

LAIS RIBEIRO CORRÊA

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM
E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

GOIÂNIA

2020

LAIS RIBEIRO CORRÊA

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM
E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Monografia elaborada para fins de avaliação parcial de Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Professora Orientadora: Ma. Zélia Maria Borges

GOIÂNIA

2020

LAIS RIBEIRO CORRÊA

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM
E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Apresentação de TCC, na modalidade de Monografia, no Curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Prof.^a Orientadora: Ma. Zélia Maria Borges _____

Assinatura

Conteúdo: (até 7,0) _____ ()

Apresentação Oral: (até 3,0) _____ ()

Prof.^a Convidada: Dra. Daniella Couto Lôbo _____

Assinatura

Conteúdo: (até 7,0) _____ ()

Apresentação Oral: (até 3,0) _____ ()

Nota Final: _____ ()

Goiânia, ___/___/2020

DEDICATÓRIA

Com gratidão, dedico esta Monografia a Deus, e a memória de minha avó Dinha, pelo apoio e amor incondicional, que sempre esteve ao meu lado, sempre incentivando nos estudos e me mostrando o melhor caminho para seguir, se eu cheguei até aqui, foi graças a Deus e a ela.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ouvir minhas orações e ter me capacitado chegar até aqui, por ter me dado força e sabedoria para concluir este trabalho de Monografia e agradeço por mais uma realização de um sonho.

Agradeço a minha avó Dinha, por todos esses anos de dedicação a mim, sempre me dando bons exemplos, por vibrar comigo a cada conquista, levarei comigo todas as boas lembranças e ensinamentos.

Agradeço ao meu avô Josias, que sempre me ajudou e me apoiou em meus estudos e em tudo.

Agradeço aos meus pais, minha tia e meus irmãos, por sempre me ajudarem, me apoiarem e acreditarem em mim, por nunca me deixar desistir, e me fazer acreditar que sou capaz de realizar todos meus sonhos.

Agradeço a PUC-GO e a todos meus professores por ter me proporcionado uma excelente aprendizagem para que eu pudesse crescer academicamente, pessoalmente e como futura profissional da educação.

Agradeço a professora Zélia Maria, por ter sido minha orientadora, que eu sempre digo que foi um anjo enviado por Deus, me ajudou muito e desempenhou sua função com muita dedicação e paciência.

Agradeço a todos que me ajudaram de alguma forma, direta ou indiretamente, tornando possível à realização deste sonho, peço a Deus que dê a vocês muitas bênçãos.

“Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar as possibilidades para a sua
própria produção ou a sua construção.”
(Paulo Freire).

SUMÁRIO

RESUMO	Erro! Indicador não definido.
INTRODUÇÃO.....	Erro! Indicador não definido.
CAPÍTULO 1 - BRINCADEIR, APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA PERSPECTIVA VYGOTSKYANA	Erro! Indicador não definido.
1.1 Vida e obra do Vygotsky	Erro! Indicador não definido.
1.2 A importância do brinquedo e da brincadeira para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança segundo Vygotsky	Erro! Indicador não definido.
CAPÍTULO 2 - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ALGUMAS PERSPECTIVAS	Erro! Indicador não definido.
2.1- A importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil	Erro! Indicador não definido.
2.2- Brinquedo e cultura	Erro! Indicador não definido.
CONSIDERAÇÕES FINAIS	Erro! Indicador não definido.
REFERÊNCIAS	Erro! Indicador não definido.

RESUMO

Lais Ribeiro Corrêa*
Ma. Zélia Maria Borges ****

RESUMO: o presente trabalho de Monografia, de cunho bibliográfico e de natureza qualitativa, tem como principal objetivo analisar a importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Esta pesquisa fundamentou-se em teóricos que tratam da temática escolhida, afim de proporcionar uma visão mais ampla sobre as distintas formas que o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem contribuir no processo de ensino e de aprendizagem da criança, pois a brincadeira aparece como atividade essencial no cotidiano da criança e fundamental para aprendizagem infantil, com ela, a criança aprende e desenvolve capacidades importantes, tornando assim, uma aprendizagem mais prazerosa e significativa.

Palavras-chave: Educação Infantil. Criança. Brinquedo. Brincadeira; Aprendizagem.

Lais Ribeiro Corrêa, aluna do Curso de Pedagogia da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Orientadora Profª Zélia Maria Borges Professora do Curso de Pedagogia da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Mestre em Educação Brasileira.

INTRODUÇÃO

Esta Monografia é uma exigência para a finalização do Curso de Pedagogia da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-Goiás). De acordo com as Diretrizes para a Construção do Trabalho Monográfico no Curso de Pedagogia da PUC Goiás (2014) a Monografia é um trabalho em que o estudante apresenta a elaboração de uma síntese do curso, e se constitui como um trabalho de investigação científica, no qual o acadêmico registra seus conhecimentos decorrentes ao assunto escolhido, sob a orientação de um professor, partindo de pesquisas com base em referenciais teóricos de autores que tratam sobre o tema escolhido. Segundo Silva (2002), a Monografia tem a finalidade de demonstrar o conhecimento alcançado pelo acadêmico, através de registros de conhecimentos de uma investigação.

Neste sentido, o trabalho de Monografia é de suma importância para o futuro profissional do acadêmico, por isso tem que buscar trazer problemas relevantes, saber argumentar bem, sempre de forma clara, buscando resultados para o problema proposto. Dessa forma, esta Monografia constrói as bases teóricas e metodológicas necessárias e possíveis, para a discussão aqui proposta com o seguinte tema para investigação: “A importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil”.

Para isso, levantou-se o seguinte problema de pesquisa: Qual a importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil?

Por ser um assunto bastante falado durante o curso de Pedagogia, e por carregar uma grande importância para a Educação Infantil, o tema “A importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil” foi escolhido no sentido de compreender a importância que a brincadeira tem na Educação Infantil para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, pois acredito muitos educadores não compreendem, de fato, o quanto uma simples brincadeira pode ajudar no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da criança, não se trata apenas de um passatempo.

Durante as visitas ao campo de pesquisa de Estágio, em um CMEI, pôde-se acompanhar de perto um pouco do cotidiano das crianças nos primeiros anos, e verificar como cada brincadeira, jogos, materiais utilizados em sala, podem estimular o

conhecimento de uma forma mais educativa. Depois que comecei o curso de Pedagogia, fui descobrindo durante as aulas o quão importante é esse tema, e seria importante que todos tivessem esse conhecimento. Deixar a criança livre, explorando, brincando e se sujando, é de muita importância para sua aprendizagem e desenvolvimento, em um ambiente adequado com materiais interessantes que possam estimular a sua criatividade.

Para isso, os estudos desta Monografia serão realizados a partir de um referencial teórico que discute que quanto mais a criança brinca em sua infância, maior será sua criatividade, e, assim, terá mais facilidade para aprender futuramente. Os estudos apontam no sentido de desmistificar a compreensão que a maioria das pessoas tem dos primeiros anos escolares, quando dizem que as crianças não estudam, só brincam, acredita-se que o lúdico é uma atividade pedagógica muito adequada e formativa para motivar a aprendizagem.

Para apresentar a importância do lúdico na Educação Infantil, esta Monografia tem como referencial os seguintes teóricos: Vygotsky (1989), Kishimoto (2006), Rego (1995), Bomtempo (2006), Brougère (2008) e outros, que abordam o assunto. Estes teóricos compreendem que o brincar é mais do que uma atividade recreativa ou um simples passatempo, a brincadeira é uma forma de linguagem em que a criança apresenta sua forma de pensamento, desenvolvendo sua criatividade, capacidades físicas e emocionais, contribuindo também em sua formação de atitudes sociais, e sua visão de mundo.

Podemos enriquecer o conhecimento sobre esse assunto, no decorrer desta Monografia, através das teorias apresentadas por esses autores, nos ajudando a compreender a importância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, e compreender o quanto o brincar é importante nos primeiros anos escolares, aonde o lúdico aparece como uma atividade essencial para o processo de ensino e desenvolvimento infantil, em que a criança aprende de forma agradável e prazerosa. Este tema é de grande importância para os educadores, pois compreendendo a relevância desse assunto, buscarão desenvolver novas dimensões didáticas e pedagógicas, buscando uma aprendizagem significativa, levando para a sala jogos que levam a criança a aprender de uma forma espontânea e criativa.

Neste sentido, esta Monografia tem os seguintes objetivos: compreender a importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil; compreender a importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança; discutir a importância da inserção dos jogos e brincadeiras na Educação

Infantil e realizar estudos no sentido de compreender o lúdico como espaço de aprendizagem.

A metodologia desta Monografia tem seu aporte na pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa. Segundo Severino (2007) a pesquisa qualitativa se refere a um conjunto de metodologias, e várias referências epistemológicas, que possibilitam o pesquisador a pensar livremente sobre o tema estudado, através dos dados coletados pelos teóricos. A pesquisa bibliográfica é realizada através de autores, a partir de livros, teses, artigos, entre outros que se tornaram fontes de pesquisa de categoria teórica, pesquisas que foram realizadas por pesquisadores anteriores. E é com base nessas contribuições dos autores que o pesquisador desenvolve o estudo dos temas a serem estudados.

Portanto, a realização desta Monografia, fundamenta-se através das teorias apresentadas por alguns autores que tratam da temática escolhida, utilizando a metodologia de pesquisa em livros, apresentando a importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Neste sentido, nesta Monografia alguns autores contribuíram com a discussão: VYGOTSKY (1989); REGO (1995); KISHIMOTO (2006); BOMTEMPO (2006); BROUGÈRE (2008).

Para tanto, esta Monografia está organizada em dois capítulos. No primeiro discute-se a brincadeira, aprendizagem e desenvolvimento na perspectiva vygotskyana, no segundo capítulo é realizada a discussão no sentido de estudar e compreender a importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil, a partir de algumas perspectivas teóricas fundamentais.

CAPÍTULO 1

BRINCADEIRA, APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA PERSPECTIVA VYGOTSKYANA

Para a discussão que se pretende nesta Monografia, neste capítulo um será realizada uma discussão no sentido de compreender a importância do brinquedo e da brincadeira para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil na perspectiva vygotskyana. Para isso, buscou-se para a fundamentação teórica os autores Vygotsky (1989) e Rego (1995), os autores afirmam que o sujeito se constitui através da interação com os outros, e que por meio de jogos e brincadeiras a criança dá início ao seu processo de aprendizagem e de desenvolvimento, e, assim, inicia um processo de compreensão o mundo.

1.1 Vida e obra do Vygotsky

Segundo Rego (1995), Lev Semyonovich Vygotsky, filho de uma família de origem judaica, nasceu em 1896, no dia 17 de novembro em Orsha, uma pequena cidade na Bielo-Rússia, viveu um longo período de sua vida em Gomel, também na Bielo-Rússia. Ele se casou aos 28 anos e teve duas filhas, faleceu por tuberculose em 1934. Vygotsky sempre foi muito dedicado aos estudos, até seus 15 anos estudou em sua própria casa com o auxílio de professores particulares, ele sempre demonstrou ter interesse por vários campos de conhecimento, e através da sua paixão pela leitura, Vygotsky aprendeu a falar várias línguas, mesmo tendo viajado apenas uma vez para o exterior, ele tinha acesso a informações de vários lugares do mundo através da leitura.

A educação de Vygotsky foi marcada pela interdisciplinaridade, pois ele passou por vários campos de conhecimento, “[...] desde artes, literatura, linguística, antropologia, cultura, ciências sociais, psicologia, filosofia e, posteriormente, até medicina” (REGO, 1995, p.22).

Rego (1995) afirma que Vygotsky deu destaque dentro de suas obras sobre o estudo dos processos de aprendizagem e desenvolvimento humano, ele procurou observar as mudanças de comportamento que acontece ao longo do desenvolvimento humano. Vygotsky fez importantes reflexões com influência dos psicólogos Blonsky e Kornilov e dos filósofos Engels e Marx, sobre o papel da educação no desenvolvimento humano, se dedicando especialmente no estudo da aprendizagem e desenvolvimento infantil:

[...] trabalhando numa área que, segundo ele, era mais abrangente que a psicologia: a “chamada ‘pedologia’ (ciência da criança que integra os aspectos biológicos, psicológicos e antropológicos). Ele considerava essa disciplina como sendo a ciência básica do desenvolvimento humano, uma síntese das diferentes disciplinas que estudam a criança” (OLIVEIRA, 1993, p. 20, *apud* REGO, 1995, p. 25).

De acordo com Rego (1995) Vygotsky não tinha preocupação em elaborar uma teoria sobre o desenvolvimento infantil, ele observou que através da infância podia se explicar o comportamento humano no geral, ele acredita que o aprendizado da criança se inicia mesmo antes de ir para a escola. Pois, a interação dialética acontece desde o nascimento, é através da interação da criança com outras pessoas que ela consegue adquirir novos processos de desenvolvimento, como, por exemplo, a fala, deste modo, a criança já chega na escola com vários conhecimentos adquiridos. Já na escola, a criança desenvolverá outros tipos de conhecimento, que Vygotsky chama de conhecimento científico, e afirma que o fato de só frequentar a escola não é o bastante para se adquirir conhecimento, para um bom aprendizado é necessário ter uma boa qualidade de ensino, e um bom ensino é aquele que leva a criança ao desenvolvimento.

Vygotsky em sua trajetória aprofundou seus conhecimentos e pesquisa também na questão da linguagem. Seus estudos possibilitaram a compreensão de que o uso de instrumentos e signos está ligado ao desenvolvimento e evolução de cada indivíduo, esse desenvolvimento se dá pela necessidade de comunicação e contato social, importante tanto para as crianças como para os adultos. O autor destaca que a linguagem é um sistema fundamental para todos os grupos humanos, e é classificada como um instrumento do pensamento, pois a linguagem organiza e expressa o pensamento. Outro tema importante em seus estudos é a importância que o autor atribui às contribuições do brincar no desenvolvimento infantil. Para ele é através da brincadeira que a criança começa a aprender e compreender o mundo, e a dirigir seu comportamento através da imaginação, pois quando a criança brinca de faz de conta, ela é capaz de criar uma situação imaginária,

como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis, trazendo o mundo real para o mundo simbólico.

1.2 – A importância do brinquedo e da brincadeira para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança segundo Vygotsky

De acordo com Vygotsky (1989), é errado dizer que o brinquedo é a atividade que mais dá prazer para a criança, pois tem outras experiências que dão um prazer muito mais intenso que o brinquedo, como o simples gesto de chupar chupeta. O autor afirma também que o prazer não pode ser a única característica que define o brinquedo, pelo fato de conter brincadeiras que não chamam muito a atenção da criança, por exemplo, o jogo em que se pode ganhar ou perder, isso causa um desinteresse pelo fato de nem sempre ter um resultado favorável para a criança. Mas, se referindo ao desenvolvimento da criança, o brinquedo tem uma grande influência, é através do brinquedo que a criança aprende a agir com o cognitivo.

Vygotsky (1989) afirma que a criança aprende a dirigir seu comportamento através da imaginação. Em uma brincadeira a situação imaginária vai conter regras de comportamento, o que passa despercebido na vida real, à criança torna como regra de comportamento no brinquedo, toda situação imaginária contém regras, mas de uma forma oculta: “A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal” (VYGOTSKY, 1989, p.108).

Segundo Vygotsky (1989) quando a criança é bem pequena, ao brincar traz o mundo real para o mundo simbólico, é onde ela começa a aprender e compreender o mundo. Quando a criança brinca de faz de conta, ela está vivendo a experiência da infância, significando o mundo do adulto na experiência dela, quando ela pega um cabo de vassoura e faz de cavalinho, mentalmente ela vê o objeto por trás da palavra, então o cabo da vassoura virou um objeto de transição da compreensão dela com o concreto, é aonde Vygotsky observa que o faz de conta ajuda no desenvolvimento, no cognitivo pessoal, nas interações sociais e culturais:

Assim, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma

condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1989, p.117).

Quando a criança cria uma situação imaginária, podemos considerar essa ação como um meio de desenvolvimento do pensamento abstrato. Ao observar uma criança criando uma situação imaginária, podemos ver que ela traz situações reais de seu cotidiano. O brincar é mais a ação do real, do que apenas uma nova imaginação.

Rego (1995) afirma que a característica que define o brincar de forma geral, é a criança criar uma situação imaginária como uma forma de realizar seus desejos não realizáveis, a criança brinca pela necessidade de agir fora do universo que ela tem acesso, e passa a querer a agir igual aos adultos: “Assim, através do brincar, a criança projeta-se nas atividades dos adultos procurando ser coerente com os papéis assumidos” (REGO,1995, p. 82). Portanto, é impossível uma criança muito pequena criar uma situação imaginária: “ninguém jamais encontrou uma criança muito pequena, com menos de três anos de idade, que quisesse fazer alguma coisa dali a alguns dias, no futuro” (VYGOTSKY, 1984, p.106).

Quando a criança é pequena, sua ação é determinada pelo campo visual exterior, a criança não consegue agir de forma independente daquilo que ela vê: “Quando se pede a uma criança de dois anos que repita a sentença “Tânia está de pé”, quando Tânia está sentada na sua frente, ela mudará a frase para “Tânia está sentada” (VYGOTSKY, 1984, p.110). A criança liga o significado com o que é visto.

Na idade pré-escolar, é quando a criança começa a diferenciar o campo de significado e da visão, o que antes era determinado pelos objetos visuais exterior, passa a ser conduzido pelas ideias. Assim, podendo utilizar materiais que possa reproduzir uma realidade ausente: “uma vareta de madeira como espada, um boneco como filho no jogo de casinha, papéis cortados como dinheiro para ser usado na brincadeira de lojinha etc.” (REGO, 1995, p. 81). A criança abstrai as características dos objetos reais, como no exemplo, a vareta, o boneco, os pedaços de papel, e, com a imaginação, trás outro significado definido pela brincadeira.

Para Vygotsky (*apud* REGO, 1995) a aprendizagem é um processo contínuo, e necessário para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Rego (1995) trás dois níveis de desenvolvimento que foram identificados por Vygotsky: o nível de desenvolvimento real ou efetivo que se refere a criança que consegue realizar algo sozinha, funções que ela já aprendeu e não necessita do auxílio de outro indivíduo, como

por exemplo, andar de bicicleta, este nível indica um ciclo de desenvolvimento que já se completou. O nível de desenvolvimento potencial se refere à criança que necessita do auxílio de outra pessoa, como por exemplo, uma criança pequena ao montar pela primeira vez um quebra-cabeças, que contém muitas peças, ela pode não conseguir montar sozinha, mas com a assistência de um amigo, irmão mais velho ou os pais ela irá conseguir. Para Vygotsky o nível potencial é o que mais ajuda no desenvolvimento mental da criança.

Essa distância entre o que a criança sabe fazer sozinha (desenvolvimento real) e aquilo que ela realiza com o auxílio de outro indivíduo (desenvolvimento potencial) é o que Vygotsky chama de “zona de desenvolvimento proximal” que define as funções que ainda estão em processo de amadurecimento, que irão amadurecer, mas no momento está em desenvolvimento, funções essas que podem ser chamadas de “brotos” do desenvolvimento. A zona de desenvolvimento proximal se dá através do aprendizado, quando a criança se interage com outras pessoas ela é capaz de obter um desenvolvimento individual que seria impossível conseguir sem a ajuda externa. Vygotsky afirma que: “aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã- ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã” (VYGOTSKY, 1984, p. 98 *apud* REGO, 1995, p. 74).

Sobre as pesquisas do desenvolvimento infantil, a zona de desenvolvimento proximal é de extrema importância, pois permite a compreensão interna do desenvolvimento individual:

Através da consideração da zona de desenvolvimento proximal, é possível verificar não somente os ciclos já completados, como também os que estão em via de formação, o que permite o delineamento da competência da criança e de suas futuras conquistas, assim como elaboração de estratégias pedagógicas que auxiliem nesse processo (REGO, 1995, p. 74).

E através desse conceito é possível analisar mais ainda os limites da competência que está além do desenvolvimento proximal, tarefas essas que, mesmo com o auxílio de outros indivíduos, a criança não consegue realizar, como por exemplo: uma criança de dois anos, mesmo com o auxílio de algum indivíduo não consegue completar um esquema de Palavras Cruzadas, mas uma criança de seis anos pode conseguir completar com o auxílio de alguém. Rego (1995) afirma que segundo Vygotsky o aprendizado escolar, e o

aprendizado de modo geral, podem estimular os processos de desenvolvimento da criança.

Neste sentido, o brinquedo e a brincadeira como atividades realizadas com as crianças nas instituições de Educação Infantil, podem estimular o processo de aprendizado e desenvolvimento da criança, pois ao brincar, a criança consegue aprender de forma espontânea e natural, através da brincadeira ela aprende a seguir regras, desenvolve o pensamento abstrato, cria novas formas de linguagem, amplia seu relacionamento social ao brincar com outras crianças, aprende a ganhar e a perder, a compartilhar, trabalha sua autonomia e estimula sua criatividade.

Neste sentido, o brincar como prática pedagógica pode contribuir, não só para o desenvolvimento individual da criança, como também para o desenvolvimento cultural, pois através da brincadeira a criança se prepara para a vida. Portanto, a introdução de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar é de muita importância, pois desperta um interesse maior na criança e, assim, o processo de ensino e aprendizagem se torna mais fácil e dinâmico.

Neste sentido, através do que se foi estudado neste capítulo, na concepção vygotskyana, é importante ressaltar que a brincadeira infantil auxilia no processo de construção do sujeito, aonde o autor rompe com a visão de que o brinquedo é a principal atividade que mais dá prazer à criança, mas sempre trazendo a importância que o brincar tem na vida de cada sujeito, pois a brincadeira aparece como uma forma de expressão, aonde a criança aprende a dirigir suas atitudes através da imaginação, criando assim seu processo de desenvolvimento cognitivo, social, cultura, emocional e intelectual.

CAPÍTULO 2

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A APRENDIZAGEM E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ALGUMAS PERSPECTIVAS

O presente capítulo será desenvolvido através de uma discussão teórica sobre a importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil, para isso fundamenta-se nos autores Kishimoto (2006), Bomtempo (2006) e Brougère (2008). Começando a introdução abordando a difícil definição do jogo e suas características, e as distintas formas de aprendizagem que o jogo trás, e no decorrer deste capítulo será discutido também sobre o brinquedo e a brincadeira e suas contribuições para a aprendizagem e desenvolvimento da criança, e sobre a associação do brinquedo e a cultura.

2.1 – A importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil

Uma autora que faz importante discussão acerca da importância da brincadeira é Tizuko M. Kishimoto. Em relação aos jogos, Kishimoto (2006) afirma que chega a ser difícil tentar definir essa palavra, pois cada um pode entendê-la de uma maneira diferente, pode estar se referindo a jogos de criança, de adulto, adivinhas, amarelinha, xadrez, brincar na areia, futebol entre outros, pelo fato de ter essa variedade de atividades consideradas como jogo, que fica difícil de defini-lo. A autora afirma que essa dificuldade para a definição de jogo, é ainda maior porque um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo, isso dependerá da cultura e dos costumes de cada lugar:

[...] a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária a subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas (KISHIMOTO, 2006 p.15).

Kishimoto (2006) observa que pesquisadores da Université Paris-Nord, como Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), apontam três níveis de como o jogo pode ser visto, isso para facilitar nos significados atribuídos ao jogo. O primeiro é como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, onde o jogo respeita o uso da vida cotidiana simbolicamente, sem compreender a realidade. Enquanto fato social, vai depender da cultura, pois os jogos possuem significados diferentes em cada lugar. No segundo caso, o jogo como um sistema de regras, inclui jogos com uma estrutura sequencial, como por exemplo, jogar tranca ou buraco, jogos que usam o mesmo objeto, mas que possuem regras distintas. Por fim o terceiro, o jogo como um objeto, um exemplo é a dama, que utiliza um tabuleiro, e suas peças podem ser feitas de madeira, pedra, plástico ou papelão. A partir desses três níveis citados podemos ter uma compreensão do jogo.

Kishimoto (2006) afirma que vários autores discutem a natureza e as características do jogo dentre eles Wittgenstein; Caillois; Huizinga e Cristie e outros. Uma característica marcante do jogo é a existência de regras, sendo ela explícita como na dama e implícita como em uma brincadeira de mamãe e filhinha. Huizinga descreve o jogo como um elemento da cultura e analisa só os que são produzidos pelo meio sociais, onde as características são: o prazer, a liberdade, caráter “não sério”, separação das ações do cotidiano, o caráter fictício e limitação do tempo e do espaço.

Na maioria dos jogos o prazer aparece como característica predominante, mas pode haver situações em que o desprazer faz parte da característica do jogo. Kishimoto (2006) observa que Vygotsky também afirma que o jogo nem sempre possui essa característica de prazer, porque, há brincadeiras, em que a busca do objetivo pode trazer certo esforço e desprazer para a criança. A psicanálise também afirma o desprazer como característico do jogo. Compartilhando quase da mesma ideia de Huizinga que afirma que Caillois(1958): “aponta como características do jogo: a liberdade de ação do jogador, separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riqueza e suas regras”. Todo jogo tem sua própria sequência de brincadeira, e acontece em um tempo e espaço.

De acordo com Kishimoto (2006) diferente do jogo, o brinquedo tem uma relação mais íntima com a criança, é algo mais livre, pois não contém regras. Com uma boneca pode haver várias formas de brincadeiras. Um dos objetivos do brinquedo é permitir a

criança manipular objetos substitutos aos objetos reais, pois o brinquedo estimula a representação. Quando a criança brinca, toma uma certa distância de sua vida cotidiana, propondo a ela mesma um mundo imaginário. A brincadeira e o brinquedo tem um ligamento direto com a criança, pois a brincadeira é a atividade principal da infância e o brinquedo, o objeto de suporte.

Desde a antiguidade greco-romana o jogo é visto como recreação, e ficou limitado como recreação por bastante tempo. A partir do Renascimento a brincadeira começou a ser vista como uma conduta livre que ajuda no desenvolvimento da inteligência e nos estudos, e é no Romantismo que o jogo aparece como forma de expressão da criança, apesar da criança ser vista como um ser que possui suas próprias características, ela é vista como ser que imita e brinca.

No século XIX, a psicologia da criança recebe uma grande influência da biologia, Kishimoto (2006) afirma que de acordo com a teoria de Groos, o jogo é considerado um pré-exercício de instintos herdados, e é uma ponte entre a influência psicológica (prazerosa e livre) e a influência biológica (ação espontânea e natural), sendo assim o jogo se torna necessário para o treino de instintos herdados:

Groos adota o pressuposto biológico da necessidade da espécie e acrescenta a vontade e a consciência infantil em busca de prazer para justificar os processos psicológicos. Assim, as teorias da recapitulação e do pré-exercício associadas ao darwinismo recebem uma nova roupagem que dão estatuto ao jogo, permitindo sua divulgação no seio da psicologia e da pedagogia (KISHIMOTO, 2006, p.31).

Kishimoto (2006) afirma que Claparède (1956), procura conceituar a brincadeira pedagogicamente, para o autor, o jogo infantil tem um papel muito importante para o auto-desenvolvimento, é através da brincadeira e da imitação que se dá o desenvolvimento natural, como pede a psicologia e a pedagogia do escolanovismo, e Piaget (1978, 1977) ao dar destaque a imitação, adota o referencial escolanovista. Na teoria de Piaget, a brincadeira não tem um conceito específico, ela pode ser entendida como uma ação assimiladora, com características prazerosas e espontâneas, semelhante a do Romantismo. Na teoria freudiana, a brincadeira infantil é uma forma de estudar a criança e seu comportamento.

Além das teorias de Piaget e Freud, Kishimoto (2006) observa a influência do psicólogo Jerome Seymour Bruner, para ele a brincadeira de esconder o rosto da criança

com uma fralda, estimula a criatividade, essa ação comunicativa entre mãe e filho, permite a criança decodificar textos e aprender a falar. Chomsky trás essa questão, que o reconhecimento das regras de brincadeiras infantis, pode colaborar com a aquisição da linguagem e permitir criança a novas construções de frases.

Segundo Kishimoto (2006) o uso do brinquedo como fins pedagógicos, contribui para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. O brinquedo educativo é entendido como recurso onde a criança se desenvolve de forma prazerosa, um exemplo é o quebra-cabeça, que ensina formas e cores, trabalha a noção de encaixe e sequência de formas e tamanhos. Apesar das distintas formas de aprendizagem que o jogo trás, a forma que a criança manuseia e cria seu conhecimento, nem sempre é a forma desejada pelo professor, mas não deixa de ser uma função educativa e lúdica: Neste sentido, Kishimoto (2006) afirma:

Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo (KISHIMOTO, 2006, p.37).

A brincadeira tradicional infantil, são brincadeiras transmitidas de geração em geração, filiada ao folclore, pois possuem características de anonimato e de transmissão oral, consideradas como parte da cultura popular. Algumas brincadeiras foram modificadas com o passar do tempo, mas muitas ainda continuam com sua estrutura inicial:

A tradicionalidade e universidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincam de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma (KISHIMOTO, 2006, p. 38).

A brincadeira tradicional permite o prazer de brincar, ajuda a desenvolver a convivência social e cultural. Essas brincadeiras: o pião, a amarelinha, as parlendas, empinar papagaios, entre outras, não se sabe a origem delas, pois seus criadores são anônimos.

A brincadeira de faz-de-conta, apresenta situações imaginárias que podem vir de experiências vividas pela criança anteriormente, e de regras implícitas que aparecem na brincadeira sem que a criança perceba que está seguindo uma regra, levando o mundo real para o mundo simbólico. Quando a criança brinca de faz-de-conta, e altera os significados dos objetos, ela desenvolve uma função simbólica, que é aonde ela garante sua racionalidade.

Os jogos de construção apresentam uma pequena relação com a brincadeira de faz-de-conta, pois a criança coloca sua visão de mundo através da brincadeira, ao montar casas, prédios, móveis, ela está representando sua criatividade no concreto, manipulando os objetos e criando um novo cenário para sua brincadeira. Neste sentido, os jogos de construção têm como função principal o desenvolvimento sensorial da criança e o estímulo da criatividade:

Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. Dessa forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos (KISHIMOTO, 2006, p.40).

De acordo com Bomtempo (2006) ao ver uma criança brincando de faz-de-conta, podemos observar a criatividade usada para a representação de cada personagem, a cada significado novo que os objetos assumem e assim não nos deixando nenhuma dúvida do que ela está querendo representar. Para a autora, o jogo imaginativo teve início apenas no século XIX, antes ele era um jogo mais simples e passava despercebido pelos adultos, na atualidade, com os filmes infantis, a influência para a criatividade e desenvolvimento do jogo é maior.

Bomtempo (2006) afirma que muitos teóricos discutem a natureza do jogo imaginativo ou faz-de-conta Piaget (1971), Vygotsky (1984) e Freud (1976a). O jogo imaginativo atribui novos significados a vários objetos, por exemplo: “vamos dizer que isso é um cavalinho?” (apontando para um pedaço de madeira) ou adoção de papéis, como “sou o pai”, “sou o médico”, “sou a mãe” etc” (BOMTEMPO, 2006, p.59). Para Piaget (1971), quando a criança brinca, ela imagina o mundo do seu jeito, dando novos significados aos objetos sem ligação com a realidade, é o que Piaget chama de jogo simbólico.

Para Vygotsky (1984), é a situação imaginária criada pela criança que define o brincar, a brincadeira é como uma necessidade para a criança, que vai mudando com o passar da idade: “[...] um brinquedo que interessa a um bebê deixa de interessar a uma criança mais velha” (BOMTEMPO, 2006, p.60). A criança cria situações imaginárias para satisfazer seus desejos que seriam inalcançáveis no momento, como por exemplo, assumir o papel da mãe, é essa situação imaginária que Vygotsky chama de brincadeira. Bomtempo (2006) afirma que de acordo com Vygotsky, quando a criança vai crescendo, as regras vão deixando de ser ocultas, passando a ser explícitas e assim a situação imaginária fica oculta.

Bomtempo (2006) observa ainda que para Vygotsky, a criança só consegue ver o objeto da maneira que deseja, modificando seu real significado, quando está brincando: “[...] quando a criança monta em uma vassoura e finge estar cavalgando um cavalo, ela está conferindo um novo significado ao objeto” (BOMTEMPO, 2006, p. 61). Quando a criança atribui um novo significado a um objeto em uma brincadeira, esse significado se torna mais importante do que o próprio objeto. O brinquedo é muito importante para o desenvolvimento, pois brincando, a criança consegue criar situações imaginárias e situações reais, quando a criança tem 3 anos de idade, ela ainda não consegue separar o imaginário do real e para ela, o brincar é coisa séria, a brincadeira só passa a ser uma forma de atividade mais limitada na idade escolar.

A separação ação/objeto só acontece quando a criança utiliza objetos ausentes em sua brincadeira, um exemplo: alimentar sua boneca com alimento imaginário. Mas já em outras brincadeiras, um objeto substitui o outro, por exemplo: “[...] um pedaço de pau e um bloco funcionam como sabão e termômetro para a boneca. A criança só consegue nomeá-los sozinha, sem a interferência do adulto, mais ou menos aos 3 anos de idade” (BOMTEMPO, 2006, p.63). E é a partir dessas situações, que a criança passa a representar papéis interpretando a vida dos adultos.

A brincadeira de super-herói é um exemplo de jogo de papéis, Kostelnik e colaboradores (1986, *apud* BOMTEMPO, 2006) trazem várias características dos super-heróis, que a partir disso, podemos entender o porque das crianças gostarem tanto de imitá-los, essa brincadeira pode ajudar a criança a construir sua autoconfiança, além de ajudar a superar os obstáculos da vida real.

Quando a criança brinca, ela faz uma junção entre a fantasia e a realidade, através do brincar a criança consegue lidar com suas dificuldades psicológicas, assim reduzindo o trauma deixado de algum acontecimento. Neste sentido, afirma Bomtempo (2006):

As crianças que vivem em ambientes perigosos repetem suas experiências de perigo em suas brincadeiras. Por exemplo: no Brasil, crianças que vivem nas favelas onde predomina a luta entre policiais e bandidos têm como tema preferido de suas brincadeiras esses conflitos (BOMTEMPO, 2006, p.67).

Segundo Bomtempo (2006) o brincar não está associado apenas a uma situação do presente, também pode ser uma forma de resolver um problema do passado.

2.2 Brinquedo e Cultura

O autor Gilles Brougère é filósofo e antropólogo, e desde os anos de 1970 estuda sobre o universo infantil, e pesquisa a relação entre brincadeira e educação. Sobre a associação do brinquedo e cultura, são poucos pesquisadores que tem o interesse de se aprofundar nos estudos sobre o brinquedo, pois o brinquedo é um objeto destinado a crianças, e, por isso, os pesquisadores não consideram esse objeto digno de se dedicar a um estudo científico. São os psicólogos que se aprofundam nos estudos sobre o brinquedo, trazendo estudos que nos mostram a grande importância que esse objeto tem na vida da criança.

De acordo com Brougère (2008) todo objeto é considerado uma estreita associação entre função e valor simbólico, sem a função o objeto perde seu sentido e sua utilidade, que é aonde se encontra o domínio do valor simbólico. No objeto brinquedo, a função principal é o domínio do valor simbólico. Nessa perspectiva, Brougère (2008) ressalta que:

Com certeza podemos dizer que a função do brinquedo é a brincadeira. Mas, desse modo, definimos um uso preciso. A brincadeira não pertence à ordem do não funcional. Por detrás da brincadeira, é muito difícil descobrir uma função que poderíamos descrever com precisão: a brincadeira escapa a qualquer função precisa (BROUGÈRE, 2008, p.13).

Neste sentido, Brougère (2008) afirma que é difícil descobrir a função que define o brinquedo e a brincadeira, mas podemos observar que é através da brincadeira que a representação do brinquedo se torna mais clara. E o que caracteriza a brincadeira é a função de criar seus próprios objetos, por ser considerada uma atividade livre e sem regras. O brinquedo é conhecido como um objeto infantil, aonde a criança o manipula de

forma livre, ele estimula novas possibilidades na brincadeira transformando um objeto em uma representação imaginária. No brinquedo o valor simbólico é a função, para o autor, a brincadeira só existe se houver liberdade para a criança criar uma situação imaginária, e essa ação imaginária é o que diferencia o brincar em relação a outras atividades realizadas pelas crianças.

Brougère (2008) afirma que a lógica da brincadeira é a associação entre ação e ficção, e é isso que dá sentido à ação lúdica, é o que Piaget chama de brincadeira simbólica: “o brinquedo é, assim, um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo [...]” (Brougère, 2008, p. 14).

Podemos destacar algumas diferenças entre o brinquedo e o jogo, pois o brinquedo tem uma ligação direta com a infância, já o jogo pode ser destinado tanto à criança quanto para o adulto, os objetos lúdicos dos adultos são chamados de jogo. Aquilo que é chamado de jogo como, por exemplo: jogos de encaixe, montagem, jogos eletrônicos, de habilidade entre outros, neles existe a presença de uma função determinada, aparecem regras, e a imagem nesses objetos são essenciais, a função justifica o objeto.

Brougère (2008) observa também sobre a influência que as publicidades e propagandas de televisão têm em relação à construção do universo imaginário, por exemplo, os desenhos animados que dão sentido aos personagens de brinquedos comercializados, assim aumentando ainda mais a dimensão simbólica do brinquedo:

Esse foi o caso dos “Ursinhos Carinhosos” que reativaram o mundo dos bichos de pelúcia pela criação da imagem de uma série de personagens com características bem definidas, mantendo, ao mesmo tempo, a imagem tradicional do ursinho e desenvolvendo aspectos novos coerentes com essa imagem (BROUGÈRE, 2008, p. 18).

Neste sentido, podemos ver como que o brinquedo se tornou uma indústria de imagem, transformando os objetos em desenhos animados com a intenção de encantar e seduzir as crianças, já que a televisão é um meio em que a criança tem um contato direto, essas imagens construídas pela mídia e pela sociedade possibilitam a impregnação cultural da criança através do brinquedo. Toda socialização se presume a apropriação da cultura, é através das imagens que a criança consegue se expressar, essas imagens reproduzem a realidade que a cerca: “o brinquedo pode ser uma reprodução da realidade,

mas trata-se de uma realidade selecionada, isolada e, na maior parte das vezes, adaptada e modificada nem que seja pelo seu tamanho” (BROUGÈRE, 2008, p. 42).

Segundo Brougère (2008) através de uma modificação, o brinquedo se afasta de uma reprodução do realismo, partindo para o universo imaginário, pois a criança não se encontra em uma reprodução fiel do mundo real, ela produz um mundo imaginário aonde manipula as imagens com significações simbólicas que fazem parte da impregnação cultural a qual está exposta, e essa manipulação pode transformar ou até anular os significados anteriores.

O brinquedo é o objeto de apropriação da cultura lúdica, tal cultura não é composta apenas de brincadeiras de manipulação, mas também de representações simbólicas, e essa cultura recebe também influência de elementos da televisão, assim, transformando a cultura lúdica da criança com as referências trazidas pela mídia. Através dos personagens presentes em desenhos e filmes a criança é capaz de transformá-los em conteúdo para suas brincadeiras:

A televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com o que a criança é confrontada. Reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão (BROUGÈRE, 2008, p. 56-57).

Tanto os conteúdos retomados da televisão quanto os conteúdos da imaginação, estão cada vez mais presentes no universo do brinquedo. Brougère (2008) alega que a televisão só influencia nas brincadeiras em que as crianças podem ter o domínio sobre o tema, pois a brincadeira não aparece como imitação do que foi visto na televisão, mas sim como um conjunto de imagens que auxilia na hora da brincadeira. Nesse sentido, a mídia permite que a criança modifique os conteúdos apresentados, transformando e adaptando na brincadeira da forma em que deseja.

A cultura lúdica tem várias tradições, nela pode encontrar as brincadeiras tradicionais, imitação das pessoas mais velhas e os temas de programa infantil. A brincadeira é um dos meios que a criança vive a cultura em que a cerca, e o brinquedo pode contribuir na socialização da criança, permitindo a apropriação dos códigos culturais e sociais, que são necessários para a formação do indivíduo. Segundo Brougère (2008): “esse brinquedo pode ser considerado como uma “mídia” que transmite à criança certos conteúdos simbólicos, imagens e representações produzidas pela sociedade que a cerca” (BROUGÈRE, 2008, p.63). De acordo com o autor, através do brinquedo é possível

construir várias relações sociais, ele pode ser um instrumento afetivo e um objeto de descoberta e exploração.

A partir da teoria dos autores estudados neste capítulo dois, podemos associar o brincar como uma prática pedagógica, pois é uma atividade que contribui não só para o desenvolvimento infantil, mas também para o desenvolvimento cultural. A brincadeira permite que a criança se prepare para a vida, pois o brincar auxilia na formação da personalidade individual, facilitando na interação com outras pessoas, nas quais irão contribuir na construção de seu conhecimento. Podendo compreender que o brincar não é apenas um momento de recreação no qual a criança fica à vontade em um espaço com um brinquedo, mas, também um momento em que ela pode aprender e se desenvolver.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos realizados neste trabalho de Monografia, em que o principal objetivo é analisar a importância do brincar para a aprendizagem e desenvolvimento da criança na Educação Infantil, buscou-se trazer o conceito de jogo e brinquedo para melhor entender o ato de brincar, e, assim, compreender o universo lúdico e sua importância para a criança. Portanto, apresenta o que o brinquedo é capaz de proporcionar na aprendizagem infantil, e como ele pode influenciar na socialização da criança.

Segundo os autores, a infância é um período fundamental em relação a aprendizagem e ao desenvolvimento, pois através da infância pode-se observar o desenvolvimento humano no geral, visto que o brinquedo está ligado a infância, e, neste sentido, é possível concluir que as atividades lúdicas fazem parte da formação humana, pois o brincar pode auxiliar no desenvolvimento integral da criança no ambiente familiar, no ambiente escolar e social.

O brincar na Educação Infantil é a forma que a criança tem de expor sua criatividade e representação corporal e de mundo. Quando a criança brinca ela aprende e desenvolve capacidades importantes como a coordenação motora, a linguagem, a imaginação, a criatividade, a memória, a atenção, constrói relações sociais, se comunica com o mundo e consigo mesma, aprende a lidar com regras, a respeitar a si mesma e ao outro, consegue, também, expressar seus traumas, angústias, tristezas e alegrias.

Neste sentido, a brincadeira é de importância fundamental para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, e o jogo é um recurso que facilita a aprendizagem da criança, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal que são funções que ainda estão em processo de desenvolvimento, mas que logo será desenvolvida, que é de extrema importância, pois permite a criança a se desenvolver individualmente e coletivamente.

Brougère (2008) afirma que o brinquedo é um objeto de apropriação da cultura lúdica, pois quando a criança tem um contato com as imagens construídas pela mídia, como os desenhos animados e filmes que passam na televisão, ao brincar, ela usa essas imagens como um suporte para suas brincadeiras, e é assim que acontece a impregnação cultural

da criança através do brinquedo, e isso acontece também nas brincadeiras de manipulação, e nas representações simbólicas, e ao interagir ou brincar com outras crianças, pois toda socialização se presume uma apropriação da cultura.

Portanto, o jogo, o brinquedo e a brincadeira, precisam ser compreendidos como educação e atividade essencial na aprendizagem infantil, para que, assim, os educadores possam realizar as atividades lúdicas de maneira apropriada no âmbito educacional, introduzindo os jogos e as brincadeiras no cotidiano da instituição, pois o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa, natural e espontânea, não sendo somente um momento de lazer, mas, sim, um momento de aprendizagem e de desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 9ª ed. São Paulo: Cortez Editora, 2009.

REGO, Cristina Tereza. **VYGOTSKY: uma perspectiva histórico-cultural**. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 3ª ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.