**LÚDICO: O ATO DE BRINCAR**

**RESUMO:** O presente artigo busca refletir sobre a importância da ludicidade, pensando a importância dessa poderosa ferramenta para o trabalho pedagógico e que poderá ser utilizada em sala de aula como instrumento auxiliador no processo de ensino-aprendizagem. O resultando desse processo pode ser a garantia de um aprendizado de qualidade. Os jogos e as brincadeiras são considerados importantes na educação infantil, por favorecer a interação social e especifica, garantindo o intercâmbio e a construção do conhecimento, corroborando com a autoestima e incentivando a observação do mundo que o cerca com um olhar diferenciado. Assim, os jogos como atividades de aprendizagem lúdicas se tornam um elemento prazeroso neste processo. No entanto é preciso haver equilíbrio e constante reflexão sobre o papel da ludicidade, não como uma brincadeira, mas como uma brincadeira que possui um teor educativo: o desafio de desenvolver no educando a curiosidade, o raciocínio lógico, o manuseio de materiais pedagógicos, ou seja, usar o lúdico como ferramenta capaz de transformar o ambiente escolar em um lugar prazeroso e único na vida da criança.

**PALAVRAS-CHAVES:** Lúdico, Ensino, Aprendizagem, Construção.

**INTRODUÇÃO**

A escolha temática deste trabalho se deu em virtude de experiências vivenciadas no decorrer dos estágios realizados na escola municipal “Carlos Masson Netto” de Curvelândia, no Estado de Mato Grosso, que por sua vez possui um projeto do governo Federal o projeto “Mais Educação”, que visa oferecer aos alunos uma aula diferencial integral, baseando-se no lúdico como uma dessas ferramentas. Esse projete procura atender alunos que estão em situação de vulnerabilidade, riscos, estudantes em defasagem de serie/idade, alunos que possuem dificuldade de aprendizagem, entre outros..., a educação que esse programa deseja evidenciar é uma educação que buscar ir além do processo escolarização formal, é tentar construir uma educação que pressupõe uma relação da aprendizagem para a vida.

No processo de desenvolvimento lúdico no ambiente escolar, percebemos que por inúmeras vezes não estava sendo trabalhado corretamente como instrumentos pedagógicos, mais sim como meras brincadeiras sem objetivo educativo, mas apenas como um passa tempo, perdendo então o foco de educar brincando. Por isso é necessário que preparemo-nos para a utilização deste método em sala de aula, tornando-o eficaz, pois o lúdico contribui significativamente para o desenvolvimento infantil.

Analisando a ludicidade como um recurso pedagógico, percebe-se que tanto brinquedos quanto as brincadeiras, auxiliam o aluno no processo da aquisição da leitura e da escrita. A música também pode ser utilizada como recurso, como um instrumento lúdico-pedagógico, contribuindo para a obtenção do saber, pois é sabido que o processo ensino-aprendizagem decorre de vários modos e na educação infantil se torna algo essencial por promover um aprendizado rico e prazeroso.

No universo infantil as brincadeiras tonam-se um dos meios mais interessantes, porque a criança ao brincar desenvolve-se, descobre-se, inventa, experimenta, ensina regras, desenvolve suas habilidades e relaxa. É preciso trabalhar a criança num todo. Porque cada etapa vivida por elas está impregnada de aprendizado, adequando de algum modo o aprendizado individualizado juntamente com o coletivo. Cada atividade lúdica tem o seu significado, cada brincadeira tem a sua importância e em um futuro próximo será visível à influência dessas atividades no desenvolvimento cognitivo humano. Cabendo ao professor trabalhar o aluno em seu todo, apurando suas percepções, expressões, criatividade, afetividade, e entre outros os seus sentidos. O aluno precisa estar inserido no contexto cultural evolutivo, em que consiga presenciar e acompanhar essa evolução e principalmente as atividades lúdicas devem permitir que o educando faça parte deste processo evolutivo. Ele deve sentir-se parte atuante deste processo de socialização.

O lúdico apresenta valores específicos e especiais para todas as fases da vida, da primeira infância à fase da adolescência, permitindo o desenvolvimento integral do sujeito, pois tem a função de educar brincando, ou seja, é um instrumento essencial para o desenvolvimento cognitivo dos educando nesse sentido, Carneiro, destaca que “todas as pessoas tem uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico” (1995, p. 66), por isso podemos dizer que a cultura lúdica é criada em cada indivíduo, a qual está em processo de construção e é através das brincadeiras que a criança começará a aprender a se expressar, analisando, criticando e transformando desde cedo a sua realidade. Portanto, o lúdico é expresso, desde os primórdios, nas atividades de dança, caça, pesca e luta; e na educação infantil deve ter a função de educar brincando.

Este artigo tem o objetivo de reafirmar ao educador a importância do lúdico no processo educativo, tendo sempre em vista que a criança aprende brincando.

**A IMPORTANCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O lúdico é qualquer atividade que executamos e que pode causar prazer em quem a recebe, pratica e interage. Tal atividade ao ser executada pode fazer com que nossa espontaneidade apareça, sendo esta atividade de fundamental importância tanto para adultos quanto para crianças. É neste processo que percebemos a facilidade que temos em aprender quando estamos brincando, pois nas atividades lúdicas assim como na vida, há um enorme número de fins definidos e parciais, que são extremamente importantes e sérios, em que para consegui-los faz-se necessário esforço e dedicação, elaboração prévia. Tudo isso na tentativa de se obter sucesso e consequentemente a satisfação do objetivo alcançado, que todo ser humano procura e que neste caso seria o de aprender. Segundo Campos “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula” (1986 p.15). É neste sentido que o lúdico vem ganhando a atenção no meio acadêmico, pois tem contribuído significativamente para a conceituação e reflexão acerca da função docente. Mesmo que ainda haja certa resistência por parte de alguns profissionais, tem-se constatado sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que através das atividades lúdicas as crianças adquirem um grau significativamente superior de conhecimento, que contribui para a melhoria do aprendizado escolar, permitindo que o aprendiz em varias ocasiões conheça o outro e a si mesmo. Descobrir o mundo do outro e o mundo dos objetos com suas funções didáticas ou não, é fascinante e isso dá aos educadores uma visão real do mundo a sua volta, uma vez que o lúdico não é algo fechado e focado em si ou a uma única atividade pré-determinada. Todavia é um importante componente cultural e histórico, pois transcende os objetivos dos momentos de lazer, construindo momentos de brincar e de aprender com o objetivo de conhecer, de crescer enquanto ser atuante.

Em algumas instituições educacionais infantis, o lúdico tem sido restringido, existindo ainda práticas de exercícios repetitivos, uso do “decoreba”, o que não contribui para o desenvolvimento da criança, levando em muitos casos ao bloqueio criativo e espontâneo dos pequenos, porque as práticas “formais” não estimulam a criatividade dos alunos, muito pelo contrario, essas práticas podam a criatividade deixando-os reféns de teorias calcadas e desmedidas. Wayskop. (1995) aponta que se as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntaria e consciente.

Há a necessidade de resgatar, ou mesmo de incorporar a ludicidade dentro do processo educativo, seguir na busca da construção de bases sólidas para que, por meio das práticas e vivencias adquirida, possa dar a possibilidade para que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga descobrir “além da realidade das sombras”, como afirmava Platão, vislumbrando a probabilidade de desenvolver plenamente todas as suas potencialidades. Uma educação que promova a liberdade de expressão na formação do cidadão para que no exercício da cidadania, se tenha a chance de desenvolver a consciência crítica numa corrente ação-reflexão-ação que leva o individuo a descobrir que é um ser criativo e capaz.

Todos os jogos são, por sua própria essência, educativos. Reserva- -se, porém, o nome de jogos e de brinquedos educativos e certos jogos ou brinquedos combinados de maneira que proporcionem um desenvolvimento sistemático de espírito ou inculquem conhecimentos positivos. (CLAPARÉDE, 1956, p. 435-438).

No ato de brincar a criança adota vários papéis, assumindo responsabilidades, estabelecendo relações de respeito, colaboração e coordenação, ampliando o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e sócio afetivo. Os jogos, por exemplo, nos auxilia nas mais variadas formas do processo ensino aprendizado, tanto no desenvolvimento psico motor, como no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como na capacidade de imaginar e de interpretar, do desenvolvimento das habilidades de pensar, na criatividade e no levantamento de hipóteses.

No processo educativo, em especial na educação infantil o desenvolvimento de atividades lúdicas deve ser considerado prioridade, já que é nesta etapa que as crianças têm a capacidade de construir e de reconstruir a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído, tudo isso com base em suas experiências e anseios. Através das atividades lúdicas a criança se prepara para ávida busca do saber, já que assimila a cultura do meio em que vive com atividades realizadas ludicamente, portanto, os professores não podem tomar a posição de meros transmissores de informação e de conhecimento, mas se colocar na posição de interlocutores e mediadores desses conhecimentos, devendo assim, oportunizar condições que favoreçam o desenvolvimento das atividades propostas de maneira que a criança consiga construir autonomamente seu próprio conhecimento.

 Valorizar o lúdico diante dos processos de ensino-aprendizagem significa considerá-lo na perspectiva das crianças, sendo vivido em sala de aula como algo espontâneo permitindo-lhes sonhar, fantasiar, realizar desejos e viver como crianças de fato. As brincadeiras que as crianças repitam situações prazerosa ou dolorosa, pois é através das brincadeiras que elas expressam seus medos, angústias e problemas íntimos. Pode-se então compreender a importância de brincar para elas. É por meio das brincadeiras que se tem a possibilidade de observar e entender mais acerca de seu mundo interior. O brincar é uma necessidade que a tem criança para assimilar o que lhe foi ensinado.

 VYGOTSKY considera o brincar como “um espaço de aprendizagem, onde a criança ultrapassa o comportamento cotidiano habitual de sua idade, onde ela age como se fosse maior do que é, representando simbolicamente o que mais tarde realizará” (1995, p. ). O brincar é a libertação da criança do meio em que vive para outro mundo, que não é o mundo dos adultos, é um mundo em que ela se solta, pula e corre, fazendo uso de sua imaginação. Por meio das brincadeiras infantis pode se entender como elas veem e constrói seu mundinho e quais são suas reais preocupações. Percebe-se também, que as elas brincam para aprender a expressar e se expressar no mundo em que vive. Brincar estabelece uma proposta educacional dirigida para a formação do cidadão autônomo e transformador. É brincando que a criança executa sua força e inova adestrando sua imaginação. Rosamilha alerta que:

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis ai um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos (1998, p. 77).

Ser aliado e não um destruidor de sonhos, esse é o papel do docente.

**O ATO DE BRINCAR**

Os brinquedos colaboram para o desenvolvimento integral da criança, pois quando ela brinca consegue desenvolver-se tanto efetivamente como emocionalmente. Esse processo deve acontecer de maneira em que a criança se sinta envolvida, que ela se sinta parte essencial, onde criará e recriará normas para desenvolver e construir seus próprios meios de solucionar os obstáculos decorrentes das brincadeiras. Os brinquedos auxiliam na percepção da realidade, ao brincar a criança adquire experiências ao mesmo tempo em que pratica atividades físicas. Tais movimentações são extremamente essenciais para o desenvolvimento físico da mesma. Assim, brincar também é saúde.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994).

O ato de brincar permite o conhecimento integral das crianças, pois quando estão brincando, elas demonstram alguns comportamentos espontâneos que são bons ou ruins. As brincadeiras auxiliam na aquisição do comportamento moral e ético, uma vez que ao brincar a criança explora o mundo que a cerca, cria possibilidades de conhecer seus sentimentos, sua maneira de agir e reagir diante de algumas situações. Para a criança desenvolver-se por completo, a brincadeira precisa fazer parte da sua vida. Segundo Chateau “Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (1987, p.14) e é pensando assim que se chega à conclusão de que a criança precisa brincar para se desenvolver psicossocialmente, visando o aguçar do raciocínio, da criatividade que receberá incentivos, que ampliar-se-á cada vez mais a compreensão do mundo, que Wajaskop discrimina como sendo “a fase mais importante da infância” (1995, p.68) por que a criança ao brincar desenvolve a parte auditiva e visual assim como também estimula as habilidades cognitivas e motoras. Estimula também a memória, a atenção e a imitação, que são capacidades de extremo valor. Isso ocorre de tal maneira que os papeis sociais e as regras pré-estabelecidas passam a ser questionadas por elas, levando-as a refletirem sobre o papel de cada um na comunidade. Ajuda a criança no preparo para a vida. Ela aprende a assimila a cultura e o meio em que vive, fazendo com que se adapte, se integre, coopere, ou seja, aprende a viver e conviver com o seu próximo.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitado um crescimento sadio e um enriquecimento permanente, integrando ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção seria do conhecimento. A sua pratica exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).

Tem-se que ter em mente que o ato de brincar não é apenas uma atividade de recreação, pelo contrario, é a maneira que a criança tem de comunicar-se consigo e com o mundo. Algo a se relatar também é a presença do adulto nas brincadeiras. Quando ocorre a interação entre adulto e criança, fica evidente o afeto que se tem por ela, deixando a brincadeira muito mais interessante, enriquecida e estimulada, elevando o nível de interesse por parte da criança. Para que as atividades lúdicas ocorram de maneira eficaz e correta é necessário que aconteça no âmbito familiar e escolar, em que ambos em união, favoreceremos a criança. É valiosíssimo unir propostas pedagógicas que promova o envolvimento dos pais na educação dos filhos. Hoje em dia devido à correria, os papeis estão um pouco invertidos. As crianças acabam por brincar sozinhas em casa, e isso é algo muito perigoso, porque apesar de se falar sobre o valor das brincadeiras, o lúdico ainda é algo visto como um mero passar de tempo. Quando o lúdico for realmente visto como uma ferramenta pedagógica poderosíssima aí sim se terá adultos melhores e por fim um mundo melhor.

Como observado anteriormente, o ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento da coordenação motora, lateralidade, ritmo, equilíbrio, etc. é através desse ato que ela começa a compreender o valor da socialização, a essência de viver em grupos, a importância de respeitar os valores e, sobretudo aprender a aceitar e a conviver com as diferenças, quando isso ocorre, há um preparo para o crescimento saudável, tanto físico quanto intelectual. É preciso entender que o jogo faz parte desse grupo, o jogo é a parte divertida e em nossa cultura o jogo alude à competição, Antunes (2003) fala um pouco sobre isso, o autor diz que jogos infantis podem conter uma ou outra concorrência, mas devemos sempre instigar o crescimento interpessoal. É no jogo a criança edifica um mudo onde ela é a autora.

Muitos autores têm-nos contribuído. As pesquisas feitas por Piaget e Vygostsky, nos auxiliam na compreensão do universo infantil, na perspectiva da criança. Para isso o primeiro passo é entendê-las e ajuda-las. Neste caminho, esses autores trouxeram novas perspectiva para mostrar e ensinar como o lúdico é desenvolvido e em cada fase da vida. Piaget criou uma classificação em que mostra como o lúdico se manifesta em cada estágio de desenvolvimento: três sistemas de jogos: de exercício, simbólico, regras.

O jogo de exercício inicia-se durante os primeiros 18 meses de vida, ou seja, no período de atividade sensório-motor, essa é uma fase muito importante é nesse período em que a criança começa a explorar o mundo.

Os jogos simbólicos ocorrem no período em dois até os sete anos (pré-operatório), é a fase da representação,a criança cria, começa a simbolizar algumas atividades da vida real, a brincadeira mais presente é a de faz de conta, a criança começa a representar aquilo que a mamãe/papai geralmente faz como fazer compra estudar, trabalhar, limpar a casa, fazer comida..., nessa fase a criança usa muito sua imaginação. Friedmam “[...] no jogo simbólico a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve somente para evocá-las” (1996, p.29).

 Ao período de quatro e sete anos (estágio pré-operatório/ até o operatório formal), inicia-se a fase do jogo de regras, nessa etapa há a presença de algumas das brincadeiras citadas acima, mas o interessante neste período é que as brincadeiras poderão ser individuais ou coletivas, porém a presença das regras é essencial para a organização e o bom andamento da brincadeira coletiva. Nesta fase as regras contribuem em muito para a socialização da criança. Kishimoto ressalta que para Piaget, “regras pressupõe a interação de dois indivíduos e a sua função é regular e integra o grupo social” [...] “Em sua suma Piaget considera que o jogo infantil progride de forma individual derivando da estrutura mental de cada criança” (1994, p.40).

As pesquisas de Vigostsky tiveram o seu papel no marco da educação, ele foi pioneiro no que tange o desenvolvimento intelectivo das crianças, incluindo a defesa de que isso acontece em função das interações sociais e qualidades de vida, tanto que é um processo contínuo, entre suas ideias e seu pensar. Ele defende que a utilização do lúdico na arte de ser é uma ferramenta pedagógica, onde a criança, por meio de brincadeira, constrói seu próprio pensamento. Vigostsky destaca que:

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinados através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (1984, p. 97).

Brincar faz parte do universo das pessoas, não é apenas um contexto educacional, ele está presente na vida de qualquer ser humano e em especial na vida das crianças, quando elas brincam muitas vezes elas estão indiferente ao que acontece ao seu redor, ela fica tão inserida na brincadeira que acaba criando certa objeção de permitir que alguém faça parte dessa atividade, brincando ela aflora seu próprio viver, brincar acaba tornando-se uma terapia, positiva ou não ela faz parte da vida de todos. Winnicott diz que “é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação” (1995, p.79).

Marcellino afirma que “só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender” (1990, p. 126). Partindo desse principio, observa-se ser fundamental que sejamos estimulados a pensar no conceito de instalar uma proposta que nos leva a cogitar uma ação educativa única, entre a escola e o lúdico, como um caminho a mais a ser vencido. Sendo assim, é essencial o resgate do potencial de nossas instituições, é também primordial desencarcerar o que temos de melhor, pois é sabido que cada um tem algo a oferecer e é nas diferenças que nos completamos. Esse é um dos mistérios do sucesso e envolver cada pessoa que está inserida nesta metodologia educacional em que novas alternativas, novos recursos precisam ser utilizados. Novos desafios, um mundo carregado de tecnologia bate à porta, em todas as áreas ocorre essa informatização. É de suma importância que nos comprometamos com a educação, para assim transmitirmos um trabalho que transforme vidas.

**Considerações finais**

Atualmente a educação traz muitos desafios para os profissionais. Hoje vemos o quanto esse assunto é abordado e questionado, muito já se foi escrito e muito mais será, já que os sentidos e os propósitos da palavra educação são muito amplos. Explanar sobre este tema é algo inevitavelmente preciso, uma vez que tudo que se move ocorre por intermédio da educação. Nesse cenário da educação entende-se que é a base de tudo e que nenhum país alcançará seu desenvolvimento completo, sem permitir que seus cidadãos, se deleite das condições básica de uma vida digna, tendo acesso no social, na economia e na saúde. A educação é delas a mais importante, sem ela estaríamos perdidos.

A escola necessita de amparo de todos os materiais existentes que estão relacionados à educação, precisa-se fazer uso de todos os recursos pedagógicos possíveis para a construção de um ambiente escolar melhor. O sonho dos profissionais da educação é de ter alunos realmente interessados em aprender; que almeje ir além de seus limites. O local em que se aprende e se adquire isso é na escola, por ser a escola o lugar escolhido e determinado para esse fim, devendo ela favorecer a todos os cidadãos sem discriminação étnica, sexual, idade, condição social ou qualquer outra situação e ajudá-los na construção do exercício efetivo da cidadania. Esse é o espaço para o aluno expandir suas fronteiras, visualizar novos horizontes, idealizar um mundo melhor. Cabe a essa instituição preparar os homens de amanhã, ou seja, preparar um mundo melhor.

Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centra em homens de “talentos”, nem nos gênios já rotulados. O mundo está cheio de talentos fracassados e de gênios incompreendidos, abandonados a própria sorte. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos (REZENDE, 1999, p. 42-43).

Para que isso aconteça à escola precisa estar organizada de maneira que garanta que suas ações pedagógicas auxiliem o processo de aprendizagem. As práticas da ludicidade na educação infantil é uma proposta que visa oferecer aos professores subsídios necessários para a aprendizagem do aluno. Queremos uma escola que se preocupe não apenas com o processo pedagógico, mas antes, que almeja formar os cidadãos do futuro, o lúdico é essencial para este processo, quando ele é usado de forma coerente à aprendizagem ocorre em todas as dimensões, seja cognitiva, social ou pessoal, precisamos estudar o lúdico mais vezes, para que o seu uso seja uma alternativa a serviço do desenvolvimento integral da criança.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: http://www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso em 06 de Maio de 2015.

ANTUNES, Celso. **O jogo infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis, RJ: Vozes 2003 fascículo 15.

BRASIL, Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF: MEC, 2007

CAMPOS, D. M. S. – **Psicologia da Aprendizagem**, 19 ed., Petrópolis: Vozes, 1986.

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira.** Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, Ano 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.

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

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender** – **O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

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

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em perspectiva**. São Paulo: Tropical, 1999.

PIAGETT, J. (1978). **A Formação do Símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 3 edição, tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro.

­­­­­­\_\_\_\_\_\_In: Psicologia e pedagogia. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e a aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

VYGOTSKI, L.S. **A formação social da mente**. 6. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998.

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

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