

PSICOMOTRICIDADE – JOGOS E BRINCADEIRAS NA CULTURA DA INFÂNCIA



TAINÃ BRASIL PANTAROTTO PELAT

Graduação em Pedagogia pela Faculdade Diadema (2016); Mestra em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal de São Paulo (2021); Coordenadora Pedagógica na Prefeitura Municipal de São Paulo.

RESUMO

O brincar é uma ação cotidiana na infância e traz em si significados que vão além do divertimento e passatempo. A criança em seu universo infantil apresenta a necessidade de representar aquilo que entende do universo adulto no contexto em que vive e convive, e esta representação de papéis é feita por meio do brincar. Por meio do movimento do brincar a criança desenvolve aspectos motores e psicomotores. Compreendendo a significativa contribuição do brincar para o desenvolvimento infantil, este estudo caracteriza-se como um levantamento bibliográfico, detalhando todos os aspectos que o ato de brincar contempla, objetivando constituir uma base norteadora sobre a relação do brincar com o desenvolvimento infantil em diferentes aspectos.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Desenvolvimento infantil; Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Difícilmente se ouvirá um adulto afirmar que a criança não precisa brincar. Porém, ainda existem adultos que não compreendem a real necessidade do brincar na infância. Às vezes, não nos atentamos ao quão importante é a brincadeira para o desenvolvimento físico, mental, emocional da criança, além do estímulo à obtenção de conhecimento e interação.

Posternak (2002, p.2) afirma que: *“quando reduzimos o brincar á um simples divertimento, bagunça ou passatempo, estamos desqualificando, ao mesmo tempo, a criança, a pedagogia... a vida”*.

Para compreender o brincar, diversos autores tentam explicar o motivo pelo qual a necessidade desta ação lúdica é tão acentuada na infância e qual a relação do ato de brincar com o desenvolvimento global da criança. Uma afirmação há em comum entre eles – que a brincadeira

é fundamental para o desenvolvimento infantil, e quando uma criança se recusa a brincar, merece uma atenção especial, pois a brincadeira é algo que fundamenta seu cotidiano.

O brincar além de uma atividade prazerosa constitui-se uma importante forma de comunicação e expressão infantil, pois por meio da brincadeira a criança exterioriza o que compreende do mundo que a cerca.

O ato de brincar também proporciona a aprendizagem e desenvolvimento cognitivo da criança, pois instiga a reflexão, a autonomia e a criatividade, o que permite a relação construtiva entre o jogo e a educação.

Não só para a criança, mas a brincadeira se faz importante para o completo desenvolvimento humano, nas dimensões física, social, cultural, afetiva, emocional e cognitiva.

Para que a brincadeira desenvolva seu papel formador na infância, ela precisa ser compreendida como algo que vai além do passatempo e deve ser analisada como uma necessidade vital da infância.

Dentro deste contexto, o brincar na educação infantil possibilita à criança a criação de situações em que elas criarão regras, resolverão conflitos e desenvolverão hipóteses de conhecimento, exercitando conseqüentemente a autonomia e a capacidade de compreensão dela mesma e do outro.

É importante incentivar a capacidade criadora na infância, pois é uma forma de interação e relacionamento social, na perspectiva da lógica do pensamento infantil.

Para a fundamentação e argumentação teórica deste estudo, foram analisadas teorias de conceituados autores que centralizaram suas pesquisas no desenvolvimento humano/ infantil em todas as suas dimensões, a fim de esclarecer de forma satisfatória as ideias conceituais sobre o brincar e o desenvolvimento da interação social por meio do ato de brincar.

DESENVOLVIMENTO

A BRINCADEIRA COMO FONTE ESSENCIAL PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O dicionário Aurélio (2002) define o brincar como: “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar” ou “entreter-se com jogos infantis”.

Compreende-se então que por ser algo prazeroso, o brincar deve ou deveria ser uma ação presente no cotidiano da vida humana.

A brincadeira tem sido utilizada em sala de aula não apenas como um passatempo, mas como uma estratégia de ensino. O ato de brincar não é limitado, mas estimulado, pois se acredita que:

A brincadeira é algo que pertence à criança, a infância. Através do brincar, a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si mesma e para o outro (...) O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro, com o mundo. (Craydy e Kaercher, 2001, p. 104)

OLIVEIRA (2000) afirma que o brincar não possui apenas o significado de recrear, mas caracteriza-se como uma das formas mais complexas de comunicação infantil. O brincar permite o desenvolvimento de diversas habilidades como a criatividade, imaginação, atenção, imitação e memória, possibilitando o desenvolvimento integral da criança, auxiliando na construção de sua personalidade, afetividade, contribuindo com o exercício da motricidade e aquisição da inteligência e socialização.

VYGOTSKY (1998), um dos representantes mais renomados da psicologia histórico – cultural, iniciou seus estudos partindo do princípio de que o sujeito se constrói nas relações interpessoais que estabelece. Pensando assim, as brincadeiras na infância assumem uma posição complexa para a análise do processo de construção do sujeito humano, quebrando a visão de que o brincar é algo específico da infância.

A capacidade de criação, imaginação e planejamento é despertada na criança através do ato de brincar. A brincadeira é uma atividade lúdica onde a criança atua simbolicamente, em diferentes situações por ela criadas, reorganizando sentimentos, conhecimentos e resignificando situações e atitudes.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. 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, v. 01).

Ainda sobre o brincar ZANLUCHI (2005, p.89) esclarece que:

Quando brinca, a criança prepara-se para a vida; pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.

Com base na afirmação do autor acima referenciado podemos compreender que ao brincar a criança se porta com mais maturidade, pois mesmo que simbolicamente, imerge no mundo adulto a cada vez que representa na brincadeira um papel social.

Pelos motivos aqui apresentados compreende-se a importância do ato de brincar para o pleno desenvolvimento infantil, pois ao brincar a criança transforma significados, tornando-se protagonista na construção de seu conhecimento.

No tempo de nossos pais e avós, a vida das crianças era nas calçadas, nas praças, nos muitos terrenos da cidade, nos sítios e nas fazendas do interior. As brincadeiras eram simples, porém muito divertidas. Existiam brincadeiras de menino e brincadeiras de menina. Tinham também as brincadeiras para ambos os sexos. As brincadeiras de meninos estimulavam competições e atividades físicas, enquanto as brincadeiras das meninas eram geralmente relacionadas à vida doméstica e relações afetivas. Essas mesmas brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico- cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e aprendizagem. E assim, os jogos e as brincadeiras podem ser capazes de fornecer à criança, a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor de seu próprio conhecimento, alcançando progressivos graus de autonomia diante das estimulações do seu ambiente.

Hoje, vivemos em novos tempos a marca da industrialização, belíssimos na forma, igual

entre si e impostos à criança pelos meios de comunicação de massa. Tempos de globalização, quebra da singularidade do sujeito. Assim, a subjetivação da criança se faz em outro cenário. As brincadeiras do fundo de quintal foram substituídas e reduzidas a um quarto, a uma tela de televisor, aos computadores, à tecnologia avançada e, quando não é reduzida por esses motivos, a sua liberdade é tolhida pela violência instalada na maioria dos grandes centros urbanos. A relação da criança não é mais com a outra criança, mas com a imagem virtual. Com isso, as emoções se perdem nesses circuitos eletrônicos e a criança passa a ter como melhor companhia a máquina e as imagens virtuais. Os sentimentos e as relações interpessoais se tornaram frios nos dias atuais. Basta observarmos com mais carinho os sites de relacionamento, onde os cumprimentos de parabéns para um amigo que esteja aniversariando é feito por este vínculo tecnológico, e nem um simples telefonema é realizado. Diante disto, a escola e a família precisam se dar conta que, por meio do lúdico, as crianças têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. (MACHADO & NUNES, p.12, 2012).

Durante muito tempo o ato de ensinar foi confundido com o ato de transmitir. O aluno era receptor do professor que desempenhava a função de transmitir o conhecimento, acreditando que nisto consistia o processo de ensino aprendizagem. O paradigma educacional acreditava que a aprendizagem acontecia pelo processo de memorização e repetição de conteúdos, e o aluno que não conseguia aprender por estes métodos de ensino era responsabilizado pelo próprio fracasso escolar. Atualmente esta concepção de ensino foi abandonada, pois passamos a compreender que não há ensino se não houver aprendizagem, sendo assim, se o aluno não aprende a responsabilidade é do professor e não meramente dele mesmo.

Ao proporcionar a ludicidade na educação o professor deve compreender que está oferecendo à criança algo que já é garantido por lei à ela; a Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959) registra que:

A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e as atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação, à sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito.

No trabalho com crianças na educação infantil, o professor desenvolve a função de mediador entre ela e o meio em que vive e se relaciona, explorando todas as possibilidades presentes no contexto social da criança e neste processo, a educação lúdica desempenha um papel essencial.

A ludicidade é composta por três eixos: Jogos, brinquedos e brincadeiras. O uso destes aspectos lúdicos na educação proporcionam situações de aprendizagem individual e coletiva que contribui diretamente com o processo de desenvolvimento integral da criança e sua socialização e interação com o outro. Porém deve haver um limite entre a ludicidade como ferramenta pedagógica e a ludicidade como o simples prazer de brincar.

O lúdico permite a exploração da imaginação, por meio da representação de papéis sociais existentes na realidade em que a criança vive e convive. De acordo com CASTORIADIS (1992,p.89):

A imaginação não é apenas a capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem a imaginação não poderíamos nada dizer e, sem a qual não poderíamos nada saber.

A educação desenvolvida através de ações que contemplem a ludicidade proporcionam uma aprendizagem prazerosa que resulta na aprendizagem significativa:

[...] A educação lúdica é uma ação inerente à criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo [...]. (ALMEIDA, 1995, p.11).

Considera-se, portanto, extremamente importante à utilização da ludicidade em suas dimensões no processo pedagógico, pois conteúdos podem ser ensinados através das atividades com caráter lúdico.

As brincadeiras, brinquedos e jogos, são importantes recursos de estímulo ao desenvolvimento integral da criança, porém ao falar da utilização da ludicidade na primeira etapa da educação básica e das garantias que preveem os documentos oficiais nacionais do Ministério da Educação, os componentes da educação não são utilizados corretamente em todas as instituições de ensino, uma vez que a educação lúdica ainda é uma metodologia de ensino em processo de implantação no paradigma educacional nacional atual.

JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

Por meio dos jogos a criança aprende a agir, tem sua curiosidade instigada e liberdade de imaginação, o que proporciona à ela a iniciativa e autonomia necessárias para a resolução de conflitos.

Muitos autores encontram dificuldades em conceituar o jogo. Isso acontece, pois de acordo com KISHIMOTO (2005, p.13) “Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente”.

O contexto social e cultural imputa diferentes significações ao jogo. Ainda segundo a autora acima referenciada, “(...) cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”.

O jogo proporciona à criança à preocupação com a aquisição de conhecimentos e aperfeiçoamento de habilidades físicas e mentais.

De acordo com FRIEDMANN: “[...] acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para o outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada” (1996, p.20).

Em seus estudos FRIEDMANN (1996) afirma que não há sobre o jogo uma teoria concreta, completa e elementar, pois cada educador o compreende de uma forma diferente, porém não incorreta. A autora ainda afirma que ao utilizar o jogo na educação infantil deve-se valorizar a sua qualidade nos desdobramentos do processo de ensino e desenvolvimento da infância.

Há jogo a partir do momento em que a criança aprende a designar algo como jogo e ela não chega à isso sozinha. Ter consciência de jogar resulta de uma aprendizagem linguística advinda dos contextos da criança desde as primeiras semanas de vida. (BROUÉRE, 1998, p.18).

De acordo com BROUGERE, a criança adquire conhecimento com o passar do tempo, ela compreende o jogo em sua integralidade e intencionalidade. A compreensão do que é jogar só será compreendida por ela através da mediação do educador que transmitirá a forma de execução das atividades de acordo com as regras pré- estabelecidas pelo jogo.

ARAÚJO (1992, p.13) afirma que:

O jogo toma um aspecto muito significativo no momento em que ele se desvincula de seu meio para atingir a um fim qualquer. Revendo a história do jogo, certificamo-nos de que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava como fator essencial na construção da personalidade da criança.

Com base na referencia acima compreendemos que o jogo só tem um significado educativo a partir do momento que é utilizado para o alcance de um objetivo pré- estabelecido.

Jogos educativos são aqueles que de alguma forma contribuem positivamente com o processo de formação das crianças e não tenham por objetivo somente a competição. Jogos educativos são utilizados comumente na primeira etapa da educação básica, fase em que a personalidade da criança está em construção e seu processo de socialização se inicia de forma mais concreta.

O brinquedo na vida da criança é essencial em sua educação, pois ele se constitui como parte da formação e desenvolvimento físico, mental e cognitiva do indivíduo.

De acordo com KISHIMOTO (apud, ALMEIDA, 2012,. p. 39):

[...] o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, é um objeto. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos. Os brinquedos denominados não estruturados são aqueles que não são industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo, dependendo da imaginação da criança.

Ambos os tipos de brinquedos acima conceituados devem estar ao alcance da criança, pois desenvolvem diferentes habilidades motoras

Os brinquedos infantis, suportes do brincar na infância, por mais simples que sejam são instrumentos riquíssimos para proporcionar situações de aprendizagem.

De acordo com KISHIMOTO (apud, ALMEIDA, 2012):

[...] o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, é um objeto. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos. Os brinquedos denominados não estruturados são aqueles que não são industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo, dependendo da imaginação da criança.

Ambos os tipos de brinquedos acima conceituados devem estar ao alcance da criança, pois desenvolvem diferentes habilidades, porém segundo ALMEIDA (2012), deve-se ter alguns cuidados ao escolher os brinquedos que serão disponibilizados á criança. Deve-se prestar atenção em alguns quesitos básicos, que ALMEIDA determina da seguinte forma:

A – Importância: é necessário levar em consideração que um bom brinquedo não é o mais lindo e nem o mais caro, [...], sendo assim um bom brinquedo é o que convida a criança a brincar, é o que desafia seu pensamento, é o que mobiliza sua percepção, é o que proporciona experiências e descobertas e o que trás a alegria e a satisfação de estar com o mesmo e, além disso, faz desenvolver seu imaginário.

B – Faixa – etária: o brinquedo deve ser adequado à criança, considerando a sua idade e o seu desenvolvimento, [...].

C – Faz de conta: o brinquedo deve estimular a criatividade e a imaginação. [...] o mais importante é que muitas vezes isto pode ser feito com pequenos objetos como um pregador que se transforma em avião ou um pedaço de pau que vira uma espada.

D – Versalidade: o brinquedo que pode ser utilizado de várias maneiras é um convite à exploração e a criatividade [...].

Os brinquedos infantis, suportes do brincar na infância, por mais simples que sejam são instrumentos riquíssimos para proporcionar situações de aprendizagem.

É importante salientar que ao oferecer um brinquedo a uma criança é necessário verificar a segurança do brinquedo.

Ainda segundo ALMEIDA (2012):

Brinquedo é um tipo de treinamento divertido para a criança, através dele é que ela começa a aprender, conhecer e compreender o mundo que a rodeia.

Existem brinquedos para todas as faixas etárias. Não adianta forçar a natureza. Quanto mais adequado á idade da criança, mais útil ele é. Se o brinquedo puder ser utilizado em várias idades acompanhando o desenvolvimento, melhor ainda.

Brinquedos que servem para adultos brincarem e crianças assistirem não são estimulantes. Pelo contrário: habitua a criança a ser um mero espectador.

Bom brinquedo estimula a imaginação e desenvolve a criatividade. Brinquedos que ensinam apenas a repetir mecanicamente o que os outros fazem são prejudiciais, irritantes e monótonos.

Criança gosta de brinquedos que possibilitem ação e movimento, com isso, aprende a coordenar os olhos, mãos e o corpo, garantindo com naturalidade e prazer uma maior saúde física e mental no futuro.

Brinquedo sério é aquele que educa a criança para uma vida saudável, livre, solidária, onde o companheirismo e a amizade sejam pilares básicos.

Referente ao brincar, CUNHA (apud, ALMEIDA, 2012) afirma em suas pesquisas que o brincar é importante na infância:

Porque é bom, é gostoso e dá felicidade, e ser feliz é estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente; [...] brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo; [...] brincando, aprende a participar das atividades, gratuitamente, pelo prazer de brincar, sem visar recompensa ou temer castigo, mas adquirindo o hábito de estar ocupada, fazendo alguma coisa inteligente e criativa; [...] prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite; [...] a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida.

ALMEIDA (2005) conceitua a brincadeira da seguinte maneira:

Caracterizada por alguma estruturação e pela utilização de regras. É uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira, a existência de regras não limita a ação lúdica, a criança pode modifica-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças. (p. 5).

A brincadeira precisa ser compreendida como uma possibilidade para o desenvolvimento global da criança, onde ela aprende a respeitar regras e resignificar papéis sociais com os quais já possui contato no contexto em que vive.

Ainda de acordo com ALMEIDA (2012) o jogo é uma associação entre o brinquedo e a brincadeira. Segundo ele:

A compreensão de jogo está associada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeiras. É uma atividade mais estruturada e organizada por um sistema de regras mais explícitas. Uma característica importante do jogo é a sua utilização tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma associação mais exclusiva com o mundo infantil. (p.42)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo discorreu sobre os fundamentos do brincar e sua contribuição no desenvolvimento do processo de interação e socialização na infância.

Compreendemos após a revisão literária aqui apresentada que o brincar proporciona à criança a oportunidade de representação do real em um contexto irreal, ilusório, imaginário, porém com atitudes reais válidas no contexto racional.

No decorrer de todo o processo de desenvolvimento, a criança alcança fases específicas em cada faixa-etária. O crescimento da criança se dá por fases e em cada uma delas aspectos singulares e significativos são notáveis e essenciais para a formação completa do indivíduo.

O brincar proporciona à criança à vivência de papéis sociais presentes e presenciados no contexto social ao qual ela está inserida, possibilitando a criação de situações-problemas e a solução das mesmas. Desta forma a criança desenvolve sua autonomia, imaginação, capacidade de resolução e intervenção em situações cotidianas, assim como a realização do inatingível no universo real.

A brincadeira também influencia diretamente no processo de desenvolvimento da interação social, pois a coletividade é um dos seus recursos para que a brincadeira se torne mais dinâmica e coletiva.

Infelizmente atualmente o mau uso da tecnologia tem causado a fragmentação dos relacionamentos interpessoais, e as brincadeiras que proporcionavam a socialização foram substituídas por instrumentos tecnológicos que se centralizam na socialização virtual, o que tem causado uma grande descentralização do brincar e se relacionar com o outro presencialmente.

A escola, portanto, exerce a função de resgatar as brincadeiras que foram substituídas por vídeo-games, tabletes, computadores e afins, objetivando a construção de relacionamentos humanos e da coletividade, além da exploração do desenvolvimento integral da criança diante da brincadeira que envolve o corpo inteiro, estimulando a capacidade criativa e reflexiva já presente na infância.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira fazem parte do cotidiano infantil e não podem ser substituídos, pois eles são essenciais para o pleno desenvolvimento infantil - em todas as suas dimensões. Considera-se, portanto, que o lúdico na educação é uma ferramenta metodológica natural da infância, e o ato de brincar não deve ser só permitido, mas estimulado, visando o desenvolvimento integral da criança e o estímulo ao seu processo de interação social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P. **O brincar na educação infantil**. In: revista virtual EF Artigos. Natal/ RN. Vol. 03. Número 01. Maio, 2012.

ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 1995.

ARAÚJO, V. C.D. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

AURELIO, **O mini dicionário da língua portuguesa**. 4a edição revista e ampliada do mini dicionário Aurélio. 7a impressão – Rio de Janeiro, 2002.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/ SEF, 1998. Vol. 1.

CASTORIADES, C. **As encruzilhadas do labirinto III: O mundo fragmentado**. Trad, Rosa Maria Boaventura. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

KAMII, C.; DECLARK, G. **Reinventando a aritmética. Implicações da teoria de Piaget**. 9ª Ed. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (Org). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **120 Dinâmicas de grupo**:

para viver, conviver e se envolver. Rio de Janeiro: Wak, 2012.

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

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

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e educação.** Londrina: O Autor, 2005.