

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo

Khristiane Lima Pedroso¹
Antônio José Figueiredo Oliveira²

RESUMO

Este trabalho descreve sobre o lúdico na Educação Infantil: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo. Tal abordagem se faz necessária para investigar como as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo da criança. O objetivo desta pesquisa é analisar a literatura e colher dados acerca da influência das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo da criança. Este objetivo será obtido a partir da revisão bibliográfica. Essa pesquisa demonstrou que é através do auxílio da atividade lúdica que a criança irá desenvolver algumas habilidades como: atenção, imaginação, estabelecer conceitos e relações lógicas, criatividade, raciocínio, seleção de ideias, criação de vínculos, percepções e expressão. Essas habilidades exercem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que ordenam suas experiências e ainda auxiliam o ajuste dos processos em andamento.

Palavras-chave: Educação Infantil. Lúdico. Desenvolvimento cognitivo.

1 INTRODUÇÃO

O trabalho sobre o lúdico na Educação Infantil objetiva aprofundar um estudo de como as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo da criança. A partir do lúdico ela irá manifestar a sua criatividade, a imaginação, a resolução de problemas, a concentração, o que irá auxiliar no processo de amadurecimento cognitivo.

Para que o lúdico auxilie na construção do conhecimento, é fundamental direcionar toda atividade para esse fim e estabelecer os objetivos fazendo com que eles

¹Aluna do curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sul de Minas. E-mail: khristiane.pedroso@alunos.unis.edu.br
Antônio José Figueiredo Oliveira, professor do Centro Universitário do Sul de Minas. E-mail: antonio.jose@professor.unis.edu.br

adquiram caráter pedagógico, que promoverá a interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas.

O problema apresentado tem por finalidade procurar respostas pertinentes para a seguinte pergunta: O que diz a literatura acerca da influência das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo das crianças?

Como hipótese, acredita-se que a ludicidade tenha uma grande influência no processo de desenvolvimento cognitivo da criança. Percebe-se que, através do lúdico na Educação Infantil, a criança pode satisfazer parte de seus interesses e necessidades, expressando a maneira como reflete, ordena, organiza, destrói e reconstrói o mundo.

O objetivo desta pesquisa é analisar a literatura e colher dados acerca da influência das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento cognitivo da criança. O desenvolvimento cognitivo é composto por um conjunto de habilidades cerebrais/mentais, tais como: pensamento, percepção, raciocínio, abstração, memória, linguagem e aprendizagem.

Tendo como metodologia a pesquisa bibliográfica que é a busca de uma problematização de um projeto de pesquisa a partir de referências publicadas, analisando e discutindo as contribuições culturais e científicas. Segundo Gil (2010), a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado com o objetivo de analisar posições diversas em relação a determinado assunto.

2 DEFINIÇÃO DO LÚDICO

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e quer dizer brincar. A atividade lúdica envolve a aprendizagem em todas as proporções seja, social, cognitiva, relacional e pessoal. Pode transformar e modificar o meio em que a criança está incluída, pois ela atuará de forma crítica, criativa, autônoma e ativa. (DALLABONA; MENDES, 2004).

O lúdico tem sua origem na palavra latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas na suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2009, p. 01).

No entanto, a palavra lúdico vem ganhando e percorrendo novos significados e sentidos que perpassam ao simples ato de brincar, jogar, divertir. Passa a ser interpretada como um recurso que possibilita a aquisição de conhecimento e é capaz de favorecer o desenvolvimento da criança, uma vez que envolve objetivos educacionais.

O lúdico pode ser utilizado como instrumento pedagógico que auxilia o processo de ensino aprendizagem e possibilita um estudo da relação que a criança está estabelecendo com o mundo externo. Se for bem aplicado poderá contribuir para um ensino altamente de qualidade. (MALUF, 2008).

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida. (SANTOS, 2011, p. 20).

É neste sentido que a criança se desenvolve, pois ela se torna capaz de internalizar suas descobertas, transformando-as em conhecimentos e aprendizados. E para isso acontecer é importante que o docente esteja disposto à mudança e a discorrer por novas práticas que irão promover situações de aprendizagem.

O significado da atividade lúdica na vida da criança pode ser compreendida, quando se considera a totalidade dos aspectos envolvidos: a preparação para a vida, o prazer de atuar livremente, a possibilidade de repetir experiências, a realização simbólica de desejos (CHATEAU, 1987 apud NILES; SOCHA, 2014, p.84).

É por intermédio da atividade lúdica que a criança irá desenvolver algumas habilidades como: atenção, imaginação, estabelecimento de conceitos e relações lógicas, criatividade, raciocínio, seleção de ideias, criação de vínculos, percepções e expressão. Essas habilidades têm importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança, à medida que sistematizam suas experiências e ainda colaboram na organização dos processos em andamento.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) estabeleceu a brincadeira como um de seus princípios norteadores, que a define como um direito da criança que garante seu desenvolvimento, sua interação social, além de situá-la na cultura em que está inserida. (apud NILES; SOCHA, 2014, p.88).

Sendo assim, o lúdico é eficaz não apenas para o divertimento e prazer da criança, mas para o desenvolvimento de todas as dimensões, em específico, o

desenvolvimento cognitivo. Portanto, para que a aprendizagem seja significativa, deve-se levar em consideração a importância e a influência que o lúdico exerce no ato educativo.

Vale ressaltar que uma educação de qualidade é aquela que dispõe de atividades e recursos lúdicos, que permite a autoexpressão e a participação social. Desse modo o autor afirma que a criança aprende, de fato, quando recebe estímulos, como despertar sua curiosidade, criar, produzir. O lúdico torna-se um instrumento na construção do conhecimento. (FROEBEL, 2001).

2.1 O lúdico na Educação Infantil

O lúdico ao ser inserido na Educação Infantil irá promover um ambiente repleto de oportunidades e experiências, propiciando assim, um crescimento mais sadio. Portanto, permite às crianças, através de descobertas, explorarem sua criatividade e autonomia, para que possam se expressar, criticar e transformar a realidade. (ALMEIDA, 2009).

Sabemos que a Educação Infantil é uma fase na vida das crianças considerada e registrada por muitas marcas e influências, visto que estão no processo de construir sua própria identidade. Ao inserirmos as atividades lúdicas, nesta fase, podemos intervir no desenvolvimento da criança, bem como, promover seu desenvolvimento integral.

No entanto, a inserção do brincar nas práticas pedagógicas da Educação Infantil vem sendo prevista pelos Referenciais Curriculares Nacionais: De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil,

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p.23).

Portanto, segundo o Referencial Curricular da Educação Infantil, todo processo de construção de conhecimento por parte das crianças deve-se desenvolver em três aspectos: o Educar, o Cuidar e o Brincar. Ao colocar em prática toda ação pedagógica de forma lúdica estaremos oferecendo aos alunos experiências concretas e necessárias para as abstrações e operações cognitivas, considerando a importância de se conhecer

cada criança, assim como, suas características cognitivas para então trabalhar conforme suas necessidades.

É por intermédio das atividades lúdicas que a criança passa a desenvolver a intelectualidade, a autoconfiança, a exploração, a curiosidade, o raciocínio, a emoção, a imaginação, a atenção, o que favorecerá a ampliação de conceitos e valores. (NILES; SOCHA, 2014).

É na infância que a criança está em constante evolução, aprendendo, redescobrimo-se, exercitando suas habilidades, repetindo experiências, expressando seus desejos, atuando com certa autonomia e também explorando o mundo ao seu redor. (DALLABONA; MENDES, 2004).

As práticas pedagógicas relacionadas à ludicidade proporcionam à criança aprendizagens sobre competição (ganhar e perder), cooperação com os demais e convivência como um ser social. Elas têm como finalidade desenvolver e favorecer o processo evolutivo da criança.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos importantes, podendo ser utilizadas como recurso para o processo de ensino aprendizagem, propiciando a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. (MALUF, 2008).

Através das atividades lúdicas o professor possibilita um crescimento permanente do conhecimento, auxiliando o aluno a ter confiança e espírito crítico sobre a atividade que está desenvolvendo e a experiências que experimenta em seu contexto de vivência. (MACEDO; MOTA; VAZ, 2022, p. 20).

Em consideração a isso, o professor ao inserir nas práticas educativas atividades lúdicas, é capaz de estimular e desafiar a criança para que se sinta apta e instigada a desenvolver sua inteligência, imaginação, raciocínio e criatividade. Também é possível que este consiga observar e avaliar o processo de desenvolvimento das crianças no coletivo e no individual.

3 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E CONTRIBUIÇÕES DE JEAN PIAGET

O desenvolvimento cognitivo é composto por um conjunto de habilidades cerebrais/mentais (como pensamento, percepção, raciocínio, abstração, memória,

linguagem, aprendizagem) necessárias para transformá-las em conhecimento. Portanto, a criança vai desenvolvendo estas habilidades à medida que se conecta com o mundo externo. (SIMONETTI, 2012).

A teoria de Jean Piaget contribui e destaca sobre a relevância de se apresentar jogos de caráter construtivo no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo. Através do lúdico a criança irá se desenvolver. (ALBUQUERQUE, 2022).

Piaget (1982) em seus estudos nos mostrou que temos a capacidade de aprender desde o nosso nascimento, e que estamos aprendendo a todo momento, construindo o nosso conhecimento a partir de cada experiência. Uma criança que tem oportunidade de brincar desenvolve-se cognitivamente, socialmente, afetivamente e fisicamente e desta forma, o brincar, as brincadeiras e os jogos contribuem positivamente para o seu aprimoramento integral. (apud MACEDO; MOTA; VAZ, 2022, p. 6).

Ao utilizar do lúdico para estimular o desenvolvimento da criança, ela irá alcançar novos caminhos, descobertas, processos de construir e reconstruir, produzir e agir. Portanto, é por intermédio deste lúdico que a criança aplicará tudo que aprende.

Este desenvolvimento cognitivo é um processo evolutivo que obedece a uma ordem invariável e sequencial de estágios. As fases do desenvolvimento cognitivo, segundo Piaget, são: sensório motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos), operatório-concreto (7 a 12 anos) e operatório-formal (a partir dos 12 anos). No sensório-motor, a criança começa a descoberta do corpo e vivências, por meio de percepções sensoriais e esquemas motores, nesta fase recebe estímulos. A etapa pré-operatória é marcada pelo aparecimento da linguagem oral, da socialização e da sua própria interpretação sobre acontecimentos. É na etapa pré-operatória que as crianças percebem o mundo conforme suas próprias vivências e tendem a desenvolver sua imaginação e instigar suas curiosidades. O pensamento operatório-concreto permite às crianças operar mentalmente, estabelecer relações, classificações, seriações, com apoio de objetos concretos. Na etapa operatório-formal a criança torna-se capaz de compreender situações abstratas, formar conceitos, utilizar da lógica para resolução de problemas, formar hipóteses e tem um pensamento consciente sobre suas próprias operações mentais. (PIAGET, 1999).

Na perspectiva do autor citado, o jogo pode ser estruturado de três formas: os de exercício, os simbólicos e os de regras. Nos jogos de exercício, as ações da criança envolvem repetições de sequências e manipulações, em função do seu próprio prazer funcional, é uma fase aonde a criança irá se conhecer e explorar seu corpo e o meio, nos

primeiros dezoito meses de vida. Os jogos simbólicos surgem a partir do segundo ano de vida, a criança passa a representar acontecimentos, utilizando de sua imaginação ou até mesmo por meio da imitação. E os jogos de regra ocorrem a partir dos quatro anos, como uma atividade já socializada, caracterizados pela presença de regras a serem seguidas. (PIAGET, 1971).

“Segundo Piaget (1975), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.” (apud ALBUQUERQUE, 2022, p.15).

Portanto, para o autor, a construção do conhecimento acontece por meio de três processos: assimilação, acomodação e equilíbrio. No processo de assimilação: interpretar o mundo por meio dos esquemas que já existem; Acomodação: modificar esquemas já formados; Equilíbrio: estabilizar a organização do cérebro. Sendo assim, este processo de construção do conhecimento se dá pela busca do equilíbrio, com objetivo de formar e organizar esquemas mais elaborados.

3.1 Contribuições de Lev Vygotsky

O autor Lev Vygotsky aborda a necessidade de se planejar atividades lúdicas com o enfoque de provocar e levar a criança ao pensamento. Portanto, é de extrema importância estimulá-las através de didáticas diferenciadas. (VYGOTSKY, 1984).

Segundo o autor é brincando que a criança se desenvolve em uma esfera cognitiva e se favorece o aprendizado por intermédio das interações. É nesta prática que se procede ao que ele denomina de zona de desenvolvimento proximal, onde se notam circunstâncias para determinados fundamentos, a criança atua buscando se aproximar do real, em um processo de maturação. (VYGOTSKY, 1994).

De acordo com Vygotsky (1984, p.97), 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 atual 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. (apud DALLABONA; MENDES, 2004, p.109).

O processo de desenvolvimento ocorre através das experiências vivenciadas por cada criança e está interligado aos seus conhecimentos prévios. E este processo pode

proceder mediante as ações ou reflexos condicionados, como também, pelo amadurecimento.

O amadurecimento é um processo de progressão, onde podemos permitir que as crianças estejam brincando de faz-de-conta, criando situações em um mundo paralelo ou até mesmo imaginário para que assim, se encontrem aptas a agir e tomar decisões em um mundo real.

Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. (apud DALLABONA; MENDES, 2004, p.109).

Portanto, para o autor mencionado, é fundamental propiciar momentos que envolvam atividades ou brincadeiras lúdicas para desenvolver o cognitivo da criança, pois é nestes momentos que eles estão simbolizando e representando aquilo que os levará a um pensamento abstrato. A aprendizagem e o desenvolvimento estão interligados, visto que a criança se relaciona com o objeto e o meio social, demonstrando conhecimento que advém de um processo de construção. (VYGOTSKY, 1984).

Ao desenvolver e aplicar atividades lúdicas, o autor espera que a criança desenvolva a coordenação motora, o movimento ritmado, a atenção, a expressão corporal, a direção, o desenvolvimento nos aspectos biopsicológicos e sociais e a capacidade de se envolver em situações. (VYGOTSKY, 1984).

A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, autoexpressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. (VYGOTSKY, 1984, p.44).

Ao apresentar a contribuição de Piaget e Vygotsky pode-se afirmar que ambos contemplam a criança como um ser capaz de recriar a realidade e modificar situações, apesar de Piaget defender que o desenvolvimento se dá pela maturação biológica e Vygotsky que este é promovido através da interação com o meio social.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando a pergunta inicial sobre o que diz a literatura acerca das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo das crianças, compreendemos que a atividade lúdica envolve a aprendizagem em todas as dimensões, em específico, a dimensão cognitiva. A atividade lúdica possibilita que a criança atue de forma crítica, criativa, autônoma e ativa.

Podemos afirmar que o lúdico é um riquíssimo instrumento pedagógico que auxilia o processo de ensino aprendizagem e, se bem aplicado, contribuirá para um ensino de qualidade, portanto, é por intermédio deste que a criança desenvolve várias habilidades.

Ao inserir o lúdico na Educação Infantil percebemos a criança como um ser em desenvolvimento, daí surge à necessidade de promover um ambiente de oportunidades e experiências, além de propiciar um crescimento mais sadio. É na infância que a criança se encontra em constante evolução.

Diante disso, o lúdico deve ser utilizado como suporte capaz de estimular e desafiar a criança para que se sinta apta e instigada a desenvolver sua inteligência, imaginação, raciocínio e criatividade. Ao professor que faz uso do lúdico nas práticas educativas é possível observar e avaliar o desenvolvimento da criança.

Com base nos resultados obtidos é possível concluir que o lúdico é de suma importância para o desenvolvimento cognitivo, visto que podemos potencializar um conjunto de habilidades cerebrais/mentais. O autor referenciado Jean Piaget contribui e destaca a importância de jogos de caráter construtivo e defende que o desenvolvimento se dá pela maturação biológica, definindo o desenvolvimento cognitivo em estágios. Já o autor Lev Vygotsky nos apresenta que, ao brincar a criança se desenvolve em uma esfera cognitiva e o aprendizado se favorece através das interações.

Portanto, para promover situações de aprendizagem é importante que o educador esteja disposto a mudanças e apto para discorrer por novas práticas. E para que a aprendizagem seja de fato significativa deve-se levar em consideração a influência do lúdico no ato educativo. Certamente uma educação de qualidade é aquela que dispõe de atividades e de recursos lúdicos, onde este se torna um instrumento na construção do conhecimento.

PLAYING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: a tool for cognitive development

ABSTRACT

This work describes about the ludic in Early Childhood Education: a tool for cognitive development. Such an approach is necessary to investigate how playful activities contribute to the child's cognitive development. The objective of this research is to analyze the literature and collect data about the influence of playful activities on the child's cognitive development process. This attempt will be achieved from the literature review. The research showed that it is through the playful activity that the child will develop some skills such as: attention, imagination, establishing concepts and logical relationships, creativity, reasoning, selecting ideas, creating bonds, perceptions and expression. It plays an important role in children's cognitive development as it systematizes their experiences and also collaborates in the organization of ongoing processes.

Keywords: *Early Childhood Education. Ludic. Cognitive development.*

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recre22.htm>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

BOMFIM, Juliana Cristina Dos Reis; LEMES, Ariane Ferreira. A importância do lúdico na educação infantil. **Revista da Associação Novaandrinense de Educação e Cultura Faculdade de Pedagogia**, [S. l.], n. 2, p. 37-46, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. (Vol. 2).

CRISTINA, Valéria Giacometti; BARCELOS, Rosiclaire; LÚCIA, Carmen Dias. O jogo educativo na Educação Infantil. **Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão**, Presidente Prudente, 21 a 24 out. 2013.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, 2004.

DIAS, Isabel Simões. O lúdico. **Educação & Comunicação**, [S. l.], n. 8, p. 121-133, 2005.

FROEBEL, F. **A educação do homem**. Tradução: Maria Helena Câmara Bastos. São Paulo: Editora UPF, 2001.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância do brincar na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, 2014.

LUIZ, Jéssica MM et al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **Lecturas Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 19, p. 1-1, 2014.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis: Vozes, 2008.

MATIAS, Ana Maria Jansen; SILVA, Neide Wanderley da. As contribuições do lúdico na educação infantil. **Revista de Pós-graduação Multidisciplinar**, São Paulo, v. 1, n. 6, p. 93-104, out./dez. 2019.

NASCIMENTO, Vitória de Jesus. Importância da ludicidade na educação infantil. **Revista Facimp-Empowerment**, [S. l.], v. 1, n. 1, p.4-13, 2020.

NILES, Rubia Paula Jacob; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil. **Ágora: Revista de Divulgação Científica**, v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014.

OSTI, Andréia. Concepções sobre desenvolvimento e aprendizagem segundo a psicogênese piagetiana. **Revista de Educação**, v. 12, n. 13, 2009.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva .24.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 1999.

SOUSA, Maria Natália Jacobino de; JUVÊNCIO, Jucicleide de Sousa; JUVÊNCIO, Mariana Andreino. Jogos e brincadeiras: o lúdico na Educação Infantil. **V Congresso Nacional de Educação**, 2019. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID1545_03102019123241.pdf>. Acesso em: 22 set. 2022.

SANTOS, Jossiane Soares. **O lúdico na Educação Infantil**. Campina Grande: Realize, 2011.

SIMONETTI, Luciane. **O que é Desenvolvimento Cognitivo?** 2012 <<https://cienciadocerebro.wordpress.com/2012/09/05/o-que-e-desenvolvimento-cognitivo/>>. Acesso em: 15 maio. 2022.

SOARES, Jeane Martins. **A importância do lúdico na alfabetização infantil.** São José dos Campos-SP: Planeta Educação, 2010.

TEIXEIRA, Cheila Cristina dos Santos. A importância da brincadeira no desenvolvimento cognitivo infantil. **Revista de Psicologia**, [S. l.], v. 10, n. 33,2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo, Martins Fontes, 1994.