

# O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL

**Juliana Dos Santos<sup>1</sup>**

[juliana-lks@hotmail.com](mailto:juliana-lks@hotmail.com)

Faculdade da Aldeia de Carapicuíba

## RESUMO

O vigente artigo tem como temática o brinquedo como passaporte para o desenvolvimento cognitivo de crianças do ensino infantil e fundamental além de desenvolver habilidades como a imaginação, a criatividade, a interação, a autoestima e o aprendizado da leitura e, por consequência, a escrita, para a propagação dela no âmbito social. A análise consiste em diversos campos de pesquisas bibliográficas, contemplando um rol de abordagens qualitativas de pesquisas. Será considerado de que forma esse aprendizado ocorre. Espera-se um resultado significativo do trabalho do professor, a partir de técnicas pedagógicas que possibilitem a formação cognitiva da criança por meio do brinquedo, do jogo e da brincadeira.

**Palavras-Chave:** Brinquedo – Ferramenta – Processo de aprendizagem

## INTRODUÇÃO

Desde os tempos mais antigos que o brincar teve um importante papel na vida das crianças e no seu desenvolvimento cognitivo, como diz o ditado popular: “É brincando que se aprende!”.

Apesar do brinquedo, ser considerado como objeto de atividade lúdica, voltado para o lazer, para a pedagogia, os brinquedos são utilizados para o ato de brincar e se divertir e ao mesmo tempo, para ensinar sobre uma temática para a criança.

Os brinquedos ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aqueles usados em jogos cooperativos, além de ser de suma importância, para o desenvolvimento educacional, pois estimula sua imaginação, seu raciocínio e na competitividade, ajudando assim, sua interação no âmbito social.

---

<sup>1</sup> Graduando no curso de Licenciatura em Pedagogia [juliana-lks@hotmail.com](mailto:juliana-lks@hotmail.com)

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

Com essa expectativa, este artigo reúne num primeiro momento a importância do brincar no processo de interação social da criança, caracterizando o ato de brincar como ferramenta para o processo cognitivo da criança e finalizando com estudos sobre como se dá o processo de aprendizagem com crianças do ensino infantil e ensino fundamental.

### **1 - BRINQUEDO**

Iniciando o texto com a frase de Johan Huizinga (2000, pag.04) “Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”.

Já nos primórdios do tempo, antes mesmo dos seres humanos existirem, os animais que habitaram o nosso planeta Terra já brincavam e se divertiam. Logo presumimos que nós humanos brincamos desde que o mundo é mundo e que faz parte de todo nosso ciclo evolutivo, desenvolvermos essa atividade lúdica, como resultado de nossa imaginação que é a nossa faculdade ou capacidade mental que nos permite criar, inventar, conceber e representar objetos através dos nossos sentidos. No entanto o próprio ato jogar/brincar é compreendido como um fator cultural da vida.

A liberdade do ato brincar, nos incita a pensar que se as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar e que isso não é algo imposto e sim um ato natural, próprio de sua característica natural. Se fosse algo imposto perderia sua essência e se tornaria uma obrigação. Tendo em vista que brincar trata-se do escape da vida real, mas a maioria das crianças sabem perfeitamente quando é um faz de conta e quando é somente o ato brincar. Mas vale ressaltar que se fosse uma obrigação a brincadeira ou o jogo perderia sua validade e o empenho não seria processado como um fator lúdico, ou algo divertido, prazeroso e sim somente mais uma obrigação dentre tantas desempenhadas por nós diariamente. Chegando ao ponto de se tornar mais uma imitação de um possível divertimento.

E para enfatizar o que foi dito acima Johan Huizinga (2000), nos relata em seu livro *Homo Ludens* no capítulo 1º “Natureza e significado do jogo como Fenômeno Cultural”, que:

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

“(...) sabemos que as exibições das crianças mostram, desde a mais tenra infância, um alto grau de imaginação. A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um pai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem com tudo perder inteiramente o sentido da realidade “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo”. (HUIZINGA, 2000, pag. 12)

Ou seja, mesmo que a brincadeira finalize os efeitos dela não acabam após terminar a criança continuará projetando sua imaginação em todos os momentos de seu dia influenciando, portanto suas ações perante o mundo dela. No entanto isso não significa que não existe uma delimitação espacial em relação á vida real cotidiana, pois a criança deixa um lugar reservado onde ela processa e projeta sua imaginação, suas regras, segredos, e na maioria das vezes ela compartilha isso, mas em geral isso faz parte de nossa característica humana.

Considerando que o brincar, para a criança, consiste em uma atividade séria na qual ela pode dar livre curso a sua imaginação e fantasia. Brincando, a criança exercita os dados da realidade na qual faz parte, explorando seu potencial criador e aprende a cooperar, a dominar situações conflitos e ao mesmo tempo aprendendo a relacionar suas percepções com as experiências vividas, adaptando ás suas necessidades.

Assim a função do brinquedo, do jogo e das brincadeiras, nem sempre serão voltadas para o mundo das emoções, da sensibilidade, da imaginação, mas sim para o domínio da inteligência, colaborando em suas atitudes, decisões, desenvolvimento do pensamento e de todas as outras funções intelectuais. O brinquedo é o passaporte para a criança compreender o mundo em que vive. É através do brinquedo que a criança observa, aprende a se comunica, se expressa, se relaciona e se descobre.

O brinquedo tem o papel fundamental na escola. E partindo inicialmente desse pressuposto, que o brinquedo, o jogo e a brincadeira faz parte da vida da criança e que na área da educação, o desenvolvimento da criança se da ao construir o conhecimento e a socialização do individuo. Portanto o aprendizado pode se dar naturalmente e mutuamente.

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

Neste sentido, o brincar e os brinquedos são fundamentais na vida das crianças e nem sempre a educação infantil na pré-escola usa esse meio ao seu favor para as atividades desenvolvidas em suas rotinas.

Kishimoto afirma que:

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escola de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade. (Kishimoto 2000:p 19)

Segundo a autora presume-se que é de grande importância que os professores tenham o conhecimento do comportamento de seus alunos, ou seja, das crianças que passam o maior tempo com elas nas creches e nas pré-escolas.

Como se não bastasse a falta do lúdico nas creches e nas pré-escolas, vemos as tecnologias cada dia mais avançada em nosso convívio social.

Muitos pais por não ter tempo de estar com seus filhos oferecem-lhes os meios eletrônicos para que possa suprir a sua ausência no dia a dia. Como por exemplo, os celulares, vídeo games, tablets, entre outros os quais vão tirando as crianças dos parques, das brincadeiras tradicionais e do meio familiar. Causando a falta de diálogo entre pais e filhos.

### **2 - FERRAMENTA**

O brinquedo, o jogo e as brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil e do ensino fundamental devem ser trabalhados nas escolas e em todas as matérias ao longo dos anos letivos.

O porquê da validade dessa ferramenta é que o brinquedo nos auxilia em vários seguimentos, para contribuir no processo ensino aprendido e no contexto social, onde o educador tem que fazer dessa ferramenta um ponto de partida para a interação e formação dessas crianças.

Segundo Platão, (Pensador UOL), *“Não eduque as crianças nas várias disciplinas recorrendo á força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um”*. Tendo o brinquedo como ferramenta para o processo cognitivo de nossos alunos, podemos utilizar essa ferramenta de varias formas. Uma dessas formas são os jogos de disputas, que servem para ajudar no processo de interação social, onde as crianças tem que

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

respeitar as regras, o tempo e aprende a ganhar e a perder, ao mesmo tempo em que ajuda no raciocínio lógico e sua coordenação espacial e motora.

Em suma, o brinquedo tem em sua característica a função de levar a imaginação das crianças a conhecer outras culturas e vivenciar isso através de uma história contada á elas, de uma música, de uma dança, de um teatro, ou de vídeo. Portanto, brincar e jogar; é essencial e comum na vida das crianças. Através dessa ferramenta, as crianças têm a oportunidade de vivenciar novas culturas no ambiente escolar. Elas poderão compreender a vida e o modo de viver tanto de seu país de origem, como também de vários outros povos e seus continentes, como as danças típicas, músicas, comida, modo de viver. Como por exemplo como podem ser o modo de vida no deserto, na neve, na floresta, nas cidades, nos campos e como elas aprendem a identidade de cada povo e sua forma de viver. Como também aprendem sobre as profissões e a importância destas profissões na sociedade.

Para enfatizar o que foi dito acima, Jostein Gaarder (2012), em seu livro “O mundo de Sofia”, no capítulo 5, página 56, “Por que o lego é o brinquedo mais genial do mundo?” e “A Teoria Atomista”. O filósofo ensina Sofia a teoria dos átomos através do brinquedo lego:

“E agora acho que você não tem mais dúvida sobre o que eu queria dizer com as peças de Lego, não é? Elas possuem aproximadamente todas as características que Demócrito descreveu para os átomos. E é extremamente por isso que se prestam tão bem á construção de qualquer coisa. Em primeiro lugar, são indivisíveis. Em segundo, diferem entre si na forma e no tamanho, são compactas e impermeáveis. Além disso, as peças de Lego possuem ganchos e engates, por assim dizer, o que permite que sejam combinadas de na construção de todo tipo de figura. Tais ligações podem ser desfeitas para que as mesmas peças possam ser reaproveitadas na construção de novos objetos.” (GAARDER, 2012, pag.58)

Com essa ferramenta brinquedo, podemos compreendemos que os jogos, brinquedos e brincadeiras são os parceiros lúdicos da educação, em que eles desafiam as crianças a pensar, a descobrir, a socializar, a elaborar e a aprender. Mesmo que o desenvolvimento de nossas capacidades cognitivas propicie formas diferentes de aprendizagem. O brinquedo é um portal de facilidades que favorece a autoestima e a interação da criança.

Como estratégia para compreensão do ensino e aprendizagem, o brinquedo permite possibilidades, para expandir o conhecimento através do entusiasmo, da alegria, do prazer e com esses sentimentos, temos a oportunidade de tornar alegre

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

esse processo. O lúdico nos traz esse diferencial de percepções, compreensões das possibilidades e oportunidades de expandir o conhecimento com alegria no ambiente escolar e por consequência no ambiente social na qual a criança está inserida.

### **2.1 FUNÇÃO E TRANSFORMAÇÃO QUE O BRINQUEDO PROMOVE**

O brinquedo pode promover a capacidade da criança de raciocinar, de julgar e de argumentar, ainda pode ajudar a criança a chegar a um consenso e ao reconhecimento do quanto o brincar e o brinquedo são importantes para dar início às atividades.

Como podemos perceber, o brincar, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva entre criança e criança e entre criança e professor. Neste sentido para ocorra uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o seu próprio conhecimento, e assimile os conteúdos. Estas ferramentas são excelentes recursos para facilitar a aprendizagem, neste sentido,

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, ele. Afirmava que quando a criança brinca, ela explora e manuseia tudo que está a sua volta, e é através de esforços físicos e mentais e sem que elas se sintam coagida pelo adulto, começa a ter, sentimentos de liberdade, por tanto, real valor e atenção às atividades naquele instante. (Carvalho,1992, p.14).

É por isso que as ações que foram feitas com os jogos devem ser criadas e recriadas, para que assim sejam sempre uma nova descoberta e que possam transformar o jogo em uma nova forma de jogar. É a partir do brincar que a criança sem saber fornece várias informações a seu respeito, o brincar pode ser muito útil para a estimulação e para o desenvolvimento integral da criança, tanto no ambiente familiar como no ambiente escolar.

Acreditando que é brincando que a criança aprende a respeitar regras e ampliar o seu relacionamento social, e a respeitar a si mesma e ao outro.

É por meio da ludicidade que a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, sendo assim líder e liderados e podem compartilhar sua alegria de brincar.

## **3 - PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

Considerando que cada pessoa pensa e aprende de forma diferenciada o brinquedo como parceiro da educação, nos auxilia nesse processo, tendo em vista a pluralidade cultural e tecnicista na construção do conhecimento transformador e criativo. Porém o papel do educador é de suma importância neste processo. É o educador quem vai direcionar as crianças, e ele quem vai disponibilizar os materiais necessários, e ele quem vai criar o espaço, e ele que participa das brincadeiras. É ele o passaporte para a construção de uma forma rica e estimulante para o conhecimento.

Em acordo com o nosso pensamento acima, Ischkanian, (pag.20), cita a importância dos brinquedos, dos jogos e brincadeiras na educação para o desenvolvimento cognitivo das crianças, e em seu projeto ela cita um trecho do livro do pedagogo Vygotsky:

“É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos”.  
(Apud VYGOTSKY, 1989, pag. 109)

O tendo o brinquedo como tema central deste artigo na propagação da reflexão da importância do mesmo como ferramenta no ambiente escolar. Essa ferramenta proporciona para o educador e os alunos o desenvolvimento de diversas habilidades e assim sistematizando o brincar na prática pedagógica, para que essa ferramenta principal se desenvolva de uma forma simples e espontânea no processo do aprendizado.

Vygotsky, (2007) faz referências a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeiras de faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual.

Partindo deste princípio a criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de imediato passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação.

Refletindo sobre este tema, percebemos que os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Na visão de Vygotsky, (2007) o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem na produção de

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, tanto crianças como adultos.

Dentro deste universo lúdico, o constante exercício do brincar, do imaginar, do faz de conta, da disputa ou do cooperativismo, ocorre o aprendizado, a descoberta, a socialização. Isso merece toda a atenção do educador, como dos pais dessas crianças, pois o brincar não se resume somente em diversão, mas também é algo sério. Eis que, essas crianças estão aprendendo enquanto se divertem e por consequência estão descobrindo as coisas do mundo, do espaço, da natureza, da sociedade, exercitando o seu raciocínio lógico e sua visão de mundo.

Ao utilizar o brinquedo como um atrativo, para tornar as aulas interessantes e descontraídas, como também estaremos desenvolvendo os aspectos: emocional, psicológico, intelectual, social, físico e motora dessas crianças e por consequência gerando o bem-estar durante o processo de ensinar e aprender.

O brinquedo, o jogo e as brincadeiras além de oferecer o entretenimento para as crianças, eles estimulam o aprendizado e a criatividade. É um canal de interação dos pensamentos e sentimentos, na hora de manusear, articular, dividir e competir com as brincadeiras, jogos e brinquedos.

Os brinquedos de montar como o quebra cabeça, mobile, o lego, blocos de montar, como tantos outros, que ajudam a fortalecer o corpo, a mente, os músculos, o raciocínio, a coordenação motora, relação espacial, causa e efeito e principalmente a imaginação.

Também tem as bonecas, os bonecos e os bichos de pelúcia, que despertam o aconchego, ternura e carinho nas crianças, onde de certa forma elas imitam os adultos, representam os personagens, expressão os seus sentimentos e elas reconhecem a si mesmas.

Conforme a criança cresce, ela pode participar de jogos e brincadeiras mais elaboradas, com grau de dificuldades maior como: jogos de tabuleiros, quebra cabeças com mais peças, kits de blocos de construção que estimulam as crianças a se interessar por ciências, desenvolver habilidades em matemática... o que leva a criança a se tornar cada vez mais criativa.



## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

Os livros com histórias de faz de conta, ou o teatro de fantoches é elementar para o mundo da fantasia e para o desenvolvimento artístico. Dão para as crianças a oportunidade de viajar sem sair do lugar e vivenciar: novas experiências, novas culturas, novos saberes, novas linguagens, novas comunicações e expressões. Sem esquecer que os animais exercem um papel importante neste universo da imaginação.

Os jogos cooperativos como o futebol, queimada, vôlei, jogo da memória, pique esconde, amarelinha, jogo da velha, quebra cabeça etc... Além de usar a força física e motora, ensinam as crianças a trabalharem em grupo, reforça a confiança em si mesmo e nos seus parceiros, ou time e aprendem que ganhar ou perder não importa, mas sim o que importa é competir e continuar jogando.

Não nos esqueçamos dos jogos de dominó, do bingo e jogos de tabuleiros que estimulam os conhecimentos gerais, a matemática, a leitura, a memória, a concentração, a coordenação motora, espacial, visual, táteis e auditivas. Desenvolvendo, portanto a interação e o aprendizado dentro do desafio proposto e esse desafio trará a satisfação ao longo da atividade proposta, onde o objetivo desses jogos é explorar novos conhecimentos, competitividade, socialização e diversão.

Atualmente temos as tecnologias, que quando bem direcionadas pelo educador é com certeza uma ferramenta lúdica e fantástica no processo do ensino e aprendizagem, onde a tecnologia auxilia o educador pedagógico a desenvolver atividades de interação das crianças, onde vai estimular a leitura, a matemática, o raciocínio lógico, a imaginação, a competitividade, a ciência, a física, a biologia e tantas outras áreas da educação e áreas ainda não exploradas. Sempre buscando diversificá-las com o objetivo de explorar novas inteligências e saberes. Valendo ressaltar, que como ferramenta lúdica a tecnologia deve ser direcionada pedagogicamente, ou se não ela perde sua validade no processo de novos saberes e passa ser somente uma atividade abstrata e comum do dia-a-dia da criança.

Dados essas referências do lúdico como ferramenta do ensino e aprendizagem, no decorrer da pesquisa percebe-se que é urgente, a necessidade do educador ser o mediador e direcionador dessas atividades. Esse é o processo de construção de sujeitos criativos e críticos da sociedade da qual está integrado.

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

Sujeitos esses que irão se desenvolver no ambiente social, onde sua autoestima, seu autocontrole, o seu cooperativismo, a sua criatividade, a sua criticidade e sua confiança é o fator primordial. Não esquecendo que o educador deverá respeitar os conhecimentos prévios que o aluno traz consigo, para que esse aprendizado possa se revelar tranquilamente e naturalmente.

### **4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em nossa concepção a pedagogia é um conjunto de estratégias e técnicas da educação, com o intuito de aperfeiçoar e estimular a capacidade e os conhecimentos das pessoas, seguindo objetivos pré-definidos no contexto escolar e também seguindo uma determinada concepção de vida e seus aspectos sociais. A utilização de brinquedos e brincadeiras como ferramenta estratégica para o processo de ensino/aprendizagem nos parece bastante viável. Até mesmo porque a pedagogia visa socializar o sujeito na sociedade por meio da educação e da propagação dos saberes, que envolve a troca de ideias, reflexões, pensamentos e conhecimentos.

E tendo em vista o brinquedo como ferramenta pedagógica da educação, como um passaporte para o desenvolvimento cognitivo, das crianças através do lúdico. Desenvolvendo a criatividade, a interação social, o autoestima, a imaginação e o aprendizado da leitura e escrita, reunido e voltado ao lazer e diversão, onde a criança pode aprender brincando.

Sabendo que essa atividade lúdica nos permite criar, inventar, descobrir, jogar, brincar, expressar, conceber, representar, imaginar, fantasiar, explorar, cooperar, dominar e principalmente aprender. O que é com certeza muito interessante no processo de ensino e aprendizagem e para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Queremos ainda pontuar o brinquedo, o jogo e as brincadeiras, como parceiros da educação. Permitem que a criança desenvolva sua personalidade, suas habilidades, suas atitudes, seus pensamentos, sua coordenação motora e sua inteligência. E a escola tem o papel fundamental de direcionar a maneira com que

## **O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL**

isso vai ocorrer. Visando à formação dos sujeitos e sempre respeitando suas subjetividades e suas diversidades culturais.

A criança é a peça fundamental da educação e é ela quem vai transformar o mundo e o brinquedo pode ser coadjuvante. Onde o brincar ajudará a criança a organizar sua trajetória na busca da autonomia, na conquista de sua relação com o mundo exterior, com sua convivência social e o domínio de sua inteligência. O educador pode então fazer dessa perspectiva um ponto de partida para a interação dessas crianças.

E por fim independente do crescer e aprender individual, o importante é jamais esquecer, da importância do ato de brincar, no âmbito escolar, social e cultural das crianças. Visando o aprendizado, a socialização, a interação e a reflexão do sujeito.

### **5 – REFERÊNCIAS**

CARVALHO, A.M.C. et al.(Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

[GAARDER, J. – O Mundo de Sofia - 1º edição – São Paulo: Companhia da Letras, 2012 – Editora Seguinte – 9º Reimpressão, 2015.](#)

HUIZINGA, J. – **Homo Ludens** – Editora Perspectiva 4º edição, ano 2000. Download no dia 29/08/2016.

[http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf)

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007

[ISCHKANIAN, S. H. D. – O Lúdico: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Construção do Processo de Aprendizagem na Educação Infantil. Acessado em 25/10/2016.](#)

**O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NO ENSINO INFANTIL  
E FUNDAMENTAL**

<http://docplayer.com.br/9168821-O-ludico-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-na-construcao-do-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil-simone-helen-drumond-ischkanian.html>

[Ministério da Educação – \*\*Brinquedos e Brincadeiras de Creche\*\* – Manual de Orientações Pedagógicas – Brasília 2012. Download em 01/10/2016](#)

<https://outlook.live.com/owa/?realm=hotmail.com&path=/attachmentlightbox>

Pesquisa em sitio: “**Frases de Platão Sobre a Educação**”. Acessado em 30/10/2016.

[https://pensador.uol.com.br/frases\\_platao\\_educacao/](https://pensador.uol.com.br/frases_platao_educacao/)

Pesquisa em sitio: “**Jogos Cooperativos e Competitivos**” – Acessado em 30/10/2016.

<http://portalbrasil10.com.br/jogos-cooperativos-e-competitivos/>

Pesquisa em sitio: “**Brinquedo**” - Acessado em 20/09/2016

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Brinquedo>