



**Textos  
Didáticos**

---



## O JOGO (BRINCADEIRA, BRINQUEDO E LÚDICO) NA EDUCAÇÃO E NO ENSINO

Prof. Dr. João Serapião de AGUIAR<sup>1</sup>

A literatura em Psicologia e em Educação é pródiga em obras de fôlego sobre jogos e seu papel na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Psicólogos e Educadores pertencentes a diferentes correntes de pensamento são unânimes em admitir que os jogos têm uma poderosa função no desenvolvimento da pessoa e exercem importante papel orientador sobre as aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais dos seres humanos.

Desde a mais tenra infância a criança é exposta a inúmeras possibilidades de interação com os ambientes ecológico e social, bem como com seu próprio comportamento. À medida que ela se desenvolve, essas interações vão burilando e tornando mais complexo o seu comportamento conceitual, com base em controles por situações estimuladoras cada vez mais sofisticadas. A família, a comunidade e a escola influenciam fortemente a aquisição de conhecimentos da criança e o seu aperfeiçoamento, à medida que produzem situações para a ocorrência da aprendizagem e do desenvolvimento.

Na escola, são inúmeras as situações acadêmicas que podem ser criadas para ensinar repertórios conceituais às crianças. A mais

produtiva dentre elas é, provavelmente, a que abrange o jogo, atividade em que o elemento mais importante é o envolvimento do indivíduo que brinca.

Na nossa cultura as palavras jogo, brinquedo, brincadeira e lúdico têm sido usadas como termos inter-relacionados. Para Ferreira (1986, apud Aguiar, 2007), essas palavras podem significar: **jogo** "*brinquedo, passatempo, divertimento*"; **brinquedo** "*objeto que serve para as crianças brincarem, jogo de criança e brincadeiras*"; **brincadeira** "*divertimento, brinquedo, jogo, passatempo, entretenimento, ato ou efeito de brincar*"; e **lúdico** "*o que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos*".

Segundo Kishimoto (1994), jogo e brincadeira têm sido utilizados na linguagem popular com o mesmo significado. Para Friedmann (1996), o lúdico envolve o jogo, a brincadeira e o brinquedo.

Gomes (2000) prefere usar o termo "*atividades recreativas*", em vez de jogo, brincadeira, brinquedo e lúdico. Justifica sua opção pelo motivo de a palavra jogo ter sentido polissêmico. Justifica, ainda, que sua escolha baseou-se nas posições de Winnick (1990),

<sup>1</sup> Doutor em Educação pela UNICAMP e docente do Centro de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Faculdade de Educação Física e do Centro de Ciências da Vida, Faculdade de Psicologia  
E-mail: serapiao@bol.com.br

Rosadas (1991) e Friedmann (1996). Para Winnick as atividades recreativas podem ocorrer por meio de jogos, desenvolvem o prazer, que é o meio da continuidade da ação e despertam a curiosidade e a vontade. Rosadas caracteriza "atividade recreativa" como sendo a atividade que causa prazer, que diverte o ser humano e, por esse motivo, possui mais possibilidades de envolver as pessoas em participação ativa e, também, como sendo a atividade que usa o jogo como meio para alcançar essa diversão e esse envolvimento. Já Friedmann, afirma que "atividade lúdica" envolve, de forma mais ampla, os conceitos de jogo, brincadeira e brinquedo. Para Gomes, o termo "atividade recreativa" corresponde a toda ação, motora ou não, que causa prazer, espontaneidade e ludicidade para quem a pratica, podendo usar de jogos, brincadeiras e brinquedos para alcançar esses objetivos (pp. 33-34).

Para Wajskop (1995), ainda que a brincadeira seja vista nas representações atuais sobre a infância como ligada à educação da criança, a atividade lúdica não é exclusiva da infância. Sob a forma de jogos, a conduta lúdica está presente, também, na vida adulta da pessoa (Kamii & Declark, 1988; Piaget, 1975b). Na teoria do historiador Huizinga (1980) sobre o *Homo Ludens* o lúdico está presente na vida adulta, é o fato mais antigo da cultura e antes mesmo de o homem ter se tornado *faber* já seria lúdico. De acordo com Gonçalves (1996), desde o princípio da civilização o brincar é uma atividade das crianças e dos adultos, pois não se restringe somente à infância, embora tenha predominância nesse período. Segundo Lima (1992, apud Gomes, 2000), o brincar significa o conjunto de atividades que se assemelham entre si pelo caráter lúdico, é uma forma de atividade que possui a característica de combinar a ficção com a realidade. Para Lima, ao brincar, o sujeito trabalha com informações, dados e percepções da realidade.

Segundo Piaget (1975), os jogos estão diretamente ligados ao desenvolvimento mental da infância. Tanto a aprendizagem quanto as atividades lúdicas constituem-se em

assimilação do real. Almeida (1995) diz que a brincadeira simboliza a relação pensamento-ação da criança e, sendo assim, constitui-se provavelmente na matriz de formas de expressão da linguagem (gestual, falada ou escrita).

O desenvolvimento de competências por meio do movimento e em situação lúdica é tradicionalmente reconhecida como um aspecto central da educação da criança.

Bastos Filho e Sá (2001) numa visão holística do homem, que tem por concepção que o indivíduo é um ser indivisível, integrado e inteiro, definem a interdependência entre o pensamento e o ato motor (a ação) como psicomotricidade.

Dinello (1984) e Machado (1985) dizem que os jogos desempenham papel significativo no desenvolvimento psicomotor e no processo de aprendizado de domínio social da criança. Nos jogos, as crianças exercitam os processos mentais, desenvolvem a linguagem e os hábitos sociais. Além disso, para esses autores, as brincadeiras favorecem as crianças na assimilação e na descoberta dos significados do mundo exterior. Bruner (1969) já preconizava que os jogos são recursos excepcionais na educação infantil, por fazerem com que as crianças participem ativamente do processo de ensino, permitindo condutas que conduzem ao comportamento exploratório, contribuindo para a solução de problemas e também para aprendizagem das convenções e habilidades sociais.

As atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Na educação infantil, mediante a brincadeira, a fantasia, a criança forma a base e adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais, sociais e motores.

A valorização educacional dos brinquedos e jogos remonta à Antiguidade greco-romana: filósofos como Platão,

Aristóteles, Quintiliano já preconizavam seu uso e a brincadeira como recursos na preparação infantil para a vida adulta, na identificação das tendências naturais da criança e o seu desenvolvimento intelectual (Brougère, 1997; Caplan & Caplan, 1974; Kishimoto, 1990; Millar, 1969). Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em jardins, em comum pelos dois sexos e sob vigilância (Platão 348 a.C., apud Almeida, 1987). Reprimidas e censuradas na Idade Média (Kishimoto, 1990; Wajskop, 1995), essas ideias (dos significados do jogo no desenvolvimento infantil) voltam a ganhar força durante o Renascimento (século XV a XVI-XVII). Mas, foi com o Romantismo – notadamente com as contribuições de Rousseau, no século XVII – que se sedimentaram noções de que a criança não é um adulto em miniatura, de que a infância é uma etapa do ciclo vital com especificidade e necessidades próprias (Kishimoto, 1990; Leite, 1972).

As ideias de aprendizagem prazerosa e por meio de brincadeiras, de experiências com materiais concretos e o aprender fazendo, ganham força com educadores como Pestalozzi e Froebel, no século XIX; e como Dewey, no século XX Dewey, em defesa dos métodos ativos na educação, destacava que não se pode adquirir ideias, técnicas e sentimentos, senão vivendo-os. Essas ideias estendem-se também a crianças com deficiências, através de adaptações de métodos educacionais, materiais e jogos educativos, criados por educadores como Itard, Séguin, Decroly e Montessori (Caplan & Caplan, 1974; Kishimoto, 1990; Wajskop, 1995).

Froebel, que foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo, acreditava que a personalidade da criança pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo e que a principal função do professor, nesse caso, é fornecer situação e materiais para o jogo. Para Froebel, as crianças aprendem por meio do brincar, admirável instrumento para promover a sua educação (Froebel, 1826, apud

Bomtempo, 1974). Claparède (1940) afirma que a criança é um ser feito para brincar e que o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Sugere aos educadores que usem o jogo no processo educativo para realizar o ensino no nível da criança, fazendo, de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. Jacquin (1963) enfatiza que o jogo tem sobre a criança o poder de um exercitador universal. Diz que o jogo facilita tanto o progresso da personalidade integral da criança como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

Alves (2002), analisando o jogo no processo de aprendizagem, diz que a inteligência gosta de brincar e que é brincando que se aprende. Para ele a brincadeira é um tônico para a inteligência.

Marcellino (1988), fazendo referência à necessidade do lúdico afirma:

O primeiro e fundamental aspecto sobre a sua importância é que o brinquedo, o jogo, a brincadeira são gostosos, dão prazer, trazem felicidade. E nenhum outro motivo precisaria ser acrescentado para afirmar a sua necessidade (Marcellino, 1988, p.70).

Para Bijou (1978) o jogo (brinquedo, brincadeira) é uma atividade que aumenta todo o repertório comportamental de uma criança, influencia seus mecanismos motivacionais, além de fornecer oportunidades inestimáveis para o aumento de seu ajustamento. O brinquedo é tudo aquilo que uma criança faz quando ela própria, ou qualquer outra pessoa, diz que está brincando. O brinquedo pode estabelecer novas capacidades, atividades imaginativas (fantasias) e habilidades de solução de problemas ou, então, manter as já existentes no repertório da criança.

Bijou considera quatro estágios no desenvolvimento do brinquedo social na infância: brinquedo de observação, paralelo, associativo e cooperativo. Assim os explica:

- brinquedo de observação: a criança olha como um espectador, mas não participa do brinquedo;
- brinquedo paralelo: duas ou mais crianças brincam lado a lado, em geral com os mesmos brinquedos, mas, sem interagirem umas com as outras;
- brinquedo associativo: as crianças interagem e compartilham o material;
- brinquedo cooperativo: as crianças dividem e desempenham papéis em direção a objetivos comuns, podendo envolver-se em comportamentos de ajuda, ou até em jogos de grupo com regras.

O comportamento verbal facilita o desenvolvimento do brinquedo cooperativo, porque a comunicação linguística provoca tanto uma extensão da capacidade comportamental do falante como da capacidade sensorial do ouvinte. À medida que as crianças se aproximam dos quatro ou cinco anos, já se tornam mais cooperativas e brincam melhor em pequenos grupos (Bossard e Boll, 1960, apud Bijou, 1978).

Bijou faz uma distinção entre o jogo estruturado e o livre (espontâneo). Ele diz que ambos são altamente significativos para o desenvolvimento da criança e os diferencia da seguinte maneira:

- jogo estruturado: é aquele em que a criança se engaja quando na presença de uma situação em que o espaço, os materiais, às vezes outras crianças, instruções e ajuda, explícitas ou implícitas, são arranjados para que ela alcance um objetivo. Exemplo: Um professor está estruturando um jogo quando diz ao aluno: – “Olhe aqui estas massas. Quero ver você fazer um bonito boneco com elas”;
- jogo livre: ocorre quando o jogo e o objeto do brinquedo são selecionados livre e espontaneamente pela criança. Nesse caso a criança brinca livremente, isto é, ela é a gerente da situação.

Entre os dois tipos existe o jogo semiestruturado, que combina elementos das situações precedentes.

Tanto o jogo estruturado, como o semiestruturado e o livre, se arranjados e supervisionados de maneira apropriada, podem contribuir significativamente para o desenvolvimento da criança.

Segundo Bijou, o que a criança aprende no jogo generaliza a outras situações da vida diária. Na mesma linha caminharam Marshall e Hahn (1967, apud Bandura, 1979), que mostraram que crianças em início da idade escolar, orientadas por um adulto, em sessões de jogos com bonecos que representavam temas comumente usados nas brincadeiras das crianças, aumentaram, subseqüentemente, sua representação dramática com companheiros em suas interações diárias, num processo em que a modelação e o reforçamento vicariamente têm papel essencial. Esse dado mostra que o aprendizado, no contexto escolar, como atitudes de cidadania, pode ser generalizado pela criança em sua vida cotidiana fora da escola.

A relevância do jogo no desenvolvimento infantil também é enfocada na perspectiva sociohistórica. Vygotsky (1989) diz que é enorme a influência do brincar no desenvolvimento da criança. No brinquedo a criança cria e expressa uma situação imaginária. Vygotsky situa o começo da imaginação humana na idade de três anos, afirmando que o seu surgimento se origina da ação. Durante a idade escolar as habilidades conceituais da criança são expandidas através do jogo e do uso da imaginação.

Para Vygotsky, ao brincar a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Dessa maneira, o brinquedo gera oportunidades para o desenvolvimento intelectual, com ele a criança começa a adquirir motivação, habilidades e atitudes necessárias à sua participação social, a qual só pode ser completamente atingida com a assistência de seus companheiros da mesma idade e também com os mais velhos. Nos jogos, a criança adquire e inventa regras.

Discutindo o ensino formal, Vygotsky traça um paralelo entre o brincar e a instrução escolar. Afirma que ambos criam uma "zona de desenvolvimento proximal", definida como:

a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através de solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 1989, p. 148).

Nos dois contextos, o brincar e a instrução escolar, a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que passará a internalizar. Durante as brincadeiras todos os aspectos da vida da criança tornam-se temas de jogos e, sendo assim, na escola, tanto o conteúdo a ser ensinado como o papel do adulto especialmente treinado para ensinar devem ser cuidadosamente planejados para atender as reais necessidades da criança.

Para Decroly, certos processos de aquisição de conhecimento são facilitados quando tomam a forma de jogos. A autora atribui ao jogo, usado sob a forma de método pedagógico, grande importância na aprendizagem de conteúdos escolares (Decroly, 1926, apud Kishimoto, 1992 e 1994).

Segundo Abreu (1993), os jogos são importantes na escola porque fazem parte do universo infantil, são objetos sociais que trazem dentro de si uma infinidade de conteúdos que integram as disciplinas escolares.

Santos (1998) destaca que:

As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Nesta perspectiva o jogo tem muito a contribuir com as atividades didático-pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula (p. 49).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) salientam que as atividades lúdicas, competitivas ou não, favorecem a aprendizagem do aluno por exigir do mesmo mecanismos de atenção que possibilitam executar tarefas de forma satisfatória e adequada. O jogo propicia prazer, motiva, mantém o interesse na atividade e fornece no processo interativo entre o **sujeito consciente que se move** e **o meio**, possibilidades não apenas de assimilação da cultura mas, também, de sua transformação.

Segundo Hoff (2001), o jogo pode ter lugar na escola como ferramenta educacional. Diz que um dos papéis do professor é atuar como guia estruturante do processo ensino-aprendizagem devendo, ao propor um ambiente indutor, fazê-lo com postura problematizadora, levantando questões, explorando contradições, estimulando o aluno a pensar e gerando conflitos cognitivos e desequilíbrios, contribuindo, desse modo, para a construção de conhecimentos de seus alunos.

Aguiar (2007), analisando o brincar como ferramenta educacional, coloca que:

Ao usar jogos, o professor deve manter um clima agradável (saudável), de respeito entre os membros de um grupo. O bem-estar entre os integrantes de um grupo, de uma comunidade e da sociedade em geral é um dos fatores que contribuem favoravelmente para a qualidade de vida das pessoas. Sendo assim, cabe também à escola educar para esse fim. (Aguiar, 2007, p. 87).

Aguiar (op. cit.), diz também que o uso do lúdico na escola, que emprega como procedimento metodológico a atividade física, auxilia a combater eventos estressantes, o sedentarismo e o uso abusivo do computador em salas (laboratórios) de informática, que podem trazer prejuízos à saúde.

Dimenstein (2008), apoiando-se em descobertas de neurocientistas da Universidade da Califórnia, ao analisar o significado do brincar para a saúde da criança, desde a pré-escola, diz que geralmente as pessoas imaginam,

erroneamente, que o brincar é um passatempo inútil. Porém, Dimenstein coloca que o jogo é um dos caminhos para o prazer da descoberta, capaz de estabelecer conexões cerebrais usadas pelo resto da vida.

Assim, estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, vêm salientando a importância do jogo no universo da criança, primeiramente como um fato indiscutível - as crianças brincam grande parte de seu tempo - e depois porque o jogo constitui um dos recursos mais eficientes de ensino para que a criança adquira conhecimentos sobre a realidade, além de contribuir para a sua saúde.

Quanto ao fato do uso do lúdico na escola, Brougère (1997) previne que quando o jogo é utilizado pelo professor com criança/adolescente, como meio para aquisição de conhecimentos e aprendizagens, o educador deve tomar cuidado para que o lúdico não se desconfigure e se perca, ao deixar de ser um fim em si mesmo, para se tornar uma ferramenta educacional, utilizada pelo professor para atrair o aluno para as aprendizagens escolares.

Antunes (2001), em estudo sobre os jogos e as habilidades operatórias diz que nem todo jogo é um material pedagógico. Coloca que em geral, a característica que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é a de que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, de estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, de despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. Antunes entende por habilidade operatória uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção da pessoa nos fenômenos sociais e culturais e que a ajuda a construir conexões com o mundo em que vive.

O autor deste artigo acredita que os jogos favorecem a aprendizagem do aluno ao acionar mecanismos de atenção que lhe possibilitam executar tarefas de forma satisfatória e adequada. É uma atividade que promove bem-estar, propicia prazer, motiva, ajuda a desenvolver a concentração e permite

assimilar a cultura, além de criar possibilidades de transformação. Na escola, os jogos podem servir de *ferramenta educacional*. Ao utilizá-los, o professor deve ter uma postura problematizadora, explorando contradições e desafiando a inteligência do aluno, *contribuindo, assim, para a construção de conhecimentos e a formação da cidadania*.

## Referências Bibliográficas

ABREU, A. R. *O Jogo de Regra no Contexto Escolar: Uma Análise na Perspectiva Construtivista*. 1993. Dissertação de Mestrado. Instituto de Psicologia da USP, São Paulo.

AGUIAR, J. S. *Jogos para o Ensino de Conceitos: Leitura e Escrita na Pré-Escola*. Campinas: Papyrus Editora, 2004.

\_\_\_\_\_. *Educação Inclusiva: Jogos para o Ensino de Conceitos*. Campinas: Papyrus Editora, 2007.

ALMEIDA, P. N. *Educação Lúdica*. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

\_\_\_\_\_. *Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos*. Rio de Janeiro: Loyola, 1995.

ALVES, R. É brincando que se aprende. Folha de São Paulo, São Paulo, 17 dez. 2002. Caderno Sinapse, p. 6.

BANDURA, A. *Modificação do Comportamento*. 1<sup>ª</sup> ed. (Trad. E. Nick). Rio de Janeiro: Interamericana, 1979. (Orig.: 1969).

BASTOS FILHO, A.; SÁ, C. M. F. *Psicomovimentar*. Campinas: Papyrus Editora, 2001.

BERALDO, P. B. *As Percepções dos Professores de Escola Pública sobre a Inserção do Aluno tido como Deficiente Mental em Classes Regulares de Ensino*. 1999. 142f. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) - Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos.

BIJOU, S. W. *Child Development. The Basic Stage of Early Childhood*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall, Inc., 1978.

- BOMTEMPO, E. Papel do Brinquedo no Controle do Comportamento. *Boletim de Psicologia*, v. 66, n. 25, p. 13-16, 1974.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Educação Física*. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997.
- BROUGÈRE, G. Que possibilidades têm a brincadeira? In G. Brougère (Colet.), p. 89 – 107. *Brinquedo e Cultura*. (Trad. M. A. A. S. Dória). São Paulo: Cortez, 1997.
- BRUNER, J. *Uma Nova Teoria da Aprendizagem*. 2ª ed. (Trad. N. L. Ribeiro). Rio de Janeiro: Bloch, 1969. (Orig.: 1966).
- CAPLAN, F.; CAPLAN, T. *The Power of Play*. New York: Anchor Press/Doubleday, 2ª ed., 1974.
- CLAPARÈDE, E. *A Educação Funcional*. 2ª ed. (Trad. J. B. D. Penna). São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1940. (Orig.: s/d).
- DIMENSTEIN, G. Brincar faz bem à saúde. *Folha de São Paulo*, Caderno Cotidiano, p. 9, 7 de dezembro de 2008.
- DINELLO, D. R. *A Expressão Lúdica na Educação da Infância*. Santa Cruz do Sul: Gráfica Universitária da Apex, 1984.
- FRIEDMANN, A. *Brincar: Crescer e Aprender, o Resgate do Jogo Infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.
- GOMES, N. M. *Avaliação da Influência de Atividades Recreativas das Aulas de Educação Física na Alfabetização de Alunos Portadores de Deficiência Mental*. 2000. 174f. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) - Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos.
- GONÇALVES, C. *Brincar, o Despertar Psicomotor*. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.
- HOFF, M. S. *Pensamento Dialético e Possíveis em um Jogo Computadorizado*. 2001. 235f. Tese (Doutorado em Psicologia, Área de Concentração: Psicologia Escolar) - Instituto de Psicologia e Fonoaudiologia da PUC-CAMPINAS.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura*. (Trad. J. P. Monteiro). São Paulo: Editora Perspectiva S. A., 1980. (Orig.: s/d).
- JACQUIN, G. *A Educação pelo Jogo*. 2ª ed. (Trad. T. A. Penna). São Paulo: Flamboyant, 1963. (Orig.: s/d).
- KAMII, C.; DECLARK, G. *Reinventando a Aritmética: Implicações da Teoria de Piaget*. (Trad. E. Curt, M. C. P. Dias e M. C. D. Mendonça). Campinas: Papyrus, 1988. (Orig.: s/d).
- KISHIMOTO, T. M. O Brinquedo na Educação. *Considerações Históricas. Ideias*, n. 7, p. 39 – 45, 1990.
- \_\_\_\_\_. *O Jogo, A Criança e a Educação*. Tese (Livre-Docência). Faculdade de Educação da USP, São Paulo, 1992.
- \_\_\_\_\_. *O Jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.
- MARCELLINO, N. C. *Lazer e Escola – Fundamentos Filosóficos para uma Pedagogia da Animação, no Início do Processo de Escolarização*. 1988. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação da UNICAMP, Campinas.
- MILLAR, S. *The Psychology of Play*. Middlesex: Penguin Books Inc., 2ª ed., 1969.
- PIAGET, J. *A Formação do Símbolo na Criança. Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação*. 2ª ed. (Trad. A. Cabral e C. M. Oiticica). Rio de Janeiro: Zahar, 1975. (Orig.: 1946).
- PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS. Projeto “Vida Nova com a PUC”. Campinas: Centro de Ciências Sociais Aplicadas da PUC-Campinas, 2008.
- ROSADAS, S. C. *Educação Física Especial para Deficientes*. Rio de Janeiro: Atheneu, 1991.
- SANTOS, C. A. *Educação Física e Alfabetização*. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- VYGOTSKY, L.S. *A Formação Social da Mente. O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores*. 3ª ed. (Trad. pelo grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos - Departamento de Ciências Biológicas - USP). São Paulo: Martins Fontes, 1989. (Orig.: 1935).
- WAJSKOP, G. O Brincar na Educação Infantil. *Cadernos de Pesquisa*, n. 92, p. 62 – 69, 1995.
- WINNICK, J. P. *Adapted Physical Education and Sport*. Illions: Human Kinetics Book, 1990.

