

O PAPEL DOS BRINQUEDOS NÃO ESTRUTURADOS NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS



DÉBORA JULIANA ALVES MANOEL

Graduação em Ciências Biológicas pela Universidade de Santo Amaro (2001); Especialista em Educação Infantil pelo Centro Universitário SENAC (2019); Professora de Ensino Fundamental II e Médio – Ciências - na EMEF Dr. Afrânio de Mello Franco.

RESUMO

O presente trabalho destaca a importância da brincadeira com materiais não estruturados na criatividade, socialização e desenvolvimento integral das crianças. Por meio de levantamento bibliográfico e registros de observações feitas numa Instituição de Educação Infantil, comprovou-se a grande relevância que esses materiais têm no desenvolvimento dos pequenos como um todo. Mostrou também o quanto as crianças se interessaram em explorar esses materiais, aprimorando seu aprendizado, criatividade, imaginação, interações e contribuindo para seu pleno desenvolvimento. Num primeiro momento, cita-se as etapas de desenvolvimento de Piaget. Num segundo momento, aborda-se sobre a brincadeira, jogo e brinquedo. Num terceiro momento, os tipos de brinquedos/brincadeiras e suas intenções pedagógicas. Finaliza-se o trabalho comentando a importância de se utilizar esse tipo de material no contexto escolar e as considerações finais sobre o estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedo; Brincadeira; Brinquedo não estruturado; Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

Brincar é prazeroso e divertido. Parece algo simples e espontâneo que pode se passar despercebida a grande contribuição que tem para o desenvolvimento integral do ser humano. Atualmente, as crianças têm ficado muito tempo expostas às telas, mídias e têm brincado pouco. A ciência vem comprovando cada vez mais a importância da brincadeira para o desenvolvimento de competências e habilidades. Este trabalho tem como objetivo mostrar quais as contribuições e a relevância do uso dos materiais não estruturados no desenvolvimento integral das crianças. Pretende-se investigar também o nível de interesse das crianças por esses objetos.

É de fundamental importância o conhecimento da pedagogia do brincar, uma vez que é uma ferramenta acessória relevante no processo de ensino- aprendizagem. Não é à toa que é um dos temas norteadores (a brincadeira) do Currículo da Cidade- Educação Infantil, documento cuja finalidade é orientar o trabalho com crianças nas Unidades Educacionais da Cidade de São Paulo (São Paulo, 2019). Segundo Aufavre (1987 p.10-12), ao brincar, as crianças criam e melhoram todas as formas de motricidade, a linguagem, ampliam as ocasiões de observar o real e agir sobre ele. Além de produzirem reações cognitivas, facilitam a inserção do educando no meio social. A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem conflitos, ela contribui para o crescimento e aprendizagem. Negociar, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um objetivo, tudo isso ensina a viver (Fortuna, 2011 p.8).

Este trabalho se deu por meio de levantamento bibliográfico, que forneceu embasamento teórico sobre a importância do brincar no desenvolvimento integral do indivíduo e registros, observados pela autora, de crianças brincando em um Centro de Educação Infantil (CEI). Num primeiro momento, apresenta-se as fases de desenvolvimento cognitivo segundo Piaget, importantes para o entendimento do processo ensino- aprendizagem. Num segundo momento, temos os significados de brincadeiras e suas intenções. Finalmente, a brincadeira com materiais não estruturados, a metodologia utilizada, os registros e as considerações finais do trabalho.

DESENVOLVIMENTO

PRINCIPAIS ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO SEGUNDO JEAN PIAGET (CARACTERÍSTICAS GERAIS)

De acordo com o autor (Piaget, 1978 p.18-24), o indivíduo possui fases em seu desenvolvimento cognitivo e precisa receber estímulo adequado à fase em que está, para que possa assimilar efetivamente o conhecimento. Na fase sensório- motora (0 a 2 anos), a criança não tem noção de tempo. Para ele, os conceitos são formados a partir de reflexos inatos que modificam de acordo com a experiência. Na fase pré-operatória (2 a 7 anos), ocorre o aparecimento da linguagem oral. O pensamento torna-se egocêntrico, rígido, centrado em si mesmo e com características de animismo (coisas e animais). Não possui noção de conservação, quantidade, volume, massa, peso e não consegue retornar ao ponto de partida mentalmente (condição necessária para a realização de operações). Já na fase operatório- concreta (7aos 11 anos), ocorre o desenvolvimento do pensamento lógico, menos egocêntrico, ações mentais mais reversíveis flexíveis. Embora o pensamento baseie-se mais no raciocínio, ainda precisa do auxílio de materiais e exemplos concretos. Não consegue ordenar, seriar e classificar efetivamente. Por último, na fase operatório- formal (a partir dos 12 anos), o pensamento é livre das limitações da realidade concreta. Pensamento lógico, estrategista e correto, com base em possibilidades e hipóteses. Ainda segundo Piaget,

(...) as faixas etárias correspondem a determinados tipos de aquisições mentais e de organização destas aquisições, que condicionam a atuação da criança em seu ambiente que irá, à medida que amadurece física e psicologicamente, construindo sua inteligência, estimulada

pelo ambiente físico e social (...) (Piaget, 1978 p.18-24).

Sendo assim, o lúdico é muito importante para estimular a criança, respeitando a fase de desenvolvimento em questão.

BRINCADEIRA, JOGO E BRINQUEDO

Brincadeira, para Brougère (2001 p.20-40), está ligada aos objetos lúdicos de que ela se dispõe. De acordo com o autor, é um tipo de atividade cuja base comum à da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que envolve contextos sociais e culturais, a partir dos quais as crianças recriam a realidade através de sistemas simbólicos próprios. Elas brincam de diversas maneiras: balbuciam movimentando os braços quando bebês, exploram os espaços de forma motora, imitam as atividades dos adultos, cantam, desenham, leem, escutam histórias, andam de bicicleta, cuidam dos “filhinhos”, jogam bola, montam castelos na areia, constroem casas etc. Ainda, segundo cita Barbosa:

As crianças, como seres sociais, procuram conhecer o mundo que as circundam e atribuir-lhe sentido através da brincadeira. Seu modo de se relacionar e interagir com as pessoas e os objetos é denominado, em diferentes culturas, de brincadeira. Portanto, brincar pode ser visto como o modo de ser, de estar e de experimentar o mundo pelas crianças (Barbosa, 2008 p.36).

O conteúdo das brincadeiras pode variar de acordo com a cultura infantil (Aufauvre, 1987 p.13), mas a essência do brincar é a mesma em todas as culturas para todas as crianças. Brincando, elas imitam ou reproduzem aspectos do mundo adulto, incrementando também sua imaginação. Nesse sentido, Wajskop (2001, p.30) destaca que “... a brincadeira é uma forma de atividade social infantil cuja característica imaginativa e diversa do cotidiano da vida fornece uma ocasião educativa única para as crianças”. De acordo com os estudos de Corsaro (2011 p.30-31), essas ações permitem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e sociais, uma vez que além de imitarem os aspectos do mundo adulto, os confrontam, manipulam e os transformam. Vygotsky (1998 p.33-34) cita em sua obra a importância sócio-histórica da brincadeira, cuja natureza e origem específicas são elementos fundamentais para a construção da personalidade da criança e compreensão da realidade onde está inserida.

Para Kishimoto (2001 p.17), jogo é um termo de difícil definição devido a variedades de fenômenos e situações considerados como tal. Porém, pode ser visto como: resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras ou um objeto. É considerado também, segundo Ferreira (2010 p.20-40), uma atividade física e/ou mental que permite a socialização, obedecendo regras, visando um determinado objetivo. Além disso, tem começo, meio, fim e um provável vencedor. Conforme cita a autora, os jogos podem ser divididos em jogos motores, sensoriais e sociais de mesa.

JOGOS MOTORES

São divididos em grandes jogos, pequenos jogos, revezamento ou estafeta e jogos aquáticos

cos. Os grandes jogos oferecem a vantagem de serem realizados com elevado número de participantes. O instrutor deve ter muita técnica e firmeza, pois a disciplina pode sair do controle facilmente. Os pequenos jogos permitem a manifestação da força, a combatividade, a velocidade e a esperteza de cada grupo. Exemplo: queimada, cabo de aço, corrida dos sapatos, bola no túnel. Revezamento ou estafeta são aqueles que revezam os participantes. Embora seja um jogo de grupo, exige habilidade individual. São, na maioria, jogos de correr, combinados com saltos, giros, defesa, transporte, entre outros movimentos. Exemplo: carrinho-de-mão, troca-troca, passa o bastão, bola sinuosa. Os jogos aquáticos são aqueles realizados dentro da água, como por exemplo, o trem aquático, corrida do saci, túnel.

JOGOS SENSORIAIS

Jogos que utilizam os sentidos como elemento recreativo, visando o desenvolvimento da tensão, reação e pensamento. Exemplo: cabra-cega, bate o sino, o cachorro e o osso, passa anel.

JOGOS SOCIAIS DE MESA

São jogos realizados na mesa, mas com aspecto educativo. Exemplo: dominó, xadrez, damas, pingue-pongue, caça-letras, memória etc. Os jogos de dama e xadrez desenvolvem o raciocínio e a estratégia (Ferreira, 2010 p.20). Brinquedo é algo que só vira brinquedo pela ação de brincar, isto é, porque alguém brinca com ele (Fortuna, 2011 p.9). O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. Segundo Kishimoto (2001 p.17), estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos como o xadrez e os de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. Nas palavras de Brougère (2001 p.18-20), o brinquedo parece não ser definido por uma função precisa. Antes de tudo, trata-se de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionada às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. Segundo o autor, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além disso, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada. Com seu valor expressivo, o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação (Brougère, 2001 p.40-52).

TIPOS DE BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E SUAS FINALIDADES PEDAGÓGICAS

BRINQUEDO EDUCATIVO

Para Bomtempo (1988 p. 23-40), o uso do brinquedo/jogo educativo remete-nos para a re-

levância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo apresenta papel importante para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o brinquedo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para sua aprendizagem e desenvolvimento (Kishimoto, 2001 p.17-19).

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

A brincadeira tradicional infantil ligada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se pela oralidade (Wajskop, 2001 p.28-30). Seus criadores são anônimos, são transmitidas de gerações a gerações, modificando-se conforme a época. De acordo com Kishimoto (2001 p.17-21) algumas preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se recebendo novos conteúdos. Nas palavras da autora, o conhecimento dessas brincadeiras tradicionais, como pião, pipa, carrinho de rolimã, vaivém, bilboquê, além de trazer elementos de cultura, permite um amplo trabalho de aquisição de vocabulário verbal e corporal, na medida em que o contato com esses brinquedos e brincadeiras, a compreensão de suas características, a aquisição de regras e a habilidade de ensinar, permite às crianças inúmeras oportunidades de se expressarem.

BRINCADEIRAS DE FAZ-DE-CONTA

É a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Nesta modalidade que entra a brincadeira com os materiais não estruturados. Acontecem quando as crianças usam, transformam objetos e materiais variados (blocos, sucatas, por exemplo) e criam produtos novos (fazendas, casinhas, engenhocas e outros). Surge com o aparecimento da linguagem e da representação, quando a criança começa a alternar os significados dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social (Macedo, 2000 p.12-14). Para o autor, a importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. Alterando o significado de objetos, de situações, criando significados novos, se desenvolve a função simbólica, a qual garante a racionalidade ao ser humano. Brincando de faz-de-conta, a criança está aprendendo a criar símbolos (Kishimoto, 2001 p.17-18). Para os bebês, as explorações com esse tipo de material, são simbólicas. Já as crianças de 4 a 6 anos, constroem pistas de corrida com tampinhas e cápsulas de café, constroem bolos em diversas camadas com pedaços de madeira, tubos de PVA viram telefone sem fio, garrafas e latas viram instrumentos musicais (Cavicchia, 1993 p.20-25).

BRINCADEIRAS DE CONSTRUÇÃO

Os jogos de construção são de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança, conforme cita Kishimoto (2001 p.16-20). Segundo a autora, a criança construindo, transformando e destruindo, expressa seu imaginário, seus problemas, permitindo aos educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Os materiais não estruturados também entram nesta modalidade de brincadeira. Potes, canos, chaves, carretéis, tampas, caixas, frascos etc. Na pedagogia, esses materiais são conhecidos como brinquedos não estruturados, justamente por não serem confeccionados com a intenção de serem brinquedos. São ótimas ferramentas de interação, além de possibilitarem o reuso de materiais, evitando a exploração de recursos naturais.

A BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO ESCOLAR

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), toda criança, como pessoas humanas em processo de desenvolvimento, tem liberdade para brincar, praticar esportes e divertir-se. Deve-se oferecer um ambiente favorável que proporcione tempo e materiais para que as crianças brinquem interativamente e desenvolvam sua competência social (Brock, 2001 p.4-7).

Segundo Brock (2001, p. 4-7) cita em seu artigo, a maioria dos profissionais que trabalham com a educação e o cuidado inicial de crianças pequenas ao redor do mundo concorda que brincar é importante para o desenvolvimento, a aprendizagem e o bem-estar delas. Para a autora, é imprescindível que os profissionais da educação reconheçam a importância do brincar na educação, aproveitando a inclinação das crianças para aprender. Elas não fazem diferença entre “brincar” e “trabalhar” e os educadores devem tirar proveito disso. Devem oferecer ambientes ricos que promovam todos os tipos de brincadeiras (espontâneas, estruturais, imaginativas e criativas) e que lhes permitam realizar seu potencial de desenvolvimento e de bem-estar (Brougère, 2001 p.20).

De acordo com Fortuna (2011 p.10) é importante a interação da criança com o educador. Sua presença é agregadora e estimulante, uma vez que, brincando junto ele mostra como se brinca apontando as regras e, principalmente, sugerindo modos de resolução de problemas e atitudes alternativas em relação aos momentos de tensão. Ele deve intervir no brincar para estimular a atividade mental, social e psicomotora dos alunos.

Para Richter e Fronckowiak (2005 p. 39-41), os educadores precisam vencer o receio e a desconfiança que existe entre o brincar e o aprender. Segundo as autoras citam em seu artigo:

O professor receia a brincadeira, pois a alegria e a diversão provocam desvios e instauram o imprevisível do viver na realização dos planejamentos por ele antecipadamente definidos, exigindo mudanças nas rotinas escolares. Entretanto, as crianças têm nos ajudado a compreender que existe intimidade entre o lúdico e o processo laborioso de adentrar no significado das coisas. As crianças não se explicam, não se apresentam; elas brincam, elas jogam. Elas tomam decisões, enfrentam os acasos, ensaiam tentativas, repetem, rearranjam, enfim, buscam experimentar a tensão que é interrogar o mundo sem cingir imaginação e razão (Richter e Fronckowiak, 2005 p.39-41).

Na infância, o jogo tem por objetivo a formação do caráter, a adaptação social da criança no futuro e seu desenvolvimento motor. Ferreira (2010 p.18-20) cita que “... o jogo organizado e cooperativo constitui o melhor método para isso”. Para ela, apesar da restrição da liberdade, o jogo educativo é fonte eficiente de adquirir hábitos morais.

A transformação do caráter infantil passa por fases, sendo elas a imitação, a sugestão, a instrução, os prêmios e os castigos. Portanto, a influência de um instrutor, de um líder sobre a criança é muito grande (Kishimoto, 2001 p.17). A maneira de tratar, a linguagem, os gestos e atitudes, os costumes, são instrumentos formativos que poderão influenciar as atitudes das crianças. Para Ferreira (2010 p.20-21), as condições que uma atividade lúdica deve conter para ter valor construtivo e educativo, são:

- a educação deve ser um fenômeno de ação;
- o educando deve estar interessado no que está fazendo;
- a participação na atividade deve ser proporcional ao prazer que ela oferece;
- a atividade deve oferecer oportunidade para uma completa integração, oportunidade de liderança e companheirismo, autonomia.

O educador deve:

- lembrar que os ensinamentos morais do jogo/brincadeira valem mais que os técnicos;
- estudar o efeito do jogo nos jogadores, de forma individual;
- orientar a criança no sentido de ajustá-la ao meio.

Para Aufauvre (1987, p.100-110), as observações mostram que a aprendizagem através das brincadeiras e jogos é uma realidade. O processo de aprendizagem nessas práticas é constante. Além disso, também servem para acionar esse processo. Segundo a autora, essa interação intervem nos três grandes setores do desenvolvimento:

- a construção da inteligência;
- a vida emocional;
- a socialização.

A introdução do material pedagógico vai progressivamente levando ao conhecimento das atividades e dos interesses espontâneos da criança, antes mesmos que as indicações mais precisas reforcem esta abordagem (Aufauvre, 1987). Segundo Macedo et al. (2000 p.30-42), num contexto escolar, a brincadeira/jogos, também podem ser propostos com o objetivo de coletar importantes informações sobre como o sujeito pensa, para ir ao mesmo tempo, transformando o momento do jogo em um meio favorável à criação de situações que apresentem problemas a serem resolvidos. Os autores também afirmam que essas ações devem sofrer avaliações constantes, contando com a intervenção do educador para que o educando adquira, aos poucos, a possibilidade de generalizar suas conquistas no lúdico para outros âmbitos (familiar, social e escolar). Essa possibilidade

é consequência do que os jogos ensinam quando às formas de pensar e agir, características de um jogador eficiente, sendo bastante semelhantes às exigidas para realizar outras tarefas, dentre elas, as escolares. Pode-se analisar a aplicação dos conhecimentos adquiridos num contexto de brincadeiras, de acordo com Brougère (2001 p.50-60), e as contribuições do brincar sob diferentes perspectivas. Certas atitudes, como ser atento, organizado, coordenar vários pontos de vista, são fundamentais para se obter um bom desempenho ao brincar ou jogar e podem favorecer a aprendizagem na medida em que o aluno passa a ser mais participativo, cooperativo e melhor observador. Além disso, para Macedo et al. (2000 p.30-42), a ação de brincar/jogar exige realizar interpretações, classificar e operar informações, aspectos que, segundo os autores, tem uma relação direta com as demandas escolares. Como afirma Piaget,

(...) o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança (Piaget, 1978 p.119-120).

METODOLOGIA E MATERIAIS UTILIZADOS

Como foi mencionado, além de levantamento bibliográfico, a fim de destacar a importância da brincadeira com esses materiais e embasar o trabalho, foram realizadas observações e registros num Centro de Educação Infantil (CEI) do município de São Paulo (zona Sul). Os registros foram feitos por meio de fotos e anotações. Foram coletados no período de abril a junho de 2019. Com o intuito de reaproveitar materiais e explorar a curiosidade de bebês de até um ano e meio, foram propostos trabalhos com objetos não estruturados, toda semana. Ora reaproveitados para criar outros objetos (chocalhos, por exemplo), ora em sua condição original (potes, latas, tampas coloridas, cones de linhas etc.). As observações do trabalho foram feitas de forma simples, reparando no modo como as crianças se apropriavam dos brinquedos, como era a interação entre elas, quais suas preferências e qual a relevância dos não estruturados para os pequenos, bem como em seu desenvolvimento. As crianças ficavam um certo tempo em contato com esses materiais, que depois eram trocados por outros. Foram utilizados diversos objetos, tais como cones, potes de sorvete, de lenços umedecidos, tampas coloridas, fitas coloridas, garrafas PET, utensílios de cozinha, rolos e caixas de papelão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diversos estudos mostram a eficiência do lúdico no desenvolvimento de aspectos fundamentais (concentração, raciocínio, reflexão, autonomia, socialização, afetividade, organização, trabalho em equipe etc.) para um melhor desempenho do indivíduo no decorrer de sua vida. Como foi citado nos referenciais teóricos, o lúdico estimula o surgimento e o desempenho de competências e habilidades.

Por contemplar as várias formas de representação da criança, suas inteligências múltiplas, a brincadeira contribui para a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança. Na escola, não é diferente. Também é uma ferramenta pedagógica que contextualiza o indivíduo, permitindo

um aprendizado abrangente e significativo. Portanto, o presente trabalho comprova as implicações positivas do brincar/jogar no desenvolvimento cognitivo, social, psicológico/emocional e motor do indivíduo. Atrelado ao lúdico, estão também os brinquedos não estruturados, através dos quais, as crianças são capazes de ressignificar e transformar objetos do cotidiano, vivenciando ricas experiências de aprendizado. Observou-se claramente esse comportamento durante as observações feitas no período deste projeto. O acompanhamento mostrou também o quanto as crianças se mostraram interessadas em explorar esses materiais, aprimorando seu aprendizado, criatividade, imaginação, interações, contribuindo para seu pleno desenvolvimento. Nos momentos em que elas eram colocadas com os brinquedos industrializados, percebeu-se que brincavam pouco tempo com eles, partindo logo para aqueles não estruturados. Comprovou-se a grande relevância que esses materiais têm no desenvolvimento dos pequenos como um todo, já que as crianças puderam criar, imitar, explorar de inúmeras formas o mesmo objeto etc.

O trabalho também abriu portas para pesquisas futuras, no sentido de um consumo mais sustentável. A partir do momento em que reaproveitamos (as embalagens geradas nas próprias instituições de Ed. Infantil, por exemplo), poupamos o uso indiscriminado de nossos recursos naturais. Alguns brinquedos foram criados com os próprios potes de lenços umedecidos. Além disso, comprovou-se que as crianças adoram esses tipos de materiais, uma vez que podem ressignificá-los o tempo todo. Segundo Oliveira (1990 p.10-11), o brinquedo simbólico permite que as crianças descubram por si mesmas os conhecimentos que são indispensáveis a elas, sendo assim, estimuladas à pesquisa, às investigações. Ao manipular esses objetos, as crianças levantam hipóteses para a resolução de problemas, utilizando-se de seus conhecimentos prévios para chegar às descobertas.

REFERÊNCIAS

AUFAUVRE, Marie-Renée. **Aprender a brincar, aprender a viver**. São Paulo: Editora Manole LTDA, 1987.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **As crianças, o brincar e o currículo na educação infantil**. *Revista Pátio, educação infantil*. São Paulo: Grupo A editora, 2011, n°27, abril-junho, pp. 36-38.

BOMTEMPO, Edda. **Brinquedo, linguagem e desenvolvimento. Pré-textos de alfabetização escolar: algumas fronteiras do conhecimento**. São Paulo: Cortez, 1998, vol. 2, pp. 23-40.

BRASIL. **Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente**. São Bernardo do Campo, SP, outubro, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2001.

BROCK, Avril. **A importância do brincar na infância**. Revista Pátio, educação infantil. São Paulo: Grupo A editora, 2011, nº27, abril-junho, pp. 4-7.

CAVICCHIA, Durlei de Carvalho. **O cotidiano da creche: um projeto pedagógico**. São Paulo: Loyola, 1993.

CORSARO, William A. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FERREIRA, Vanja. **Educação física, recreação, jogos e desportos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2010.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O lugar do brincar na educação infantil**. Revista Pátio, educação infantil. São Paulo: Grupo A editora, 2011, nº 27, abril-junho, pp. 8-10.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

MACEDO, Lino de. PETTY, Ana Lúcia Sícole; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Ideia, cotidiano da pré-escola**. São Paulo: FDE, 1990.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RICHTER, Sandra; FRONCKOWIAK, Ângela. **A tensão lúdica entre brincar e aprender na infância. Revista Pátio, educação infantil.** São Paulo: Grupo A editora, 2011, n.º 27, abril-junho, pp. 39-41.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. **Coordenadoria Pedagógica. Currículo da Cidade: Educação Infantil.** São Paulo: SME/COPED, 2019.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 2001.