

A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA NA APRENDIZAGEM INFANTIL

Guida Scarlath Ranaira Bonfim de Sousa- Graduanda da UFPI

E-mail: guidascarlath@hotmail.com

Daiane Pereira Damasceno- Graduanda da UFPI

Email: daiane_pd@hotmail.com

Resumo

Este artigo trata sobre a importância da brinquedoteca na aprendizagem infantil, tendo como objetivo a verificação da necessidade desse espaço nas escolas como um meio essencial para a construção da aprendizagem das crianças. A criação da brinquedoteca foi um marco legitimador e histórico da importância do brincar para a criança. Para realizar este estudo primeiramente foi feito um levantamento bibliográfico sobre o tema, tendo como principais teóricos Friedmann e Kishimoto os quais utilizamos para fundamentação teórica; depois foram realizadas pesquisas de campo para a verificação da existência de brinquedotecas em Teresina/PI. Este estudo pode nos revelar o quanto é importante o lúdico nas práticas de ensino das crianças, porque nada mais motivador para a criança aprender do que brincando, podendo explorar sua imaginação, desejo, possibilitando o descobrimento de si mesmo, de suas capacidades. Esta pesquisa nos ensinou que para educar crianças com qualidade não se deve apenas trabalhar com conteúdos tradicionalmente, mas valer-se do lúdico para construir o conhecimento necessário para a formação do ser crítico-reflexivo.

Palavras-Chaves: Lúdico. Ensino. Criança.

Apresentação

Quando se fala em criança a primeira coisa que associamos a este ser é a brincadeira, o ato de brincar, por este motivo que nos propomos a estudar sobre como estas brincadeiras podem auxiliar na aprendizagem da criança, deixando de ser tratado o brincar apenas como “passa tempo”, passando a ser visto como estratégia para envolver as crianças com o ensino desde os primeiros anos da inserção na escola, trabalhando a aprendizagem através do lúdico.

A brinquedoteca é um espaço onde o brincar torna-se significativo, e por isso vamos expor neste trabalho qual a sua importância para o desenvolvimento da criança, o que este meio pode proporcionar de novo, de atraente para as crianças, para o seu aprendizado escolar, que a sala de aula não contempla, compreendendo assim a necessidade de criação da brinquedoteca em escolas, hospitais, entre outras.

O objetivo desse estudo é mostrar a importância da brinquedoteca nas escolas como um meio essencial para a construção da aprendizagem pelas crianças, não sendo este um lugar para brincar desorganizado, de qualquer forma, um lugar para os (as) professores (as) soltarem as crianças para terem um descanso, mas um lugar onde possa servir para ensinar as crianças através das brincadeiras, pelo lúdico, um meio de atrair esse ser tão ativo, agitado, curioso pra descobrir o mundo, por meio de brincadeiras orientadas com um objetivo de ensinar, de possibilitar conhecimento.

Para realizar este estudo primeiramente foi feito um levantamento bibliográfico sobre o tema, tendo como principais teóricos Friedmann e Kishimoto os quais utilizamos para fundamentação teórica; depois foram realizadas pesquisas de campo para a verificação da existência de brinquedotecas em Teresina/PI.

Antes de expor o que acontece de fato numa brinquedoteca, é necessário entendermos como acontece a construção do ser criança; qual a diferença entre brinquedo, brincadeira e jogo, depois dessas distinções será tratada sobre os diferentes tipos de brinquedotecas, e as que são encontradas em Teresina/PI.

1 Construção do ser criança

O primeiro elemento que tem influencia na construção da identidade do ser criança é a família, esta é imprescindível para o desenvolvimento da criança, nela esta aprenderá as primeiras palavras, vivenciará num grupo social da qual a sua família participa, começará a criar um modo de ver o mundo, de agir, tendo como referência a atitude de seus pais, e os familiares mais próximos.

A comunicação entre pais e filhos acarretará um maior desenvolvimento de aprendizado de forma fluente ou não, ou seja, famílias (pobres ou ricas) que não tem o hábito da leitura diária e possuem um vocabulário pobre, não incentivando os seus filhos a estudarem, estes terão uma maior dificuldade para aprender; diferentemente de famílias (de classe média ou não) que incentivam seus filhos desde cedo a terem bons comportamentos, bem como uma fala mais correta, estes terão mais fluidez no aprendizado cognitivo, na maioria das vezes já entram na escola sabendo algumas coisas básicas como: escrever o nome, os numerais, entre outras coisas.

Depois do contato inicial com o mundo por meio da família a escola é o segundo elemento sendo peça fundamental para a construção de aprendizado dos alunos; suas

ações, a estruturação do ensino, as relações entre os alunos, a forma que é feita o contato dos alunos com o conteúdo, tudo isto é importante para a efetivação do ensino. Este novo meio social para a criança é dotado de estranhamento a primeiro momento, por que tudo é diferente de sua casa, do seu convívio social familiar, há a interação com crianças de outras culturas, os professores usam um vocabulário mais culto, não conseguindo as crianças compreender o que aqueles falam, e por isso os professores têm que facilitar essa inserção da criança a um “novo mundo”. Logo, podemos perceber que a família encarrega-se de transmitir conhecimento comum, a escola ocupa-se principalmente da transmissão do saber organizado, produto do desenvolvimento cultural (MORENO E CUBERO, 1995, p. 199).

Quando a criança ingressa na pré-escola, esta modalidade de ensino deve ter como peça chave a orientação dessas crianças para a consciência de seu corpo, para adquirir desenvolvimento do equilíbrio, coordenação global e específica, ajudando na aprendizagem da escrita e leitura e no aumento da capacidade pulmonar, além de estimular a criatividade. Nesta fase a criança mostra grande necessidade de demonstração afetiva e devida sua viva imaginação, inventa histórias e as enfeita, desempenha papéis, contados ou falados e seu movimento espontâneo possui caráter expressivo.

Constatamos que o educador é determinante em propiciar o crescimento intelectual do aluno não apenas para ter bom rendimento na escola, mas para a vida em sociedade. Assim. “o desafio ao educador está em criar formas de trabalho pedagógico, isto é, ações concretas, através da quais se efetue a mediação entre o saber escolar e as condições de vida e de trabalho dos alunos”. (LANE E CODO, 1993 apud ZANELLA, 2004, p. 33).

2 Uma discussão dos conceitos brinquedo, brincadeira e jogo

O brinquedo é caracterizado em duas formas: objeto de brincar e atividade lúdica. O senso comum reduz o brinquedo à inconseqüência, à futilidade, a não seriedade, como nas expressões: “deixe de ri que isso não é brincadeira”. O que leva alguns adultos a caracterizar a brincadeira algo improdutivo com objetivo apenas de passatempo; não tendo valor significativo para a formação (social, cognitivo, psicológico, físico), como o estudo escolar é atribuído pelos pais e/ou responsáveis, considerando os conteúdos formais como fundamentais e essenciais para o desenvolvimento da aprendizagem. Para entendermos qual a real função do brinquedo utilizamos a seguinte afirmativa:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. (VYGOSTSKY 1989, p. 109).

O brinquedo proporciona mudanças no processo de desenvolvimento da criança, no que se referem as suas necessidades e aptidões. A criança, com o brinquedo, pode colocar hipóteses, desafios, além de construir relações com outras crianças, com o meio que está localizado, com as regras e limites impostos pelos adultos. O brinquedo, visto como objeto, suporte da brincadeira, permite à criança criar, imaginar e representar a realidade e as experiências por ela adquiridas. Podemos ter clara esta concepção do brinquedo nas palavras de Kishimoto (1990) *apud* Santos (1999, p. 24) "... um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los".

A criança cria uma situação imaginária no brinquedo. Desta forma, o brinquedo proporciona a criação por parte da criança, sendo fruto da sua imaginação. Uma das características principais do brinquedo é a motivação que ele proporciona para a criação do mundo imaginário vital para o desenvolvimento global do ser humano. É a partir do brinquedo que a criança aprende a agir sobre o mundo, dando características diferentes da realidade bem como achar necessário.

A educação infantil é um dos poucos lugares onde o lúdico é valorizado, sendo aceitável utilizar a brincadeira e o jogo como elemento estratégico para desenvolver ensino e aprendizagem. É através da brincadeira que a criança interage, comunica-se com os demais participantes daquele meio, seja em casa e/ou na escola, nesta última a brincadeira deve ser usada como um instrumento para educar a criança. A brincadeira na educação infantil é caracterizada da seguinte forma: brinquedo educativo, brincadeira tradicional, brincadeira de faz-de-conta e a brincadeira de construção.

O brinquedo educativo tem um propósito na realização da brincadeira, com o intuito de extrair a aprendizagem significativa no contexto escolar, utilizando a brincadeira como meio de acesso a esta aprendizagem. Os brinquedos educativos, ou brinquedos pedagógicos como também são conhecidos, são vistos como as principais ferramentas do educador no ensino infantil, e tem a finalidade de desenvolver os aspectos cognitivo,

afetivo, social, lógico e racional das crianças. O brinquedo educativo é entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa; este se materializa no quebra-cabeça destinado a ensinar formas e cores, nos brinquedos de tabuleiros onde prevalece a compreensão dos números e operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe que trabalham noções de sequências, de tamanho, de forma.

A brincadeira tradicional está sendo extinta na contemporaneidade, pois já não é tão praticada como antigamente, devido ao avanço tecnológico, permitindo um maior acesso ao uso das brincadeiras eletrônicas, onde a criança muitas vezes, passa o dia na frente de um computador ou de uma televisão. Isso impossibilita o contato e a interação com as outras crianças, tornando-a um ser isolado, muitas vezes infeliz. As brincadeiras tradicionais são aquelas que eram utilizadas até quando a tecnologia ainda não era tão acessível para a sociedade. São exemplos de brincadeiras tradicionais: as cantigas de roda, o pique- esconde o pega-pega, a amarelinha, pular corda, o jogo da peteca, manchete, a brincadeira “do cola”, policia e ladrão, entre outros. A brincadeira tradicional é manifestada sem domínio de regras, é uma brincadeira “livre”, onde a criança brinca de acordo com sua vontade e desejos.

Na brincadeira de faz-de-conta, a criança vai usar seu imaginário, buscar ideias, criando seu próprio mundo. Neste contexto, sua base é o simbolismo, onde a criança passa a imitar tudo que ver. No faz-de-conta a criança estabelece uma interação bem mais interessante, além de manter um contato mais próximo com as outras crianças, esta também dispensa as regras, e cria seu próprio enredo.

Já na brincadeira de construção, a criança recombina elementos perceptuais e emocionais, cria novos papéis para si e reorganiza cenas ambientais, criando espaço para a fantasia, ajudando a relacionar as coisas que as norteiam. Este tipo de brincadeira faz com que a criança construa a sua própria realidade, e perceba a possibilidade de mudança da sociedade, na qual ela faz parte. Existe uma compreensão do mundo e das atitudes humanas.

Na seguinte afirmação vemos o que a brincadeira proporciona para a criança:

A brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal" que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a

orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1989, *apud* WAJSKOP, 2000, p. 35).

Então podemos dizer que através da brincadeira a criança constrói saber cognitivo, pela motivação proporcionada pela brincadeira, sendo que esta possibilita o aperfeiçoando com o passar do tempo do raciocínio da criança, bem como maneiras diferenciadas de encontrar soluções para determinadas circunstâncias vivenciadas na brincadeira, por conseguinte, o que foi vivenciado na brincadeira pode ser remanejado para a realidade da criança.

De acordo com Santa Roza (1993) *apud* Carvalho (2011, p. 4): “Na língua portuguesa os termos brincar e jogar são empregados para definir as mesmas atividades, entretanto, este último é mais empregado para definir atividades sujeitas a regras”. O jogo ganha espaço, como a ferramenta ideal de aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Segundo Bruno Bettelheim (1989) *apud* Carvalho (2011, p. 4):

Os termos brincadeira e jogo designam atividades distintas que se referem também a diferentes estágios do desenvolvimento da criança. Brincadeira refere-se às atividades da criança pequena, caracterizadas por uma liberdade total de regras a não ser aquelas surgidas na própria atividade lúdica, pelo envolvimento solto da fantasia e pela ausência de objetivos fora da atividade em si. Enquanto jogo, em geral, refere-se a atividades competitivas e estruturadas por regras de consenso e só ocorrem em um estágio mais avançado do desenvolvimento.

O jogo tem a virtude de permitir o desenvolvimento de diferentes capacidades sociais, motrizes, cognitivas, expressivas, afetivas, filosóficas etc. Permite-nos também, de forma muito objetiva, agir sobre as deformações da conduta social.

O jogo espontâneo por ser livre permite as crianças expressarem através deles sua vontade de brincar, são facilitadores da autonomia, criatividade, experimentação, pesquisa e aprendizagens significativas. Já o jogo tradicional tem como características as regras, são os jogos dirigidos, que “tem como objetivo desequilibrar (sentido piagetiano) as estruturas

mentais das crianças, no intuito de promover avanços no seu desenvolvimento” (FRIEDMANN, 1996, p. 72).

Na concepção de Rodrigues (1976) *apud* Santos (1995, p. 10);

A função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao mundo das emoções e da sensibilidade, ela aparece ativa também no domínio da inteligência e cooperam, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores. Assume também uma função social, e esse fato faz com que as atividades lúdicas extravasem sua importância para além do indivíduo.

Quando as crianças compreendem que em nenhum caso serão interrompidos em seus jogos, tornam-se mais criativas, e então mais preocupadas em ajudar aos outros e a relacionar-se com eles. Um jogo realizado em um pátio é diferente de um jogo realizado em uma sala de aula.

Na concepção de Santos (1995, p.9), “o brinquedo, o jogo e a brincadeira são veículos do crescimento das crianças, possibilitando a esta explorar o mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si mesma e à sociedade de uma forma natural”. Estes três elementos são fundamentais no processo de desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança. Devem fazer parte das estratégias de ensino e aprendizagem dos professores.

3 Brinquedoteca um espaço lúdico

A brinquedoteca deverá ser utilizada pelos educadores e/ou responsáveis para desenvolverem a aprendizagem dos alunos através das brincadeiras, oficinas, jogos, estimulador motor e de raciocínio lógicos nas crianças. É objetivo de a brinquedoteca possibilitar o desenvolvimento mental, psicológico, social, físico da criança por meio do lúdico. Não devendo ser usada para induzir comportamentos colaborativos ou para forçar procedimentos, pois a criança será mais colaborativa, quanto mais relaxada e alegre estiver, o brincar livre e espontâneo deve ser priorizado e favorecido.

A criação da brinquedoteca foi um marco legitimador e histórico da importância do brincar para a criança. É uma conquista para a sociedade e, em especial, para a criança que, assim, aprende de forma mais harmoniosa e prazerosa. A brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira. É um espaço em que as crianças (e os adultos) vão para

brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de suas potencialidades e descobrimento de outras. Este brincar acontece de forma livre mais com um objetivo proposto pelo (a) brinquedista para cada brincadeira, no intuito de ensinar ou desenvolver determinadas habilidades.

Segundo Kishimoto (1990) *apud* Carvalho (2011, p. 28);

Atualmente as brinquedotecas são consideradas espaços de animação sociocultural que se encarregam da transmissão da cultura infantil bem como do desenvolvimento da socialização, integração e construção de representações infantis.

É importante que a brinquedoteca tenha um espaço físico adequado com brinquedos e materiais diversificados, que levem em conta as necessidades e as características do desenvolvimento infantil. É fundamental que os brinquedos e os jogos e outros objetos estejam disponíveis ao acesso das crianças, a fim de estimulá-las a brincarem. A quantidade de brinquedos também deve ser suficiente para o número de crianças que são atendidas seja na escola ou em outro meio que se encontre.

Embora os brinquedos sejam a atração principal de uma brinquedoteca, ela pode existir até mesmo sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados, isso dependerá do objetivo e necessidade apresentada pelo público a qual lhe foi destinada.

3.1 Tipos de brinquedoteca

Os tipos de Brinquedoteca existentes são: circulante; adoleteca; reabilitacional; hospitalar e escolar.

Brinquedoteca circulante é uma espécie de carrinho que circula por todos os espaços da instituição, seja escola, hospital, etc. Permite que todos tenham acesso a brinquedoteca personalizada, na qual oferece uma seleção de brinquedos e atividades que estão contidos nos KITS de atividades, onde cada uma possui um acervo adaptado para cada situação e ambiente.

Brinquedoteca adoleteca é um acervo que está voltado para interesses de adolescentes e adultos, pois possui um nível mais avançado, no que tange a jogos de

regras, desafios cognitivos e motores, possuindo acessórios e propostas para pinturas, desenhos, musicalização e demais recursos expressivos.

Brinquedoteca reabilitacional é um acervo de suporte as várias necessidades, caracterizando-se pelo apoio a estimulação psicomotora, a estimulação sensorial, ao desenvolvimento cognitivo e emocional. A brinquedoteca reabilitacional deve favorecer a ambientação facilitadora das experiências motoras, sensoriais e afetivas fisiológicas que a patologia interrompeu. A brincadeira aqui tem o intuito de fazer com que a criança perceba seu corpo, deseje se movimentar e se relacionar com os demais. E o ideal, é que essas atividades sejam realizadas em um ambiente alegre, que faça com que a criança sinta-se motivado.

Brinquedoteca hospitalar é um espaço preparado para atender os diversos contextos e situações hospitalares, como: leitos; salas de recreação; UTI's; pronto-atendimento. Este tipo funciona dentro do hospital, que deverá atender os objetivos da instituição, perfil da clientela e preservar as orientações gerais para o assunto. Os brinquedos, jogos e equipamentos lúdicos devem ser resistentes, de fácil assepsia e adaptados de acordo com as limitações da criança-paciente. Na brinquedoteca hospitalar devem ser organizadas oficinas e atividades em grupos que possam envolver também as mães, os irmãos e demais acompanhantes e visitantes. Os recreacionistas ou ludoeducadores responsáveis pelos atendimentos lúdicos devem ser capacitados para essas atividades.

Brinquedoteca escolar é o tipo que já foi mais mencionada durante o trabalho, esta é a mais comum e encontrada, sendo um espaço específico para suporte pedagógico, localizada nas escolas. Possui brinquedos e jogos específicos para a estimulação de motricidade e grafismo; serve de apoio para o desenvolvimento de raciocínio lógico-matemático, apoio para a alfabetização, leitura e escrita, desenvolvimento de noções e conceitos do mundo físico e conhecimentos gerais.

3.2 Brinquedotecas em Teresina

Vendo a importância da brinquedoteca para melhorar o ensino e desenvolvimento dos alunos, verificamos a quantidade existente desse ambiente na cidade de Teresina, trazendo um resultado pouco admirável para uma capital. A única brinquedoteca que está em funcionamento é a brinquedoteca do Hospital de Urgência de Teresina - HUT, a qual

tem parceria com uma faculdade privada da cidade, contêm acervo suficiente para a quantidade de pacientes, tendo um espaço também significativo com as condições de um hospital, possui uma brinquedista, e ainda recebe alunos de pedagogia, psicologia, etc., para estagiarem ou fazerem pesquisas sobre a importância desse espaço para as crianças hospitalizadas.

Há existência de brinquedoteca em algumas escolas particulares, que investem em qualidade na oferta do ensino, e quais nós entendemos que são obrigadas a investir para atrair os pais e crianças a fazerem parte da instituição. Perguntamos-nos o porquê de um espaço que oferece tantas possibilidades de desenvolvimento cognitivo, intelectual, motor, social, não está sendo oferecida nas escolas públicas, comunidade, entre outros ambientes. Condições para implantação existem, sendo também evidente a necessidade deste espaço como elemento influenciador no aprendizado dos alunos. Então porque apenas há existência de brinquedoteca no hospital? Cadê o secretário de educação, gestores, professores, que não tomam nenhuma atitude com respeito à implantação de brinquedotecas nas escolas? O que vemos claramente é que há um descaso para a melhoria na educação teresinense, os quais não querem investir pra envolver seus alunos no ensino, pois constatamos que a brinquedoteca é de grande importância no processo de aprendizagem.

Considerações finais

Este estudo pode nos revelar o quanto é importante o lúdico nas práticas de ensino das crianças, porque nada mais motivador para a criança aprender do que brincando, podendo explorar sua imaginação, desejo, possibilitando o descobrimento de si mesmo, de suas capacidades, da maneira diferente de pensar do outro perante as mesmas brincadeiras, jogos, brinquedos, perfazendo assim com que vejam que há formas de entender, de ver diferentes das suas. A brinquedoteca vem com o objetivo de retomar esta importância do brincar para criança, entendendo que a brincadeira, o jogo, é a melhor forma de ensinar uma criança, inserindo os conteúdos necessários para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, por meio do que lhes é prazeroso, fazendo com que as crianças deixem também de acharem “chato” os conteúdos, e estes se tornam assim quando ministrados de forma tradicional, que não traz nenhum significado para eles.

Na brinquedoteca as crianças brincam com um objetivo intrínseco, planejado pelo (a) brinquedista, mesmo que estas brincadeiras sejam consideradas livres para as crianças, elas vão aprender e construir um conhecimento sem perceber. Por esse motivo o aprendizado nas crianças por intermédio da brincadeira acontece mais rápido do que se lhes for ensinado de forma tradicional, utilizando-se apenas de conteúdos. O ensinar tem que agradar, tem que apreender a atenção do aluno, e para a criança a melhor forma de ter sua atenção é através do lúdico.

Compreendemos a importância desse espaço no ambiente escolar, hospitalar, comunitário, entre outros, mas verificamos que a educação de Teresina/PI, os que a fazem talvez ainda não tenham entendido que investir em educação é necessário para se chegar ao aprendizado satisfatório, e a implantação desse espaço nas escolas proporcionaria um desenvolvimento surpreendente, comparando o que é feito em sala de aula, de maneira tradicional, com o que pode ser realizado pelo lúdico. Esta pesquisa nos ensinou que para educar crianças com qualidade não se deve apenas trabalhar com conteúdos tradicionalmente, mas valer-se do lúdico para construir o conhecimento necessário para a formação do ser crítico-reflexivo.

Referências

- ALMEIDA, D. M. de; CASARIN, M. de M. **A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil**. Cadernos, Centro de Educação. 2002 n. 19.
- CARVALHO, Lina M. de M. **Brinquedoteca em espaço não-escolar: ludicidade e aprendizagem**. Teresina: PET-Pedagogia UFPI. 2011.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. – São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. – São Paulo: Cortez, 2008.
- MORENO, Maria C; CUBERO, Rosário. Relações sociais nos anos pré-escolares: família, escola, colegas. In: COLL, César et alli (Orgs.). **Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva**. Porto alegre: Artes Médicas, 1995. v. 1.
- SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. – Porto Alegre: Artmed, 1995, p. 9 a 101.
- VEBÂNCIO, Silvana; FREIRE, J. B. (Orgs.). **O jogo dentro e fora da escola**. – Campinas, SP: Autores Associados, apoio: Faculdade de Educação Física da UNICAMP, 2005.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de Pesquisa, São Paulo, 1995. n. 92, p. 62-69.

_____ (Org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

ZANELLA, Liane. Aprendizagem: uma introdução. In: La Rosa, Jorge (Org.). **Psicologia e Educação**: o significado do aprender. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004. p. 23-38.

brinkfolia.vanzetti.com.br/index.php/category/tipos-brinquedotecas/. Acessado no dia 12 de maio de 2012.