

## **DESIGN DE INTERIORES PARA CRIANÇAS<sup>1</sup>** **Espaço infantil para ambientes comerciais**

Drielly Leite Gentil<sup>2</sup>

Filipe Leonardo Oliveira Ribeiro<sup>3</sup>

Centro Universitário Academia

### **Resumo**

Quando se projeta um espaço pensando em crianças, não se pode pensar apenas em armários, mesas e cadeiras; deve-se pensar nas cores, nos sons e toda a arquitetura do ambiente; pois é dessa forma que elas o percebem. Espaços onde a criança pode usufruir de momentos de brincadeira fora de suas residências, seja na escola, em um shopping ou restaurante, são conhecidos como brinquedoteca. Essas propiciam a produção cultural de forma organizada e com profissionais capacitados, contando com uma arquitetura cheia de elementos lúdicos. Estabelecimentos comerciais como lojas, academias e restaurantes, tem investido cada vez mais na criação de espaços lúdicos para que as crianças possam se divertir em segurança enquanto os pais consomem. Os estabelecimentos que contam com um espaço infantil adaptado não só às necessidades das crianças, mas aos pais que buscam tranquilidade e segurança para realizarem suas atividades, certamente ganham os clientes. Atualmente ainda existem poucos estabelecimentos na cidade de Juiz de Fora- MG que tenham adotado essa iniciativa, fazendo com que a cidade seja carente de atrativos turísticos para pais com crianças pequenas. Logo, repensar a forma de projetar, as relações projetista-usuário, refletir sobre as metodologias, técnicas e tecnologias no campo do design torna-se urgente. Dentro desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo projetar um Espaço *Kids* para o lazer e entretenimento de crianças de 3 a 7 anos em um restaurante na cidade de Juiz de Fora-MG, utilizando as influências arquitetônicas de Maria Montessori, onde elas teriam a oportunidade de montar suas próprias minipizzas criativas com o auxílio da equipe de monitores. Para isso, será uma pesquisa exploratória de cunho bibliográfico utilizando-se de fontes primárias e secundárias, como por artigos, estudos de casos, teses, dissertações e periódicos na base dados eletrônico Google Acadêmico. Compreender os aspectos importantes na criação de um ambiente voltado para o lazer e entretenimento de crianças, a fim de atender às necessidades de ambos (crianças e pais), certamente tornará a experiência de um programa em família mais agradável. Espera-se que com a elaboração e execução deste projeto, além de trazer bons resultados para os clientes

---

<sup>1</sup> Artigo elaborado na disciplina Seminários I, como parte do Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado no semestre 2/ de 2021.

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Tecnologia em Design de interiores do Centro Universitário UniAcademia, driellygentil@hotmail.com.

<sup>3</sup> Mestre em Ambiente Construído pela Universidade Federal de Juiz de Fora, docente no Centro Universitário Academia de Juiz de Fora. E-mail: filiperibeiro@uniacademia.edu.br.

## Tecnologia em Design de Interiores

---

e proprietários, sirva de incentivo para a implantação deste ambiente em novos estabelecimentos.

**Palavras-chave:** Design; Espaço infantil; Ambiente lúdico.

### **Abstract**

When designing a space with children in mind, you can't just think about cabinets, tables and chairs; one must think about the colors, sounds and all the architecture of the environment; for that is how they perceive it. Spaces where children can enjoy moments of play outside their homes, whether at school, in a shopping mall or restaurant, are known as playrooms. These provide cultural production in an organized manner and with trained professionals, with an architecture full of playful elements. Commercial establishments such as stores, gyms and restaurants, have increasingly invested in the creation of recreational spaces so that children can have fun safely while their parents consume. Establishments that have a children's space adapted not only to the needs of children, but also to parents looking for tranquility and security to carry out their activities, certainly win customers over. Currently, there are few establishments in the city of Juiz de Fora-MG that have adopted this initiative, making the city lacking in tourist attractions for parents with young children. Therefore, rethinking the way of designing, the designer-user relationships, reflecting on methodologies, techniques and technologies in the field of design becomes urgent. Within this context, this work aims to design a Kids Space for leisure and entertainment for children aged 3 to 7 years in a restaurant in the city of Juiz de Fora-MG, using the architectural influences of Maria Montessori, where they would have the opportunity to assemble your own creative mini-pizzas with the help of the monitors team. For this, it will be an exploratory research of bibliographic nature using primary and secondary sources, such as articles, case studies, theses, dissertations and journals in the electronic database Google Academic. Understanding the important aspects of creating an environment aimed at children's leisure and entertainment, in order to meet the needs of both (children and parents), will certainly make the experience of a family program more pleasant. It is expected that with the preparation and execution of this project, in addition to bringing good results for customers and owners, it will serve as an incentive for the implementation of this environment in new establishments.

**Keywords:** Design; Children's space; Playful environment.

### **Introdução**

O senso de responsabilidade coletiva e o desenvolvimento da autonomia são considerados elementos primordiais na construção da infância, quanto a isso, pode-se afirmar que:

## Tecnologia em Design de Interiores

---

Brincar, não só é um dos direitos da criança como também, atualmente, é considerada uma atividade fundamental para o desenvolvimento da mesma. Considerando esta importância facilmente se percebe a necessidade da existência de espaços destinados à realização desta atividade. Espaços que não só sirvam para brincar, mas que por si só, estimulem a criança a fazê-lo (AMARAL, 2016, p. 1).

Para Kushano (2008), um dos principais elementos que caracterizam uma infância sadia é o ato de brincar; pois além de fortalecer a infância, brincar assegura a sobrevivência da sensibilidade, da afetividade e da capacidade de encantamento das crianças. Para o autor:

(...) Existem muitas infâncias, o que nos leva a reflexão sobre o ser criança e estar criança, além do que é ter infância e para quais indivíduos é permitido tal “privilegio” (KUSHANO, 2008, p. 45).

Segundo Piaget (2006):

A inteligência da criança passa por alguns estágios seguindo um processo evolutivo, através da assimilação e acomodação de ideias que o ser humano busca se adaptar a fim de promover o equilíbrio entre os estímulos percebidos (PIAGET, 2006, p. 90).

Dessa forma, é natural esperar que elas “vivam e se movam como seres responsáveis, participando tanto do trabalho criador quanto das tarefas de funcionamento” (SANTOS *et al.*, 2017).

Quando se projeta um espaço pensando em crianças, não se pode pensar apenas em armários, mesas e cadeiras; deve-se pensar nas cores, nos sons e toda a

## Tecnologia em Design de Interiores

---

arquitetura do ambiente; pois é dessa forma que elas o percebem. Maria Montessori, foi uma médica psiquiatra, pedagoga e especialista em educação infantil, que desenvolveu um método de ensino a partir da observação da própria criança, cujo objetivo era despertar seu interesse espontâneo, fazendo com que essa tivesse livre escolha do material a ser manipulado, escolhendo o que aprender e a que tempo.

Dentro das teorias montessorianas, um aspecto importante é o ambiente, onde tudo deve ficar ao alcance da criança e de forma organizada. Para Navarro (2018):

O ambiente é capaz de interferir nos sentimentos, na maneira de pensar, de agir e nas emoções; dessa forma o mobiliário faz toda diferença para que a criança se divirta criando autonomia em um espaço preparado e adaptado a essa faixa etária (NAVARRO, 2018, p. 7).

Escobar (2018) afirma que são através de brincadeiras que as crianças respondem ao ambiente espaço, sendo esse o principal responsável por estimular, direcionar, potencializar ou até mesmo restringir ou impedir que uma ação lúdica se desenvolva livre e plenamente.

Espaços onde a criança pode usufruir de momentos de brincadeira fora de suas residências, seja na escola, em um shopping ou restaurante, são conhecidos como brinquedoteca. Segundo Kushano (2008):

Esse espaço desenvolve o brincar e a produção cultural de forma organizada e com profissionais capacitados, contando com uma arquitetura cheia de elementos lúdicos e favorecem a socialização, resgatam o direito à infância e valorizam o ato de brincar como uma atividade natural para o desenvolvimento motor, social e emocional (KUSHANO, 2008, p.49).

## Tecnologia em Design de Interiores

---

De acordo com Kowaltowski (2011):

Atividades produtivas são aquelas que: exigem integração da memória, percepção, raciocínio e controle dos músculos, nervos e órgãos dos sentidos. Dentre as atividades criativas, cita-se os blocos de construção, que atua no desenvolvimento de habilidades espaciais e tridimensionais (KOWALTOWSKI, 2011, p. 192).

Estabelecimentos comerciais como lojas, academias e restaurantes, tem investido cada vez mais na criação de espaços lúdicos para que as crianças possam se divertir em segurança enquanto os pais consomem. Além de oferecerem segurança, conforto e bem-estar à criança, “esses espaços devem estimular simultaneamente atividades lúdicas de acordo com as características das fases de desenvolvimento em que se encontram” (AMARAL, 2016, p. 7).

Muitas famílias costumam sair aos finais de semana para almoçar ou jantar fora e diversas vezes esse programa que deveria ser agradável, se torna cansativo por as crianças não terem com o que se entreter enquanto esperam a refeição ou após terminarem; dessa forma, a criação de um espaço voltado a elas seria uma boa opção para que os pais e responsáveis pudessem aproveitar a experiência, inclusive, desejando retornar outras vezes justamente por essa facilidade.

Os estabelecimentos que contam com um espaço infantil adaptado não só às necessidades das crianças, mas aos pais que buscam tranquilidade e segurança para realizarem suas atividades, certamente ganham os clientes. Logo, “repensar a forma de projetar, as relações projetista-usuário, refletir sobre as metodologias, técnicas e tecnologias no campo do design torna-se urgente” (ESCOBAR, 2018, p. 80).

Atualmente ainda existem poucos estabelecimentos na cidade de Juiz de Fora-MG que tenham adotado essa iniciativa, fazendo com que a cidade seja carente de atrativos turísticos para pais com crianças pequenas.

## Tecnologia em Design de Interiores

---

### **Justificativa**

Espaços infantis em estabelecimentos comerciais, além de oferecer segurança, conforto e bem-estar às crianças, proporcionam tranquilidade para os pais enquanto consomem. No entanto, essa ainda não é uma realidade da maioria dos estabelecimentos, principalmente dos restaurantes na cidade de Juiz de Fora- MG.

Diante disso, este estudo justifica-se pela necessidade de compreender os aspectos importantes na criação de um ambiente voltado para o lazer e entretenimento de crianças, a fim de atender às necessidades de ambos (crianças e pais) e tornar a experiência de um programa em família mais agradável.

### **Objetivos**

O presente trabalho tem o objetivo de projetar um Espaço *Kids* para o lazer e entretenimento de crianças de 3 a 7 anos em um restaurante na cidade de Juiz de Fora-MG, utilizando as influências arquitetônicas de Maria Montessori, onde elas teriam a oportunidade de montar suas próprias minipizzas criativas com o auxílio da equipe de monitores.

Como objetivos específicos, pretende-se:

- Identificar os aspectos importantes na criação de um espaço infantil dentro de ambientes comerciais (restaurante);
- Descrever as características do método Montessoriano;
- Apresentar o local escolhido para a realização do projeto de Espaço *Kids*;

### **Metodologia**

Este estudo trata-se de uma pesquisa exploratória de cunho bibliográfico utilizando-se de fontes primárias e secundárias. Primeiramente foi realizada uma busca por artigos, estudos de casos, teses, dissertações e periódicos na base dados eletrônico Google Acadêmico, para a partir desses subsídios, projetar um Espaço *Kids*

## Tecnologia em Design de Interiores

---

voltado para o entretenimento de crianças de 3 a 7 anos em um bar e cervejaria artesanal na cidade de Juiz de Fora-MG.

### **Desenvolvimento**

Quanto aos aspectos considerados importantes na criação de um espaço infantil em estabelecimentos comerciais, destaca-se a opinião dos autores Takeuto, Cândido e Artilha:

Pais com filhos pequenos vivem um dilema todas as vezes em que decidem sair para comer fora: a escolha do restaurante. Quando o estabelecimento não oferece entretenimento direcionado ao público infantil, esses ficam entediados, estressados e impacientes, não permitindo que os pais aproveitem o momento (TAKEUTO, CANDIDO e ARTILHA, 2018, p.136).

Para Amaral (2016), ao se elaborar um projeto de espaço infantil, é necessário primeiro identificar quais são as preferências e necessidades desse público-alvo, a fim de maximizar a adequação deste aos seus utilizadores.

Sabe-se que os comportamentos infantis são influenciados pelos ambientes físicos e sociais nos quais estão inseridos. Segundo Wanderlind *et al.*:

(...) ao criar um espaço destinado a esta faixa etária, deve-se organizar maneiras distintas de lhes proporcionar diferentes formas de contato social (WANDERLIND *et al.*, 2016).

Nesse contexto, “o designer assume nesse contexto, um papel fundamental no decorrer da construção de um espaço, por ser capaz de estabelecer uma interface nas relações criadas entre o ser humano e o ambiente” (QUEIROZ, CARDOSO e GONTIJO, 2009, p. 5).

## Tecnologia em Design de Interiores

---

Um outro ponto importante que deve ser levado em consideração é levantado por Falcato e Bispo sobre o conceito de Design inclusivo ou universal:

A nossa sociedade é formada pela diversidade, as crianças têm características diferentes que devem ser incorporadas ao processo de elaboração do projeto para que este espaço possa ser aproveitado por todas elas, sem distinção (FALCATO; BISPO, 2006, p.10).

Quanto as chamadas brinquedotecas, essas são consideradas “espaços estruturados para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos em um ambiente especialmente lúdico” (MAGALHÃES; PONTES, 2017, p. 10).

Para Wanderlind *et al.*:

Algumas brinquedotecas possuem espaços abertos que possibilitam a criança uma visão de todo o local e outras em espaços restritos com a presença de barreiras físicas que dividem o local em duas ou mais áreas temáticas diferenciadas (WANDERLIND *et al.*, 2006, p. 265).

Esses espaços são projetados para que a criança possa brincar livremente havendo uma variedade de estímulos que além de propiciar o desenvolvimento sensório-motor e cognitivo, também desenvolvem a criatividade, imaginação e autoestima. Muitas vezes, “a prática pedagógica realizada com atividades lúdicas se torna dificultada por contextos como a falta de estruturação dos espaços” (MARQUES, 2006, p. 95).

Para Marques e Marques (2014), a brinquedoteca também pode oferecer:



## Tecnologia em Design de Interiores

---

(...) fantasias, objetos, máscaras, entre outras coisas que possibilitam brincadeiras de faz de conta. Afinal, a brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária (MARQUES; MARQUES, 2014, p. 4).

Para Takeuto, Cândido e Artilha:

Ter um espaço específico para crianças em estabelecimentos de alimentação é uma excelente maneira de atrair clientes, garantindo aos pais tranquilidade e privacidade para descontrair e ao mesmo tempo proporcionar diversão às crianças com total segurança (TAKEUTO, CÂNDIDO e ARTILHA, 2018, p. 136).

Para Tavares:

A filosofia Montessoriana tem como elementos essenciais: a atividade, a individualidade e a liberdade, considerando que a função da educação é ajudar a criança a se desenvolver através da intuição e questões sensoriais (TAVARES, 2020, p. 64).

O modelo Montessori traz um novo conceito de ensino, ressignificando processos e apresentando-os sobre uma outra perspectiva. O método incentiva que o aluno aprenda sozinho, disponibilizando os materiais e propondo um exercício de autonomia. Segundo Cruz e Della Cruz:

A proposta é que o processo de aprendizagem se concretize quando conceituado pela própria criança através dos materiais preparados para atender suas necessidades, variando as possibilidades do aprendizado (CRUZ; DELLA CRUZ, 2019, p. 99).

## Tecnologia em Design de Interiores

---

Apesar da metodologia ser voltada para a educação infantil, o foco principal é: “que o ambiente deve ser adequado para atender essa demanda independente, atraindo os pequenos e permitindo que a atividade aconteça de acordo com os interesses de cada um” (NASCIMENTO; DA CUNHA VIEIRA; SANTOS, 2019, p. ).

Quanto ao local escolhido para realização do projeto do espaço Kids, é o bar e cervejaria artesanal *Bravo Beer* (Imagem 01), localizado na Av. Deusdedith Salgado, nº 1763, bairro Teixeiras, na cidade de Juiz de Fora- MG.

O *Bravo Beer* conta com um design arrojado, com letreiro luminoso e frases fazendo referência aos estilos de cervejas artesanais que oferecem (Imagem 02), além de uma vasta opção de petiscos. É o ambiente ideal para se desfrutar de boas horas de lazer com os amigos e a família.

O restaurante já possui um Espaço *Kids* apelidado de “Bravinhos”, equipado com brinquedos, tapete interativo, almofadas, papéis e lápis coloridos (Imagem 03). No entanto, o objetivo deste projeto é transformar este espaço em uma cozinha fictícia, onde as crianças se transformam em mini chefs ou pizzaiolos e serão responsáveis por montar suas próprias minipizzas de forma criativa utilizando os alimentos disponíveis.

Alguns quadros com desenhos de pizzas decoradas seriam expostos nas paredes do espaço (Imagem 04), fornecendo ideias para que as crianças possam utilizar sua imaginação e criar outras figuras e personagens em suas minipizzas. Depois de montadas, elas seriam levadas até a cozinha do estabelecimento pelos garçons e quando estivessem prontas, a criança comeria na mesa junto aos pais.

Tecnologia em Design de Interiores

**IMAGEM 01 - Bar e cervejaria artesanal Bravo Beer**



**IMAGEM 02 - Vista do salão do estabelecimento**



**IMAGEM 03 - Vista do atual Espaço Kids "Bravinhos"**



Fonte: imagens disponíveis em  
<https://www.instagram.com/sejabravo/>

#### IMAGEM 04 - Pizzas decoradas de forma criativa



Fonte: imagem disponível em Google imagens.

#### Considerações Finais

Compreender os aspectos importantes na criação de um ambiente voltado para o lazer e entretenimento de crianças, a fim de atender às necessidades de ambos (crianças e pais), certamente tornará a experiência de um programa em família mais agradável. Espera-se que a elaboração e execução deste projeto, além de trazer bons resultados para os clientes e proprietários em vários aspectos, sirva de incentivo para a implantação deste ambiente em novos estabelecimentos.

#### Referências

AMARAL, Inês Castro Vasconcelos Martins. **A criança e o espaço: Abordagem ao design do espaços lúdicos inclusivos e interiores para crianças entre os três e os cinco anos.** Tese (Doutorado em Engenharia Têxtil). Universidade do Minho- UNIMINHO, Portugal. 2016. Disponível em:  
<https://www.proquest.com/openview/c8df2e2f4b191e79a624e805870b5b80/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y> Acesso em: 05, dezembro, 2021.

CRUZ, Viviane Edna; DELLA CRUZ, Gisele Thiel. O método Montessori e a construção da autonomia da criança na educação infantil. **Caderno Intersaberes**, v. 8, n. 15, 2019. Disponível em: <https://cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1261> Acesso em: 05, dezembro, 2021.

Tecnologia em Design de Interiores

DOS SANTOS, Walísson Adalberto; TAVARES, Ademário Santos; DE FREITAS, Liliann Rose Pereira. Design de mobiliário sensorial e pedagógico: Proposta de cama infantil inspirada nos Conceitos de Piaget e Montessori. **Congresso Nacional de Educação-CONEDU. Centro Universitário do Vale do Ipojuca- UNIFAVIP**. Caruaru-PE. 2017. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO\\_EV073\\_MD4\\_SA19\\_ID\\_7212\\_09092017161008.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO_EV073_MD4_SA19_ID_7212_09092017161008.pdf) Acesso em: 05, dezembro, 2021.

ESCOBAR, Graziela Giacomini Nivoloni de Almeida. Situações lúdicas para o brincar no espaço urbano: experimentações para processos projetuais sensíveis às perspectivas das crianças. **Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo- USP**. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16140/tde-19092018-141455/en.php> Acesso em: 05, dezembro, 2021.

FALCATO, J.; BISPO, R. Design Inclusivo. **Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes**, v. 20, 2006.

KOWALTOWSKI, Doris CCK. **Arquitetura escolar: o projeto do ambiente de ensino**. Oficina de textos, 2011.

KUSHANO, Elizabete Sayuri. Adequação de produtos e serviços turísticos para a criança: Um olhar para os meios de hospedagem. **Dissertação de mestrado em Cultura e Turismo da Universidade Estadual de Santa Cruz**; Departamento de ciências econômicas, letras e artes, filosofia e ciências humanas. Ilhéus-BA, 2008. Disponível em: [http://www.uesc.br/cursos/pos\\_graduacao/mestrado/turismo/dissertacao/dissertacao\\_elizabete\\_sayurikushano.pdf](http://www.uesc.br/cursos/pos_graduacao/mestrado/turismo/dissertacao/dissertacao_elizabete_sayurikushano.pdf) Acesso em: 05, dezembro, 2021.

MAGALHÃES, Celina Maria Colino; PONTES, Fernando Augusto Ramos. Brinquedoteca-Criação e Manutenção de Brinquedotecas. **Portal da educação. Educação e pedagogia**. 2017. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/conteudo/brinquedoteca/5748> Acesso em: 05, dezembro, 2021.

MARQUES, Eliana M. A brinquedoteca sob a visão da terapia ocupacional: diferentes contextos. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCau**, v. 14, n. 2, p. 92, 2006. Disponível em: <http://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/download/158/114> Acesso em: 05, dezembro, 2021.

MARQUES, Valquíria Santana; MARQUES, Tatyane Gomes. **Brinquedoteca: uma compreensão da importância desse espaço**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em psicologia) - Universidade do Estado da Bahia-campus XII/Guanambi, 2014. Disponível em: <https://enepe-2014.webnode.com/files/200000624-9742d983b9/BRINQUEDOTECA%20uma%20compreens%C3%A3o.pdf> Acesso em: 05, dezembro, 2021.

NASCIMENTO, Pollianne Alves; DA CUNHA VIEIRA, Gleib Ferreira; SANTOS, Marcella Silva. Uso do método Montessori na educação infantil. **Revista Saberes Acadêmicos**, v. 3, n. 2, p. 173-183, 2019. Disponível em: <http://rsa.fcetm.br/index.php/rsa/article/view/112/0> Acesso em: 05, dezembro, 2021.

## Tecnologia em Design de Interiores

---

NAVARRO, Elisa Mara. Montessori e arquitetura infantil. **Trabalho de Conclusão de Curso - Centro Universitário de Maringá - UniCesumar**, Maringá, 2018. Disponível em: <http://rdu.unicesumar.edu.br/handle/123456789/886> Acesso em: 05, dezembro, 2021.

PIAGET, Jean; Inhelder, Bärbel. A psicologia da criança. 2ª ed. Rio de Janeiro: **Difel**, 2006.

QUEIROZ, Shirley Gomes; CARDOSO, Cristina Luz; GONTIJO, Leila Amaral. Design Emocional e Semiótica: caminhos para obter respostas emocionais dos usuários. **Estudos em Design**, v. 17, n. 1, 2009. Disponível em: <https://www.eed.emnuvens.com.br/design/article/view/32> Acesso em: 05 de dezembro, 2021.

TAKEUTO, Fernando Yamada; CÂNDIDO, Larissa; ARTILHA, Lara. Espaço kids: o que pensam os pais, as crianças e os donos dos estabelecimentos. **Revista Empreenda UniToledo Gestão, Tecnologia e Gastronomia**, v. 2, n. 2, 2018. Disponível em: <http://www.ojs.toledo.br/index.php/gestaoetecnologia/article/view/3128> Acesso em: 05 de dezembro, 2021.

TAVARES, Renata Oliveira. **Educação com autonomia: proposta de escola infantil pautada no método Montessori**. 2020. 172 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Federal de Sergipe, Laranjeiras, 2020. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/13936> Acesso em: 05 de dezembro, 2021.

WANDERLIND, Fernanda et al. Diferenças de gênero no brincar de crianças pré-escolares e escolares na brinquedoteca. **Paidéia (Ribeirão Preto)**, v. 16, p. 263-273, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/ZwQT9FdqtHjrgs7VVjrph4N/abstract/?stop=next&lang=pt&format=html> Acesso em: 05 de dezembro, 2021.