jogo pressupõe a companhia e não a solidão, pois seu desenvolvimento está repleto de conteúdos socializantes que possibilitam a construção de um bem estar social coletivo e não individual.

E isso foi percebido durante a execução da atividade proposta no dia da ação social. Ao aplicarmos a primeira brincadeira: o “Arranca Rabo” percebemos que os momentos de descontração e diversão vivenciados pelas crianças vieram ao encontro do que Caillois (1967) coloca no seu estudo de que o jogo se caracteriza como uma atividade em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos, e que são as atitudes psicológicas que levam a escolha de um jogo em detrimento de outro. Constatamos isso também, quando a segunda brincadeira escolhida: Corre Cutia foi apresentada ao grupo, e não chegou a ser realizada devido à grande aceitação da primeira opção pelo público participante.

Caillois (1967) classifica os jogos quanto a sua natureza social e destaca que em qualquer jogo podem ser encontrados pelo menos um dos quatro elementos a saber: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Para um melhor entendimento descreveremos abaixo as principais características de cada um desses quatro elementos e após apontaremos em qual das categorias descritas, nossa atividade proposta se encaixou.

Primeiramente o autor começa descrevendo a categoria *Agôn* (do grego: competição e concurso), nessa categoria encaixam-se os jogos de combates, competições e duelos. Como exemplo temos os jogos de damas, de xadrez, de sinuca e esportes em que há vários adversários. A segunda categoria descrita é a *Alea* (do latim: jogo de dados), a qual consiste numa competição em que o adversário é o próprio destino e aparece representada em nossa sociedade pelos diversos jogos de azar como roleta, bingo, loterias, etc. A terceira categoria apresentada é a *Mimicry* (do inglês: mimetismo), sendo esta a categoria que compreende todos os jogos de imitação dos animais, crianças, atores, tipos carnavalescos e até o espetáculo que competidores oferecem ao público. Para Caillois (1967) é uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua. Neste tipo de jogo a criança imita o adulto, onde o prazer está em ser o outro, ou pelo menos se passar pelo outro. Por fim, descreve a categoria *Ilinx* (do grego: turbilhão, que deriva ilingos, vertigem), nesta divisão aparecem os jogos que provocam a destruição da estabilidade da percepção e o pânico da consciência lúcida. Os jogos classificados nesta categoria são os jogos de vertigem física e moral, que o autor associa ao gosto da desordem e da destruição. Aqui encontram-se aqueles em que há o prazer em rodar, rodopiar, escorregar, balançar, dançar e em ser cada vez mais veloz, seja no esqui, no volante de um carro, controlando um cavalo ou uma moto ou até mesmo passeando numa montanha russa, etc.

Das quatro categorias, (*Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*) que Caillois (1967) conceitua, concluímos que a brincadeira realizada se encaixava melhor na categoria de *Agôn*, que tem

como umas de suas características principais a competição, e foi justamente o que a brincadeira “Arranca Rabo” proporcionou ao público participante.

Percebemos que na brincadeira assim como no descrito na categoria de *Agôn*, temos uma situação de rivalidade que se baseia em uma única qualidade. Para essa categoria existe uma competição e também um vencedor. E na realização da brincadeira “Arranca Rabo”, houve a participação de duas equipes, onde das três vezes em que foi realizada, a equipe vencedora foi a equipe amarela por duas vezes e a equipe verde venceu uma vez. Vale ressaltar que neste caso não tivemos somente um vencedor, mas uma equipe vencedora.

Para Caillois (1967) por mais que se tenha cuidado ao criar e executar uma brincadeira devemos estar preparados para quaisquer imprevistos. E isso foi constatado quando uma das integrantes da equipe amarela amarrou o “rabo” no cós da sua calça. Então tivemos que alertá-la para que colocasse o “rabo” no lugar certo e pudéssemos dar início a brincadeira. Diante desse fato, Caillois (1967), adverte para que quando ocorrer um imprevisto na brincadeira, as pessoas responsáveis devem estar preparadas para se reorganizar e começar de novo e isso aconteceu com o grupo organizador, pois quando surgiu o imprevisto conseguimos nos reorganizar e começar de novo.

Caillois (1967) observa que o interesse do jogo, para cada um dos concorrentes, torna-se visível quando o desejo de ver reconhecida a sua excelência aparece durante um determinado domínio. O autor destaca “é a razão pela qual a prática do *Agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. (CAILLOIS, 1967, p.35)

Isto também foi percebido, quando uma das crianças que estava participando da brincadeira encontrava-se justamente na posição descrita acima por Caillois (1967), na qual a ansiedade e a vontade de vencer eram enormes, o que levou-a a infringir algumas regras do jogo para ganhar. No entanto, com o transcorrer da atividade, a criança foi assimilando qual era o sentido da brincadeira e que não podia fazer determinadas coisa para vencer. Nesse sentido, ela evoluiu bastante dentro da atividade, corroborando com outra característica apontada por Caillois (1967) ao destacar que é através da experiência que as pessoas vão evoluindo/melhorando.

Ao final da ação social, tivemos que fazer um relatório com tudo o que foi observado e também responder as duas perguntas levantadas pela professora Ida Carneiro Martins: Que processos poderiam ser melhorados no jogo desenvolvido em situação de lazer? E, que processos poderiam ser melhorados com o jogo desenvolvido na escola? Desse modo,

novamente nos reunimos e passamos a levantar os pontos positivos e negativos observados durante a realização da atividade prática e que serão relatados abaixo.

Destacamos como ponto positivo que a atividade desenvolvida no dia da Ação Social tinha como objetivo principal o lazer das crianças. E isto foi alcançado pelo grupo organizador, no entanto deveríamos ter ficados mais atentos na hora de verificar se todos os “rabos” estavam corretamente colocados. Isso implica no fato de que entre todos os requisitos para a realização da brincadeira, a distribuição dos “rabos” era essencial, mas que deveriam ser colocados e não que os participantes os colocassem.

Outro ponto destacado e observado diz respeito ao momento em que os “rabos” eram arrancados e as crianças ainda permaneciam na brincadeira, sendo que o correto era que quem estivesse sem “rabo” teria que sair da brincadeira, mas como o espaço estava um pouco confuso e pequeno, ficou difícil de controlar.

Essas duas situações mostram que durante qualquer jogo, um participante pode querer trapacear para tentar favorecer a sua equipe, isso também faz parte da categoria *Agôn*, que alerta que a trapaça pode acontecer, pois são jogos de extrema competição entre as equipes e onde quem joga quer vencer. Portanto, se a equipe organizadora tivesse prestado um pouco mais atenção, esse momento de trapaça poderia ter sido evitado e a brincadeira teria fluído melhor.

Após ouvirmos todos os integrantes do grupo e suas observações sobre a realização da atividade, inferimos que o brincar é uma forma de aprender, mas também de experimentar, confrontar, relacionar. Que através da brincadeira a criança aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não. Por fim, que a aplicação de jogos, brincadeiras e brinquedos em diferentes situações educacionais podem ser um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas.

O grupo concluiu que se a atividade fosse aplicada na escola, a mesma poderia ser desenvolvida de uma forma mais dinâmica ainda, pois o professor como titular da sala teria o domínio da sua turma, um tempo maior para explicar como a brincadeira funciona, expor as regras e principalmente tirar as dúvidas que pudessem aparecer. Outro aspecto importante que foi levantado é que o professor também já tem um conhecimento prévio das crianças e suas personalidades e também que as crianças se conhecem. Acreditamos com isso que a brincadeira ficaria mais dinâmica e participativa e também uma ótima oportunidade para o professor debater/discutir aspectos ligados ao conteúdo de sala de aula e também aspectos relacionados a questões de socialização, resolução de conflitos, o ganhar e o perder.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tem-se o brincar como uma atividade que a criança começa desde o seu nascimento no âmbito familiar, em um primeiro contato com a mãe até desenvolver-se para os demais. A criança não nasce sabendo brincar, é nessa relação com os outros que ela vai constituindo esse entendimento, e assim começa a compreender o brincar como forma de linguagem.

Diante disso, pode-se notar a importância do brincar para a promoção do desenvolvimento da criança. De acordo com a revisão bibliográfica e outras referências consultadas, consideramos que o brincar enquanto primeira forma de cultura, enquanto atividade biológica essencial e espontânea da criança, traz importantes contribuições para o desenvolvimento da criança, pois além de ampliar a sua comunicação via linguagem, também é capaz de, por meio de uma situação imaginária, desenvolver o pensamento abstrato, ou seja, a essência do brincar é a criação de uma nova relação entre situações no pensamento e situações reais.

O brincar carrega consigo diversas aprendizagens ao longo do seu desenvolvimento pessoal, social e cultural das crianças. Assim, as aprendizagens que ocorrem são de diversos âmbitos: cognitivos, motores, construção de autonomia e identidade, desenvolvimento da linguagem, como meio de comunicação e socialização, construção de conhecimento, ampliação de repertório de experiências, estímulo a criatividade e a imaginação.

E finalmente ante o estudo de Caillois (1967) depreendemos que o jogo enquanto uma atividade livre e voluntária torna-se uma fonte de alegria e diversão. Onde predomina a incerteza e o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riquezas. Como diz o autor, somente se joga quando é do desejo do sujeito: quando ele quer e o tempo que quiser. O mesmo acredita que jogo é muito mais do que uma situação estruturada pelo tipo de material, é uma palavra que combina com liberdade e invenção.

REFERÊNCIAS

BANDEIRA, M. L. **Infância, Educação e Cultura**. Cuiabá: EdUFMT, 2006.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: **BRASIL, MEC/SEB Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade** – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. 1ª edição, Editora: Cotovia, Lisboa: Portugal, 1967.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

_____. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2011. p. 15 – 48.

FANTIN, M. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FRIEDMANN, A. Jogos Tradicionais. **Série Idéias**, São Paulo: FDE, n.7, p. 54-61. 1995.

FORTUNA, T. R. O brincar. **Revista Pátio**. Educação Infantil. Ano 1, n.3, dez-2003/mar-2004.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In. LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10 ed. São Paulo: Ícone 2006.

LOPES, V. G. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: FAEL, 2006.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1976.

OLIVEIRA, V. B. (Org.). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

LIRA, N. A. B.; RUBIO, J. A. S. A Importância do Brincar na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** – Volume 5 – nº 1 - 2014

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, 2006, 16(34), 169-179.

VASCONCELOS, M. S. Ousar Brincar. In: ARANTES, V. A. (Org.). **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006.