



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PEDAGOGIA**

RENATA CORDEIRO DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O
DESENVOLVIMENTO INFANTIL:
UMA REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DO JOGO NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM**

Salvador
2013

RENATA CORDEIRO DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O
DESENVOLVIMENTO INFANTIL:
UMA REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DO JOGO NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Colegiado do curso de Pedagogia, Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial à conclusão da graduação em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Romilson Augusto dos Santos

Salvador
2013

RENATA CORDEIRO DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O
DESENVOLVIMENTO INFANTIL:
UMA REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DO JOGO NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Colegiado do curso de Pedagogia, Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial à conclusão da graduação em Pedagogia e aprovada pela seguinte banca examinadora:

ROMILSON AUGUSTO DOS SANTOS - Orientador
Doutor em Educação
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

MIGUEL ANGEL GARCÍA BORDAS
Doutor em Educação
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

WILSON DE LIMA BRITO FILHO
Especialista em Psicopedagogia
Faculdade Social da Bahia (FSBA)

Salvador, ____ de _____ de 2013.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me dar forças para seguir em frente mesmo com tantas dificuldades, sem me deixar desistir. Algumas lágrimas escorreram em meu rosto, mas graças ao Senhor, saí mais forte e revigorada nesta caminhada. Tua mão me sustentou quando, por vezes, estive cansada de lutar. Agradeço-te por me dar força para concluir esta etapa tão importante. Obrigada!

Aos meus amados pais que me deram a vida e me ensinaram a vivê-la com dignidade. Nos ensinamentos da vida, ensinaram-me a agir com honestidade e respeito. Se eu pudesse fazê-los eternos... Não tenho palavras para exprimir o amor que sinto por vocês.

Não poderia deixar de fazer um agradecimento especial à pessoa que esteve ao meu lado durante toda essa caminhada, aguentando choros, mau humor, jornada de trabalho intensa. Ao amor da minha vida, Michael o meu muitíssimo obrigado. O seu apoio, paciência, amor e dedicação incondicional, me ajudaram a chegar onde estou. Amo você.

À minha prima Karina Cordeiro pela dedicação, por estar ao meu lado em todas as horas, por estar sempre presente nos meus momentos de angústia e também nos de felicidade, por me dar força e incentivo, intuindo boas vibrações sempre. Obrigada por me transmitir tamanha segurança de que tudo sempre dará certo em nossas vidas. Você é minha irmã de alma!

Às minhas companheiras, parceiras e amigas: Marília Ferreira, Sandreli Moura, Thaise Rejala e Aline Lordelo que ajudaram a fazer da FACED-UFBA um lugar eterno.

Às minhas queridas amigas Maiane, Cátia e Gabrielle pelo apoio que me deram, estando sempre dispostas a me ajudar no que fosse preciso. Agradeço a Deus por tê-las ao meu lado.

Aos grandes e valorosos mestres, os quais eu tive imenso prazer de conhecer e hoje poder dizer com certeza que os melhores mestres não foram os que me deram as respostas, mas sim os que me estimularam ao questionamento. A construção do saber certamente perpassa vocês. A todos, o meu respeito e eterna gratidão.

Finalmente, agradeço ao professor Romilson, que com muita competência me orientou no processo de construção da minha monografia. Contribuindo fundamentalmente para o desenvolvimento deste trabalho. Obrigado por acreditar em mim.

Ao professor Miguel Bordas pelas palavras de incentivo e por acreditar que conseguiria chegar ao final dessa etapa com sucesso.

A todas as pessoas que torceram fervorosamente por esse momento, sei que estão tão felizes quanto eu!

RESUMO

Este trabalho pretende refletir sobre as possíveis contribuições das atividades lúdicas, em especial os jogos em sala de aula. Trata-se de uma investigação sobre o desenvolvimento e aprendizagem da criança por meio da ludicidade, já que esta tem um papel fundamental na formação do indivíduo. Essa pesquisa tem como objetivo tentar compreender como e de que maneira as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, qual a importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem e a que fins estão sendo propostas as brincadeiras e os jogos. Utilizando-nos de uma abordagem de cunho qualitativo bibliográfico e documental, recorreremos à contribuição de diversos autores e estudiosos da área e ao que apresentam documentos e referenciais sobre o referido tema. Através dos estudos realizados, conclui-se que não há dúvida de que os jogos e as brincadeiras têm fundamental importância para o processo de desenvolvimento da criança, na sua socialização com o meio e são importantes instrumentos pedagógicos.

Palavras chave: Ludicidade; Jogo; Desenvolvimento infantil; Aprendizagem.

ABSTRACT

This present work aims to reflect on the possible contributions of ludic activities, especially games in the classroom. It is an investigation on the development and learning of children through playfulness, since this plays a key role in the formation of the individual. This first stage of basic education must set up in a meaningful process of learning and development of infants, not only in social and emotional, though they are of paramount importance to ensure the other learning. Thus, looking up answers to try to understand how and in what manner the playful activities may contribute to the development and learning of children, what the importance of ludic activities in the process of teaching and learning purposes and that the pranks are being proposed and games.

Key words: Playfulness; Game; Child development; Learning

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO/JUSTIFICATIVA	08
2	SOBRE JOGO, LÚDICO E EDUCAÇÃO NO CONTEXTO HISTÓRICO SOCIAL	12
2.1	CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS	15
2.2	O JOGO E A EDUCAÇÃO	20
3	AS TEORIAS E CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS SOBRE O JOGO	24
3.1	TEORIA DE FROEBEL	26
3.2	TEORIA DE PIAGET	31
3.3	TEORIA DE VYGOTSKY	39
4	O PAPEL DO PROFESSOR FRENTE À LUDICIDADE	44
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS	53

1. APRESENTAÇÃO /JUSTIFICATIVA

Esta monografia evidencia a ludicidade que tem origem latina, “ludus”, e significa “jogo”. Assim, o termo lúdico se refere ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Na atividade lúdica considera-se a ação e não apenas o resultado dela, é o vivido, o experimentado.

A criança desde o nascimento desperta para o desejo de brincar; considerando o senso comum, isso acontece naturalmente. Por incrível que pareça em nossa cultura é comum considerar as brincadeiras das crianças apenas sob a ótica do divertimento e do lazer e não como necessidades primordiais para o desenvolvimento delas sob todos os aspectos (cognitivo, afetivo, emocional, social...). Ela necessita se relacionar com pessoas, objetos e situações. Precisa vivenciar oportunidades e possibilidades, pois são esses fatores que irão organizar sua capacidade de ser e de estar no mundo. A expressão lúdica facilitará esta integração além de favorecer a percepção da realidade.

O interesse pelo tema em estudo surgiu diante das minhas experiências em sala de aula. Ao vivenciar esse espaço em escolas diferentes no que diz respeito à metodologia de trabalho, inquietei-me ao perceber que as crianças de uma determinada escola aprendiam de um modo diferente das da outra.

Em uma das escolas nas quais trabalhei, o jogo, o brinquedo e o lúdico entravam pela porta dos fundos, já em outra, esses elementos faziam parte da rotina e da proposta pedagógica.

Um dos propósitos desta Monografia é compreender como e de que maneira as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança. É investigar, qual a importância das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem e pesquisar a que fins estão sendo propostas as brincadeiras e os jogos no espaço escolar.

Justifica-se a relevância de tal estudo pela real necessidade da educação propiciar meios para que as crianças tenham um desenvolvimento pleno das esferas psicomotora, cognitiva, afetiva e social, desde a educação infantil até o ensino na educação é preciso refletir sobre a sua importância fundamental, sendo que é de fundamental importância que a primeira experiência da educação escolar vivenciada pela criança esteja voltada para o seu desenvolvimento integral.

Assim sendo, considera-se função dessa etapa da educação, promover o desenvolvimento global da criança; para isso, é preciso considerar seus conhecimentos prévios, ou seja, os conhecimentos que ela já possui, valorizando e explorando tais conhecimentos, além de proporcionar a criança oportunidades para que ela possa vivenciar o seu mundo, reconstruindo-o sempre que for possível.

A importância desse tema, portanto, se configura pelo fato de contribuir para a prática pedagógica dos professores, uma vez que as atividades lúdicas, em especial os jogos, podem ser excelentes recursos pedagógicos. Estes por sua vez devem ser usados corretamente, pois o sentido real, verdadeiro e funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Sendo que o papel do educador é mediar o processo de construção do conhecimento, intervir de forma adequada, deixando que o aluno construa o seu próprio conhecimento e consequentemente desenvolva habilidades.

Dessa forma, a criança poderá aprender por meio das atividades lúdicas ao encontrar na própria vida e nas pessoas reais sustentação física e emocional para as suas necessidades.

Assim, a investigação aponta para o trabalho docente na educação infantil, pois evidencia as contribuições das atividades lúdicas, como também a sua importância para o desenvolvimento pleno e aprendizagem integral da criança.

Toda a curiosidade que impulsionou este trabalho tem origem na convicção de que é através do brincar que a criança se desenvolve e se constitui.

Pensar a importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes, tais como a cultural, que analisa o jogo como expressão da cultura, especificamente a infantil; a educacional que analisa a contribuição do jogo para a educação, desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança e a psicológica que vê o jogo como uma forma de compreender melhor o funcionamento da psique, enfim, das emoções, da personalidade dos indivíduos.

A afirmação segundo a qual a finalidade de educação consiste em promover o desenvolvimento dos seres humanos, praticamente causa um acordo unânime dos especialistas.

É fundamental que se questione mais sobre a educação. Para isso, deve-se estar mais aberto, mais inquietante, mais vivo, mais ligado, refletindo sobre o cotidiano pedagógico e se perguntando sobre as suas possibilidades.

A atividade lúdica pode ser um meio fundamentalmente apropriado para contribuir com o desenvolvimento e a aprendizagem da criança na educação infantil, por demandar e desenvolver processos, não apenas cognitivos, mas também psíquicos, principalmente a memória e a aptidão de exprimir elementos com linguagens distintas, de representar o mundo por imagens, como também de ter alegria e de dividir situações repletas de afetividade e emoção.

O objetivo principal deste trabalho é pesquisar em que medida as atividades lúdicas, em especial os jogos, podem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança na educação infantil.

Os objetivos específicos intencionam historicizar os pressupostos teóricos que apontam para a contribuição das atividades lúdicas no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Segundo Gil (2007, p.44), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas.

Partindo dessa ideia, a monografia foi desenvolvida por meio de pesquisa baseada na literatura produzida sobre o tema e, para responder as questões propostas, juntamente com coletas de dados bibliográficos onde foram utilizadas as fontes primárias que são os artigos, livros, relatórios científicos, dissertações e teses, e as fontes secundárias que se apresentam como artigos de revisão, as bibliografias, os dicionários, os resumos, as livrarias, os sites, entre outros.

A pesquisa bibliográfica abrange a leitura, análise e interpretação de livros, periódicos e documentos xerocopiados. Todo o material selecionado passou por uma triagem, a partir da qual foi possível estabelecer um plano de leitura.

Esse tipo de pesquisa trata-se de uma leitura atenta e sistemática que se fez acompanhar de anotações e fichamentos e esses por sua vez serviram de fundamentação teórica para o estudo.

No que se refere ao trato da Educação Infantil tomamos como base os estudos de: Froebel (2002), Piaget (1978), Vygotsky (1988), Kishimoto (2012), e Huizinga (2010) e Luckesi, esses serviram de sustentação para a pesquisa, sem deixar de citar contribuições como: Dewey, Santos, Wallon, Brenelli, dentre outros.

Para atingir os objetivos desta pesquisa, os capítulos foram organizados da seguinte forma: o primeiro é dedicado a assuntos relacionados a ludicidade. O segundo discorre sobre o jogo, o lúdico e a educação no contexto histórico social, o contexto histórico dos jogos e a relação entre o jogo e a educação. Já o terceiro, refere-se sobre as teorias e concepções pedagógicas e no quarto, falar-se-á, do papel do professor frente à ludicidade.

Dessa forma, na conclusão, buscarei sistematizar o trabalho e apontar as possibilidades e os desafios colocados ao educador que pretende utilizar a ludicidade na sua prática, além de trazer relações sobre o brincar e a aprendizagem e a sua importância para as crianças.

2. SOBRE JOGO, LÚDICO E EDUCAÇÃO NO CONTEXTO HISTÓRICO SOCIAL.

A palavra Lúdico vem do latim *ludus*, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte.

O termo lúdico passou a ser reconhecido como questão essencialmente psicofisiológica, uma vez que trata da personalidade, do corpo, da mente e do comportamento humano.

Não encontramos um conceito comum para o lúdico na educação, porém alguns autores relacionam o tema ao jogo e trazem a importância do mesmo para o desenvolvimento da criança, uma vez que estimula as áreas perceptivas, motoras e a inteligência. O ato de brincar e estar envolvido em um jogo, por exemplo, faz com que as crianças externem suas emoções, o comportamento e tudo aquilo que estão sentindo.

No dicionário Larousse, encontramos as seguintes definições para jogo, brinquedo e brincadeira: Jogo - Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. Seguem alguns exemplos: jogo de futebol, jogo de damas, jogos de azar, jogo de palavras, jogo de empurra; Brinquedo - Objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira; Brincadeira - Ação de brincar, divertimento. Gracejo, zombaria. Festinha entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro.

Diversas vezes as aulas tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando a aula monótona e como consequência, temos o desinteresse por parte das crianças. Procura-se a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade.

O lúdico está cada vez mais presente nas escolas e mais especificamente nas salas de aula, principalmente na Educação Infantil, pois essa é uma fase de ampliação do universo de informações: a mamãe é vendedora, o papai é motorista, o herói preferido voa... Por isso faz-se necessário um ambiente que ofereça possibilidades para o desenvolvimento dessa imaginação através do jogo simbólico.

Ao propor uma atividade lúdica, onde as crianças vivenciarão situações imaginárias, o professor poderá aproveitar esses momentos para trabalhar as

questões sobre posicionamento de regras e normas que devem ser seguidas, espírito de solidariedade e postura frente aos desafios para que se possa permanecer na brincadeira.

Como o brincar é uma atividade marcante na infância, isso faz com que as crianças possam entrar em contato com o mundo, objetos e com os outros. Quando a criança está brincando, muitas vezes em seu momento do faz de conta, ela cria e recria situações cotidianas expressando sua vida afetiva, suas dificuldades e medos.

De acordo com Kishimoto (2012, p.139), a brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar. Segundo a autora, a brincadeira começa desde os primeiros dias de vida da criança e quem propicia o primeiro contato com esse mundo lúdico, alegre e descontraído é a própria família favorecendo uma formação de estruturas físicas, emocionais, cognitivas e sociais permitindo o avanço do desenvolvimento e crescimento infantil.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, mas como um aprendizado. Os desenvolvimentos pessoais que a ludicidade proporciona, associados aos fatores sociais e culturais, colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Através dos jogos lúdicos, do brinquedo e da brincadeira, desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos. É a partir de situações de descontração que o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, de forma prazerosa.

Huizinga (2010) foi um dos autores que mais se aprofundou no assunto estudando o jogo em diferentes culturas e línguas. Estudou suas aplicações na língua grega, hebraica, latim, entre outras.

O referido autor (2010) propõe uma definição que abrange tanto as manifestações competitivas como as demais. O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, ocorrida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço.

Nesta monografia, as palavras jogo, brincadeira e lúdico se apresentam num sentido mais amplo. Por isso a necessidade de definir esses termos: Brincadeira basicamente refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo; Jogo é

compreendido como uma brincadeira que envolve regras; Brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto; Já a Atividade Lúdica, abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

Algumas instituições de ensino não valorizam o aprendizado através do lúdico, da brincadeira. No entanto é primordial que as práticas pedagógicas nas salas de aula envolvam brincadeiras ou jogos, para que a criança sinta prazer em aprender, como também em ir para a escola, desenvolvendo assim, o raciocínio lógico, social e cognitivo.

O brincar é a primeira linguagem da criança, a partir das atividades lúdicas é que ela irá se desenvolver facilitando seu processo de socialização, comunicação, construção de pensamentos. No primeiro momento a criança brinca sozinha, representando vários papéis, dando vida aos objetos, atribuindo-lhes sensações e emoções. Aos poucos ela começa a sentir necessidade de interagir com as outras crianças e a partir disto, a brincadeira começa a se tornar mais complexa.

Assim, a brincadeira evolui na sua estruturação, fazendo com que haja uma evolução mental da criança. As atividades lúdicas não só dão prazer como também prepara o sujeito para viver em sociedade, impulsiona o indivíduo a buscar soluções para situações de conflitos do dia-dia.

De acordo com KISHIMOTO (2006, p. 36), quando os adultos criam intencionalmente as situações lúdicas visando instigar determinados tipos de aprendizagem, surge então a dimensão educativa. Mantendo a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Usar o jogo na educação infantil significa aumentar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do prazer, do lúdico, da habilidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Diante disso, fica claro que o lúdico, as brincadeiras e os jogos facilitam a aprendizagem da criança, fazendo com que o conhecimento aconteça de forma prazerosa.

A partir dessas definições constatamos que o lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar solução para problemas com renovada motivação.

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS

Para conceber a origem como também o significado dos jogos infantis tradicionais brasileiros, faz-se necessário investigar e analisar o folclore, considerado como responsável pelo seu surgimento.

Diversos estudos apontam a constituição do povo brasileiro na junção de três etnias, o índio, o branco e o negro, isto quer dizer que nos primeiros séculos houve uma progressiva assimilação das etnias vermelha e negra pela etnia branca, por meio dos primeiros portugueses colonizadores.

De acordo com Kishimoto (1999, 2012), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. Ligados ao folclore, possuem as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação e mudança.

As brincadeiras tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social. A mistura entre o índio e o negro ao homem branco, levou este último a preponderar como núcleo para a formação do povo brasileiro. O tempo foi passando e a continuidade do cruzamento de povos europeus com asiáticos, propiciou elevados contrastes e diferenças na composição populacional do Brasil.

É preciso considerar então o contexto cultural de cada uma das etnias, dando destaque para o folclore. É válido dizer que ao longo do processo de miscigenação, o folclore brasileiro apresentou aspectos novos, mas a influência portuguesa permaneceu forte.

Com os primeiros colonizadores eis que veio também o folclore português com seus jogos, festas, valores, incluindo os contos, as histórias, as lendas assim como, as superstições.

Conforme Bittencourt (1960, p. 401),

[...] o folclore lusitano é originário de tradições milenares europeias: “As que não eram de origem portuguesa, as que vinham de longe, ao chegarem ao Brasil, levavam a nossa marca, para depois, com as novas gerações de luso-brasileiros, sofrerem as injunções naturais que a própria terra sugeria tão fortemente”.

Verifica-se essa tradição milenar do folclore que é transmitido por meio da oralidade de geração em geração. Em “Jogos infantis, o jogo, a criança e a educação” a pipa, por exemplo, é apontada como um dos jogos tradicionais, introduzida no Maranhão pelos portugueses.

Estudos apontam que este brinquedo é bastante antigo e que utilizado pelos adultos mais primitivos, com objetivos práticos, como nas estratégias militares e, com o passar dos tempos, transformou-se em brinquedo infantil.

Conforme Kishimoto (1999, 2012) não é tarefa fácil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis do Brasil em virtude da ampla miscigenação étnica a partir do primeiro grupo de colonização. Mas é possível, em alguns casos, efetuar um estudo, especialmente em contextos onde o predomínio dessas etnias é muito grande, como nos engenhos de açúcar ou nas tribos indígenas espalhadas pelo país, no fim do século XIX e começo do século XX.

Percebe-se então a forte presença da influência portuguesa na vida do povo brasileiro, vários folguedos populares como o Bumba meu boi, o Fandango e a Farra do boi denotam grande influência portuguesa. No folclore brasileiro, são de origem portuguesa os seres fantásticos como a Cuca, o Bicho papão e o Lobisomem, e muitas das lendas e jogos infantis como as cantigas de roda.

[...] em Vitória, Espírito Santo, o folclore do papão transfere-se para um jogo tradicional, o jogo de bolinhas de gude, criando uma variante que recebe a denominação de figura temida, do poderoso papão, comedor de criancinhas, capaz de matar todos apenas com um toque (*ibidem*, 2012).

Dessa forma, os primeiros colonizadores portugueses trouxeram para o Brasil inúmeros jogos tradicionais que se popularizaram em todo o mundo, como o jogo de saquinhos, as amarelinhas, a bola de gude, o jogo de botão, o pião, dentre outros.

É válido ressaltar que desde o princípio da colonização, as crianças brasileiras são ninadas com cantigas de origem lusitana. Rodrigues (*apud* KISHIMOTO, 2012, p. 21) cita, por exemplo, a cantiga Rodriguinho, que acompanha a brincadeira feita com crianças pequenas.

Com a mão aberta, faz-se um movimento de torção para um lado e para outro, acompanhando o ritmo da quadra inicial. Depois, sempre dentro do ritmo, bate-se com a mão no alto da cabeça e geralmente a criança imita os gestos e acha graça. A escritora encontrou tal brincadeira na região sudeste, especificamente no

Rio de Janeiro, na região nordeste, em Pernambuco e na região norte, no Amapá, acompanhada dos seguintes versos:

*Rodriguinho,
Rodriguinho,
Como ele vem,
Todo requebradinho
Rodriguinho,
Namoradinho,
Como ele vem
Todo requebradinho
Dá! Dá! Dá!
Na cabecinha,
Da menina*

Com relação aos jogos de bater palmas existe a brincadeira acompanhada com os versos abaixo:

*Fiorito que bate, bate;
Fiorito que já bateu;
Quem gosta de mim é ela,
Quem gosta dela sou eu.*

Fiorito aparece em álbuns de anúncios portugueses do início do século XX. Consta, também, que nas classes primárias dos colégios americanos instalados no Brasil, nos primeiros tempos da República, era comum a introdução de marchas e jogos ginásticos alternados com aulas, como medida preventiva do cansaço dos alunos. Em São Paulo, predomina a versão que substitui o Fiorito por pirulito e que é cantada pela maioria das crianças pré-escolares. (RODRIGUES *apud* KISHIMOTO, 2012, p. 22).

Ainda de acordo com Kishimoto (2012, p. 24), “A antiguidade de muitos jogos tradicionais infantis é atestada pela obra do Rei de Castela Afonso X que, em 1283, redigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura europeia”. Nesta obra, segundo Grunfeld (1979, p. 9), “o Rei descreve diversos jogos presentes até os tempos

atuais, como o pião, a amarelinha, o jogo de saquinhos ou ossinhos, o xadrez, tiro ao alvo, jogo de fio ou cama de gato, jogos de trilha, o gamão, entre outros”.

Fica claro então, que uma boa parte dos jogos tradicionais infantis que foram incluídos nas atividades lúdicas no Brasil, surgiram até aqui através do povo português, mas estes já traziam uma antiga tradição europeia, vinda de velhos tempos. Posteriormente, o Brasil, recebeu novas influências, por meio dos elementos folclóricos do povo negro, como também dos nativos indígenas.

É bastante notório que no Brasil há influência dos povos africanos em vários setores, tais como no econômico, cultural e social, inclusive, é um dos países do globo que mais apresenta essa influência; no entanto, não é sabido com precisão quando os primeiros escravos chegaram a este país, por falta de documentação que comprove tal fato.

Para Kishimoto (2012) é difícil determinar no Brasil o folclore de origem africana, isso porque houve uma verdadeira mistura dos negros primitivos com o cotidiano do período colonial, nas plantações, nas minas, nos engenhos, assim como nos trabalhos realizados nas cidades e no litoral, dificultando, dessa forma, a distinção do que é originário e específico do povo africano e das adaptações que foram incluídas.

Em relação aos jogos e brinquedos africanos, Câmara Cascudo, em “Superstições e Costumes” (1958, p. 50-57), afirma ser “difícil detectá-los pelo desconhecimento dos brinquedos dos negros anteriores ao século XIX”. Diz ainda que certamente as crianças africanas recém-chegadas ao Brasil divulgaram o repertório de suas brincadeiras entre elas, por meio da oralidade. No entanto, é possível que jogos totalmente orais tenham encontrado obstáculos na linguagem local, dificultando assim o processo de transmissão.

Diante das pesquisas, verifica-se que, ao longo do tempo, muitos jogos foram se descaracterizando porque negros nascidos no Brasil já eram influenciados não apenas pela cultura africana, mas também pela portuguesa e indígena. Além disso, as brincadeiras e os brinquedos da criança africana quase não foram registrados.

Estudos apontam que os viajantes e a população em geral deram atenção aos aspectos sociais do negro, como também seu modo de vida, religião e superstições, mas o jogo infantil foi quase completamente esquecido, até porque, naquele período da história, a infância não tinha nenhum valor e importância para os estudiosos da época.

Também os índios trouxeram várias contribuições de grande valor para o folclore brasileiro. As danças totêmicas, por exemplo, nas quais dançarinos imitam animais demoníacos em rituais mágicos, é um elemento forte do folclore brasileiro e têm origem indígena. Também os animais, presentes na cultura indígena, juntam-se em seus rituais e contos, permanecendo na memória social da infância. “O próprio jogo do bicho, tão popular no Brasil, tem suas origens neste resíduo animista da cultura indígena, reforçado, posteriormente, pela africana”. (FREYRE, 1996, p. 14).

A tradição indígena das bonecas de barro não se transfere à cultura brasileira. Prepondera a boneca de pano, possivelmente de origem africana. Mas o gosto e a procura da criança por brinquedos de figuras de animais são peculiares da cultura brasileira, embora vá sumindo com a padronização do campo industrial. Sendo assim, da influência e tradição indígena ficou no povo brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais (KISHIMOTO, 2012, p. 62).

As danças totêmicas permanecem vivas até os dias de hoje, fazendo parte da cultura brasileira. Podemos citar como exemplo dessa dança o Bumba meu boi, cuja dança revela elementos satíricos, cômicos, trágicos e dramáticos.

Todos na tribo cultivavam suas atividades e trabalhavam para sua subsistência e quando dançavam, cantavam e imitavam animais, estavam seguindo uma tradição milenar. Mesmo aquelas ações e comportamentos apresentados como jogos infantis não passam na verdade de formas de condutas de toda tribo.

No mundo indígena, as brincadeiras não pertencem ao mundo infantil, porque os adultos também brincam de jogo de fio, de peteca e imitam os animais. Sendo assim, não se deve falar de jogos típicos das crianças indígenas. Existem jogos dos indígenas, mas o sentido do jogo é diferente de outras culturas nas quais a criança destaca-se do mundo adulto.

De acordo com Kishimoto,

Ainda hoje, segundo entrevistas com elementos das tribos cherente, em 03-08-90, continuam presentes as tradicionais brincadeiras indígenas, de imitar bichos, caçar passarinhos, fazer brinquedo, modelar bichinhos de barro, brincar de esconde-esconde, de bola feita de cera e diversos tipos de corridas com toras, com pneus e até de roda, mostrando a permanência e incorporação de novos elementos (KISHIMOTO, 1993, p. 72-73).

De um modo geral, permanecem até os dias de hoje, fazendo parte da cultura infantil brasileira, diversas brincadeiras de imitação de animais, como o pulo do sapo, o voo das borboletas, da ema, além de jogos de pegador personalizados por animais como carneiros, cavalos, lobos, veados, entre outros.

As crianças indígenas brincam de um modo diferente, pois para elas o jogo não se caracteriza como em outras culturas, não há vencedor ou perdedor. Podemos afirmar que as situações lúdicas para os indígenas funcionam como preparação para a vida, uma vez que vivenciam situações do cotidiano adulto como, por exemplo, realizar pequenas caçadas e tarefas domésticas.

Diante disso, nota-se que as manifestações lúdicas sempre foram significativas para os povos que mesmo com o decorrer dos anos não deixaram que as suas culturas fossem apagadas totalmente, não permitiram que elas se perdessem no tempo e no espaço. Ao contrário, tentaram preservar muitas brincadeiras e jogos mesmo que estes ganhem novas características de acordo com a época ou religião em que estivessem inseridos. Dessa forma resistem até os dias atuais, seja através das famílias ou de espaços educativos.

Percebemos então, que a tradicionalidade e a universalidade das brincadeiras são devidas os povos antigos que praticavam tais brincadeiras como: amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e ainda hoje em dia as crianças fazem da mesma maneira, embora algumas das brincadeiras tenham permanecido com sua estrutura inicial e outras tenham se transformado com o passar do tempo.

2.2 O JOGO E A EDUCAÇÃO

Nas últimas décadas as brincadeiras e os jogos têm sido foco de muitos trabalhos de pesquisas, uma vez que muitos estudiosos já comprovaram a importância dos mesmos para o desenvolvimento infantil.

Segundo Vygotsky (1989) o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, portanto os professores precisam aproveitar o mesmo como facilitador da aprendizagem.

Quando se trabalha o lúdico na educação, abre-se um espaço para que a criança expresse seus sentimentos, oferecendo a ela a oportunidade de desenvolver

a afetividade, para a assimilação de novos conhecimentos. A partir do jogo criam-se espaços para a ação simbólica e a linguagem podendo ser trabalhado com limites e regras entre a imaginação e o real.

Diante disto, a atividade lúdica dentro do espaço educativo é essencial para a criança porque estimula a inteligência, a imaginação, a criatividade, ajuda o exercício de concentração e atenção e favorece a motricidade infantil.

Luckesi (2004) acredita que a ludicidade se expande para além da ideia de lazer restrito às experiências externas, para ele:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhante. Estamos sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o Sujeito (LUCKESI, 2004, p. 18)

Entende-se que educar ludicamente não é jogar o conhecimento pronto para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer e resgatar o verdadeiro sentido da palavra ESCOLA, local de alegria, prazer e desenvolvimento.

Para tanto, a escola precisa repensar sobre os sujeitos os quais ela educa, informa, transforma e auxilia no desenvolvimento, para que assim possa traçar caminhos para a transformação, descoberta e não apenas transmissões e técnicas desprovidas de significado.

Nesse sentido, o jogo faz parte do contexto educacional uma vez que, no espaço escolar a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos das crianças são respeitados.

É por intermédio dos jogos, das atividades lúdicas que as crianças se preparam para a vida. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo pode representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma educação voltada para o lúdico oferece aos alunos experiências concretas necessárias ao desenvolvimento social, emocional e cognitivo do sujeito aprendente.

É relevante dizer que os jogos voltados para a educação da criança precisam estar dentro das reflexões do educador, para que possa avaliar o seu próprio trabalho. Diante disso, o profissional precisa se perguntar: A que fins estão sendo propostos os jogos e as atividades lúdicas na minha sala de aula? Em que medida os jogos podem contribuir para a educação, desenvolvimento e aprendizagem do meu aluno?

O jogo torna-se significativo quando a criança é levada a conhecer, compreender e construir seus próprios conhecimentos, pois dessa forma, saberá agir diante de situações que exijam pensar por conta própria e resolver problemas com autonomia e segurança.

De acordo com Luckesi (2004), podemos e devemos nos servir das atividades lúdicas na perspectiva de obtermos resultados significativos para o desenvolvimento e formação dos nossos educandos.

Conseqüiremos os resultados significativos acima citados, se conhecermos a teoria e as possibilidades da ludicidade dentro desse campo educacional, pois assim, saberemos o que fazer com as atividades lúdicas em cada fase de desenvolvimento de uma criança.

É importante considerar que para que o jogo seja significativo para a criança é preciso que tenha pontos de contato com a sua realidade. Através da observação do desempenho das crianças com os jogos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e ao observá-las poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo através dos jogos os nutrientes ao seu desenvolvimento.

Acredito na relação direta entre o jogo e a educação, pois quando falamos em jogo não nos referimos apenas no ato de brincar, jogar. O jogo refere-se também ao ato de descoberta e compreensão do mundo. Atividades de caráter lúdico-

educativas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em um mecanismo de potencialização de aprendizagens.

Porém, para que a educação lúdica seja realmente estimulante e promotora de desenvolvimento, o educador deve conhecer, previamente, o processo evolutivo dos infantes, bem como particularidades, referentes a aspectos tão diferentes como os cognitivos, lingüísticos, emocionais, sociais.

Tal conhecimento irá lhe mostrar, entre outras coisas, não apenas quais os desenvolvimentos possíveis, em função do nível de maturidade e dos conteúdos de que se está tratando, como também que novas aprendizagens são suscetíveis de promover a construção do conhecimento e, sobretudo, como impulsioná-las, para que a educação se transforme efetivamente em desenvolvimento.

3. AS TEORIAS E CONCEPÇÕES PEDAGÓGICAS SOBRE O JOGO

Diversos autores como Froebel, Vygotsky, Piaget, entre outros, atribuem relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil e no desenvolvimento das esferas psicomotoras, cognitivas e emocionais.

Na Educação Infantil é preciso oportunizar a essas crianças um momento de prazer, alegria, diversão e aprendizado, pois é brincando também que as crianças aprendem. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade, quando está brincando. Segundo Piaget (*apud* BACELAR 2009, p.25), a criança já nasce com as pré-condições neurológicas do conhecimento, mas as condições de fato se dão através de atividades que ele denomina como jogos (de exercício, simbólicos e de regras, conforme as idades).

Piaget descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo nesta ordem: jogo de exercício; jogo simbólico/dramático; jogo de construção; e jogo de regras. A importância do jogo de regras é que quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o que pode e o que não pode fazer, garante-se certa regularidade que organiza a ação tornando-a orgânica.

Vygotsky estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Uma das principais ideias deste autor é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos regulares.

Para Vygotsky (1989), pela análise sócio-histórica, entende-se que a brincadeira acontece com uma atividade social da criança cuja natureza e origens específicas são elementos inerentes na construção da personalidade e compreensão da realidade em que o indivíduo está inserido. Em toda brincadeira de infância podemos encontrar três características: a imaginação, a imitação e a regra. Essas podem aparecer de forma evidente tendo em vista a forma de brincar, a faixa etária, a função e os papéis que as crianças desempenham quando estão juntas brincando. É impressionante a abrangência dos comportamentos solicitados pelas brincadeiras dos pequenos, pois os mesmos reúnem tanto atividade de corpo e movimento quanto mentais, até porque elas mobilizam suas disposições cognitivas, sociais e emocionais, sendo demonstrações importantes para o seu desenvolvimento.

Convém lembrar também que o principal conceito da teoria de Vygotsky é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, que ele define como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si mesmas.

Para Vygotsky (1989), pela análise sócio-histórica, entende-se que a brincadeira acontece como uma atividade social da criança cuja natureza e origens específicas são elementos inerentes na construção da personalidade e compreensão da realidade em que o indivíduo está inserido.

De acordo com Vigotsky, em toda brincadeira de infância podemos encontrar três características: a imaginação, a imitação e a regra. Essas podem aparecer de forma evidente tendo em vista a forma de brincar, a faixa etária, a função e os papéis que as crianças desempenham quando estão juntas brincando.

É impressionante a abrangência dos comportamentos solicitados pelas brincadeiras dos pequenos, pois os mesmos reúnem tanto atividade de corpo e movimento quanto mentais, até porque elas mobilizam suas disposições cognitivas, sociais e emocionais, sendo demonstrações importantes para o seu desenvolvimento.

Portanto brincar, jogar, agir ludicamente permite que a criança cresça em todos os aspectos, pois as múltiplas experiências que vivencia levam-na a um estado de consciência, ao prazer e à alegria de se movimentar no espaço, de manipular objetos e principalmente de compartilhar momentos de troca com o outro.

Todas essas discussões e pontos de vista, trazidos por figuras significativas - a exemplo dos autores citados acima que fizeram e fazem até hoje parte da educação, contribuindo com as suas teorias - influenciam e modificam nossa maneira de pensar em relação ao tema em questão, as relações da criança com o outro, o meio educativo dentro do contexto do brincar e a fundamental participação da criança nas brincadeiras e jogos, assim como a importância da ludicidade para o seu desenvolvimento psíquico, social, afetivo, cognitivo e emocional.

Partindo dessas ideias, analisaremos na seção seguinte, os algumas pressupostos teóricos e suas correntes pedagógicas que apontam para a importância da ludicidade no desenvolvimento infantil.

3.1 TEORIA DE FROEBEL

Esta seção abordará as teorias e concepções pedagógicas sobre o jogo a partir das teorias de Froebel, Piaget e Vygotsky, como também das concepções de Dewey e Wallon. Desse modo, pretendemos nos aproximar das opiniões de estudiosos acerca do que seja o jogo.

Os autores que aqui serão citados pensaram no lúdico de diferentes formas, e desenvolveram os seus pensamentos de acordo com o contexto histórico de suas épocas.

Para entender o papel do jogo na vida do homem como elemento da cultura é indispensável citarmos Huizinga (2010) em *Homo Ludens*.

O jogo na sua essência é uma atividade ou ocupação voluntária e, exercida dentro de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concedidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1999, p.98).

Estes três elementos que caracterizam o jogo, segundo Huizinga (1999), são úteis para se analisar as estratégias de planejamento e aplicação das atividades lúdicas, como também para saber melhor como aproveitá-las na sua utilização.

Muitos estabelecimentos infantis que se desenvolveram nos primeiros anos do século XX foram influenciados pelas ideias de Froebel, e dos escolanovistas como Claparède, Dewey, Decroly e Montessori. É importante assinalar como tais estudos repercutiram na introdução de jogos na educação, concebidos ora como ação livre da criança ora como atividade orientada pelo professor.

O escolanovismo acreditava que a educação era o exclusivo elemento verdadeiramente eficaz para a construção de uma sociedade democrática, que levava em consideração as diversidades, respeitando a individualidade do sujeito, aptos a refletirem sobre a sociedade e capazes de inserir-se nessa sociedade. Então de acordo com alguns educadores, a educação escolarizada deveria ser sustentada no indivíduo integrado à democracia, o cidadão atuante e democrático.

Para John Dewey a escola não poderia ser uma preparação para a vida, mas, sim, a própria vida. Assim, a educação tem como eixo norteador a experiência e aprendizagem, fazendo com que a função da escola seja a de propiciar uma

reconstrução permanente da experiência e da aprendizagem dentro de sua vida. Então, para ele, a educação teria uma função democratizadora de igualar as oportunidades. De acordo com o ideário da escola nova, quando falamos de direitos iguais perante a lei, devemos estar nos referindo aos direitos de oportunidades iguais perante a lei.

Froebel tornou-se conhecido no meio acadêmico como o psicólogo da infância, porque criou uma pedagogia tendo a representação simbólica como eixo do trabalho educativo. Além disso, não apenas confiou na criança, como também exaltou sua perfeição e brindou as manifestações infantis através de brincadeiras espontâneas e livres.

O referido filósofo considerava a Educação Infantil indispensável para a formação da criança e essa idéia foi aceita por grande parte dos teóricos da educação que vieram depois dele. O objetivo das atividades nos jardins de infância era possibilitar brincadeiras criativas.

As atividades e o material escolar eram determinados de antemão, para oferecer o máximo de oportunidades de tirar proveito educativo da atividade lúdica.

O autor citado anteriormente desenhou círculos, esferas, cubos e outros objetos que tinham por objetivo estimular o aprendizado. Eles eram feitos de material macio e manipulável, geralmente com partes desmontáveis. As brincadeiras eram acompanhadas de músicas, versos e dança.

Os objetos criados por Froebel eram chamados de “dons” ou “presentes” e havia regras para usá-los, que precisariam ser dominadas para garantir o aproveitamento pedagógico. As brincadeiras previstas por ele eram, quase sempre, ao ar livre para que a turma interagisse com o ambiente.

Kishimoto (2002, p. 64-65) apresenta a relação dos dons ou materiais de ensino utilizados pela pedagogia froebeliana:

- 1º - seis bolas de borracha, cobertas com tecido de várias cores;
- 2º - esfera, cubo e cilindro de madeira;
- 3º - cubo dividido em oito cubinhos;
- 4º - cubo dividido em oito partes oblongas;
- 5º - cubo dividido em metade ou quartas partes;
- 6º - cubo consistindo em partes oblongas, duplamente divididas;
- 7º - tabuinhas quadradas e triangulares para compor figuras;

- 8º - varinhas para traçar figuras;
- 9º - anéis e meio anéis para compor figuras;
- 10º - material para desenho;
- 11º - material para picar;
- 12º - material para alinhavo;
- 13º - material para recortes de papel e combinação;
- 14º - papel para tecelagem;
- 15º - varetas para entrelaçamento;
- 16º - réguas com dobradiças (goniógrafo);
- 17º - fitas para entrelaçamento;
- 18º - material para dobradura;
- 19º - material para construção com ervilhas; e
- 20º - material para modelagem.

Para a pedagogia froebeliana, a bola tem valor educativo para desenvolver a inteligência da criança, sendo que esta é representada como o símbolo da unidade, que por sua vez, carrega a variedade.

Como representação do corpo que se desenvolve continuamente, eis que surge o cubo. Enquanto a esfera aponta para a unidade, o cubo, para a variedade. Como na esfera, não há lados nem cantos, o que predomina é a identidade e a unidade.

Froebel propõe que cada dom seja estudado em três aspectos: como forma de vida (objetos do mundo natural), como forma de beleza (formas estéticas, de simetria) e como forma de conhecimento (conceitos de matemática, geometria). Assim, as seis bolas macias do primeiro dom e a esfera, o cubo e o cilindro do segundo dom satisfazem o primitivo desejo de exercer força e causar mudança e propiciam experiências de movimento, forma, posição, direção e cor.

E por fim, os poderes artísticos do homem aparecem na brincadeira e ligam entre si o arquiteto, pintor, desenhista e escultor através de exercícios arquitetônicos, possíveis a partir do quinto e sexto dons, o uso de tábuas, pauzinhos e anéis, desenhos, pinturas, trabalhos com ervilhas e modelagem.

Dessa forma, através das suas representações dramáticas, movimentos rítmicos, músicas e poemas, os jogos de jardim oferecem várias maneiras de

atividades capazes de auxiliar o desenvolvimento de poderes considerados inatos na criança.

O mesmo autor traz em sua obra “A Educação do Homem”, o fator preponderante que o jogo tem em seu sistema educativo: “O jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança durante a infância, porque é a manifestação espontânea do interior, imediatamente provocada por uma necessidade também interior”. (FROEBEL, 1826, p. 67). E complementa:

O jogo é o produto mais puro e espiritual desta fase do crescimento humano. É ao mesmo tempo modelo e reprodução da vida, da íntima e misteriosa natureza do homem e de todas as coisas. Por isso levam à alegria, liberdade, satisfação, paz e harmonia com o mundo. Do jogo emanam fontes de todo o bem. A criança joga tranqüilamente, com atividade espontânea, resistindo à fadiga, seguramente levará à formação de um homem ativo, resistente, capaz de se sacrificar por seu próprio bem e pelo bem dos demais. Portanto, não este período de brincar, desta criança se entregando inteiramente ao jogo, a manifestação mais bonita da vida infantil? (FROEBEL, 1826, p. 84).

Este elaborou sua teoria da lei da conexão interna, influenciado pelo enorme movimento de seu tempo em favor do jogo, instituindo este como elemento importante no desenvolvimento integral da criança.

Assim, afirmava que o jogo é capaz de propiciar vários benefícios aos pequenos, principalmente na esfera intelectual, moral e física. Levando em consideração também que o seu costume de analisar crianças lhe fornecia condições de intuir sobre as ações e comportamentos infantis, auxiliando, assim, na construção da sua teoria.

A partir de sua filosofia educacional baseada no uso dos jogos infantis, Froebel delineia a metodologia dos dons e ocupações, dos brinquedos e jogos, propondo: um dom, materiais como bola, cubo, varetas, anéis, etc., que permitem a realização de atividades discriminadas como ocupações, sob a orientação da jardineira, e dois brinquedos e jogos, atividades simbólicas, livres, acompanhadas de músicas e movimentos corporais, designadas a liberar a criança para a expressão das relações que estabelece sobre objetos e situações do seu cotidiano. Os brinquedos são vistos como atividades imitativas livres, e os jogos como atividades livres com o emprego dos dons (KISHIMOTO, 2002, p. 64).

Froebel ainda apresenta a brincadeira como sendo uma ação espontânea e livre da criança. No ato de brincar ele assinala pontos de alta relevância para o infante, tais como o prazer, a autodeterminação, a atividade representativa, a própria valorização do processo de brincar, a seriedade do brincar, expressão de necessidades e tendências internas. Essas ideias de Froebel relacionam-se com a de autores consagrados como Henriot (1893, 1989), Brougère (1995), Vygotsky (1987, 1988, 1982) e Piaget (1977, 1978). Para Froebel, o ato de brincar é de grande importância para o desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida:

Neste estágio de desenvolvimento a criança vai crescendo como ser humano que sabe usar seu corpo, seus sentidos, seus membros, meramente por motivo de seu uso na prática, mas não por busca de resultados em seu uso. Ela é totalmente indiferente a isso, ou melhor, ela não tem ideia sobre o significado disso. Por tal razão a criança neste estágio começa a brincar com seus membros – mãos, dedos, lábios, língua, pés, bem como as expressões dos olhos e face (FROEBEL *apud* KISHIMOTO, 2002, p. 69).

Segundo Kishimoto (2002), Froebel almeja desenvolver todo o ser da criança por meio de processos escolares, como também do auxílio familiar, dentro de uma unidade ou relação mútua.

É bastante perseverante no sentido da aplicação do princípio da espontaneidade na educação física, mental ou moral, mas em momento algum, ele desdenha o trabalho da educação formal nem o exercício físico ou outro aspecto da cultura. Afirma que “as esferas espiritual, física e intelectual constituem uma unidade relacionada internamente, em que cada um dos elementos afeta e é afetado pelos demais” (*ibidem*, 2002, p. 69). Por isso, Froebel foi e é considerado o psicólogo da infância.

Ainda de acordo com Kishimoto (2002, p. 70), o editor Harris enaltece a figura de Froebel:

Froebel é o reformador pedagógico que fez mais que todos os restantes juntos, por dar valor à educação, ao que os alemães chamam “método de desenvolvimento pela atividade espontânea”, que permite plena expressão, porque os atos da criança que joga são o resultado de suas próprias decisões e motivações e não obediência ao mando ou sinal do mestre (FROEBEL *apud* KISHIMOTO, 2002, p. 70).

Para Froebel, no ato de brincar, quando a criança reproduz situações da vida, é porque está em busca de compreender o seu mundo. Sendo assim, quando ela imita, está tentando compreender aquele ser a quem ela está imitando, seja uma pessoa ou um animal. Trata-se de um processo totalmente inconsciente, ou seja, imitando-os, busca compreendê-los.

Este autor conclui que os dois tipos de imitação (a partir de modelos) e a imitação livre são importantes para o desenvolvimento infantil.

A pedagogia froebeliana declara ainda que as atividades infantis devem ser sempre acompanhadas com movimentos corporais imitativos, músicas e poemas, pois, para o renomado autor, quando o educador relaciona sons a ideias, surgem grandes possibilidades para se trabalhar a linguagem.

3.2 TEORIA DE PIAGET

Conforme Piaget (1978), a construção do conhecimento ocorre quando acontecem ações físicas ou mentais sobre objetos que, provocando o desequilíbrio, resultam em [assimilação](#) ou [acomodação](#) e assimilação dessas ações e, assim, em construção de [esquemas](#) ou conhecimento. Em outras palavras, uma vez que a criança não consegue assimilar o estímulo, ela tenta fazer uma acomodação e, após, uma assimilação, e o [equilíbrio](#) é, então, alcançado.

Os esquemas são análogos às fichas de arquivo, são as estruturas mentais ou cognitivas pelas quais os indivíduos intelectualmente organizam o meio. São estruturas que se modificam com o desenvolvimento mental e que se tornam cada vez mais refinadas à medida que a criança torna-se mais apta a generalizar os estímulos. Por este motivo, os esquemas cognitivos do adulto são derivados dos esquemas sensório-motor da criança e, os processos responsáveis por essas mudanças nas estruturas cognitivas são assimilação e acomodação (LOPES, 2001, p. 47).

Para Piaget (1978), assimilação é o processo cognitivo de colocar (classificar) novos eventos em esquemas existentes. É a incorporação de elementos do meio externo (objeto, acontecimento) a um esquema ou estrutura do sujeito. Em outras palavras, é o processo pelo qual o indivíduo cognitivamente capta o ambiente e o organiza possibilitando, assim, a ampliação de seus esquemas. Na assimilação o indivíduo usa as estruturas que já possui.

Já a acomodação é a modificação de um esquema ou de uma estrutura em função das particularidades do objeto a ser assimilado. Pode ser de duas formas, visto que se pode ter duas alternativas: criar um novo esquema no qual se possa encaixar o novo estímulo, ou modificar um já existente de modo que o estímulo possa ser incluído nele.

Após ter havido a acomodação, a criança tenta novamente encaixar o estímulo no esquema e aí ocorre a assimilação. Por isso, a acomodação não é determinada pelo objeto e sim pela atividade do sujeito sobre este, para tentar assimilá-lo. O balanço entre assimilação e acomodação é chamado de adaptação.

Equilibração para este autor é o processo da passagem de uma situação de menor equilíbrio para uma de maior equilíbrio. Uma fonte de desequilíbrio ocorre quando se espera que uma situação ocorra de determinada maneira, e esta não acontece.

De acordo com Piaget,

[...] o desenvolvimento cognitivo é um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas cognitivas derivando cada estrutura de estruturas precedentes. O indivíduo constrói e reconstrói continuamente as estruturas que o tornam cada vez mais apto ao equilíbrio (PIAGET, 1978, p. 98).

Essas construções seguem um padrão denominado por Piaget de estágios, que seguem idades mais ou menos determinadas. Todavia, o importante é a ordem dos estágios e não a idade de aparição destes:

Sensório motor (0 a 2 anos): a partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. A inteligência é prática. As noções de espaço e tempo são construídas pela ação. O contato com o meio é direto e imediato, sem representação ou pensamento.

Pré-operatório (2 a 7 anos): também chamado de estágio da Inteligência Simbólica. Caracteriza-se, principalmente, pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior (sensório motor). A criança deste estágio é egocêntrica, centrada em si mesma, e não consegue se colocar, abstratamente, no lugar do outro; não aceita a ideia do acaso e tudo deve ter uma explicação (fase dos "por quês"); já pode agir por simulação, "como se"; possui percepção global sem discriminar detalhes; e deixa se levar pela aparência sem relacionar fatos.

Operatório concreto (7 a 11 anos): a criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, já sendo capaz de relacionar diferentes aspectos e abstrair dados da realidade. Não se limita a uma representação imediata, mas ainda depende do mundo concreto para chegar à abstração. Desenvolve a capacidade de representar uma ação no sentido inverso de uma anterior, anulando a transformação observada (reversibilidade).

Operatório formal (12 anos em diante): a representação agora permite a abstração total. Não se limita mais à representação imediata nem somente às relações previamente existentes, mas é capaz de pensar em todas as relações possíveis logicamente buscando soluções a partir de hipóteses e não apenas pela observação da realidade. Em outras palavras, as estruturas cognitivas alcançam seu nível mais elevado de desenvolvimento e tornam-se aptas a aplicar o raciocínio lógico a todas as classes de problemas.

O autor citado anteriormente (1978) declara que se o ato da inteligência desemboca no equilíbrio entre assimilação e acomodação, uma vez que a imitação prolonga esta última por si mesma, é possível afirmar que o jogo é essencialmente assimilação, que prima sobre a acomodação.

Para esse epistemólogo, com a socialização da criança o jogo adquire regras ou adapta-se a imaginação simbólica às necessidades da realidade, construções espontâneas que imitam o real, o símbolo de assimilação individual dá passagem à regra coletiva ou ao símbolo representativo ou objetivo, ou a ambos.

A partir desse pressuposto teórico, o nascimento do jogo é analisado por Piaget como a gênese da imitação. Esta não se sustenta sobre nenhuma técnica instintiva ou hereditária; isto é, a criança aprende a imitar e, como qualquer outra aprendizagem, estas aquisições se encontram unidas a todos os problemas relativos à construção sensorio-motora e mental da criança.

Araújo (1992) apresenta as ideias de Piaget sobre o jogo e ressalta o aspecto interacionista, abordado por ele, na construção da inteligência. O jogo é, para Piaget, essencialmente assimilação predominando sobre acomodação.

A criança, quando não consegue compreender o mundo dos adultos e a realidade circundante, usa o jogo para orientar seu pensamento em direção à satisfação de suas necessidades afetivas e intelectivas, o que faz com que assimile o real à sua própria vontade, resultando daí um equilíbrio pessoal do mundo físico e social (ARAÚJO, 1992, p. 61).

Para Piaget (1978), há uma estreita relação entre os jogos e a construção da inteligência. O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar.

Este estudioso acredita que os jogos são essenciais na vida da criança. Estudando o impulso que o ser humano tem para o jogo (sua tendência lúdica), classifica o jogo de três formas, que caracterizam a evolução do jogo na criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem: jogos de exercício psicomotor, jogos simbólicos e jogos de regras.

De início tem-se o jogo de exercício psicomotor, que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. “São jogos que envolvem exercícios psicomotores e que requerem a maturação neuropsicomotora”.

“O jogo, em si, limita-se à repetição de movimentos e gestos com um objetivo exploratório” (ARAÚJO, 1992, p. 71), ou seja, permite à criança explorar e exercitar o próprio corpo. Sua finalidade é o prazer do funcionamento que leva à repetição e à observação de suas consequências e efeitos. Piaget classifica tais jogos de exercício sensório-motores e jogos de pensamento.

Jogos sensório motores são “[...] jogos em que a criança se coloca em movimento em busca de sensações que lhe chegam através dos órgãos sensoriais” (ARAÚJO, 1992, p. 72). Explora o meio que a cerca tocando, cheirando, levando objetos à boca, olhando, ouvindo, repetindo gestos e ações, movimentando-se pelo espaço que a cerca.

Jogos de exercício simples são aqueles em que “A criança se limita a reproduzir uma ação pelo prazer encontrado na simples repetição” (ARAÚJO, 1992, p. 73). São atividades que ela domina e que não lhe trazem nada de novo, apenas lhe dão prazer pela execução do movimento em si e pela observação de suas consequências. Geralmente acontecem nos primeiros 18 meses de vida, o que não significa que não perdurem ou não apareçam em outras fases.

Jogos de combinação sem finalidade: nesse tipo de jogo, “A criança vai construir combinações novas, mas sem uma finalidade, representando uma ampliação da modalidade de jogo de exercício simples” (ARAÚJO, 1992, p. 74).

Jogos de combinação com finalidade: “As combinações feitas nesse tipo de jogo tem um fim lúdico. A criança, ao realizá-los, procura descobrir novas formas de

ação” (ARAÚJO, 1992, p. 74). Explora e combina as peças do jogo ou os objetos pelo prazer de jogar, explorar e experimentar.

Dessa forma, percebe-se que a função dos jogos de exercício psicomotor é propiciar a ação, o exercício das funções psicomotoras através de atividades lúdicas que envolvem o prazer pelo funcionamento, pela exploração, pela experimentação, pela ação e, por fim, pelo movimento.

Vale ressaltar que esse tipo de jogo não desaparece à medida que a criança se desenvolve, ele se modifica, e pode ressurgir em outras fases, na infância, na adolescência e até na idade adulta. Sempre que se repete uma ação ou movimento, experimenta-se, explora-se, o jogo de exercício sensório-motor está sendo utilizado. Nele se envolve a ação psicomotora e a sensopercepção: os sentidos e os mecanismos perceptuais. Jogando, a criança coloca em movimento o corpo, explora, descobre, sente e percebe o mundo, aprendendo.

O jogo de exercício psicomotor, segundo Araújo (1992, p. 76), “[...] modifica-se de forma que, quando a imaginação o acompanha, assume a caracterização de jogo simbólico”. Com o processo de socialização assume a característica de jogo de regras. E, finalmente, quando acompanhado por experimentos, atitudes intelectivas práticas e adaptações, deixam de ser jogo, passando à ação de vida.

Nos jogos de exercícios de pensamento, “A criança fará exercícios envolvendo a inteligência prática e a verbal” (ARAÚJO, 1992, p. 87). Fará perguntas pelo simples prazer de perguntar; contará histórias ou fatos pelo prazer de combinar palavras, contudo sem uma finalidade. Criará palavras pelo prazer de inventar, já com uma finalidade de comunicação. Fará exercícios simples, exercícios de combinações sem finalidade e depois com finalidade, como nos jogos de exercícios sensórios motores, mas agora se utilizando do pensamento.

O que vai caracterizar os jogos de exercício é a repetição de movimentos simples, de gestos e pensamentos. Os jogos são exploratórios, pois permitem à criança nos primeiros anos de vida explorar e exercitar as capacidades motrizes de seu corpo e observar o resultado de suas ações sobre os objetos: ela movimenta os braços e as pernas, as mãos, procura tocar, movimentar, deslocar, montar, desmontar, jogar objetos, descobrindo, assim, as suas possibilidades motrizes e repetindo suas ações para obter os mesmos resultados (ARAÚJO, 1992, p. 88).

Em torno dos 2 e 6 anos (fase pré-operatória), a ludicidade adquire o caráter de jogo simbólico, cuja função é transformar o real para satisfazer as necessidades do eu, ou seja, segundo Piaget (1978, p. 79), “[...] satisfazer o ‘eu’ por meio de uma transformação do real em função dos desejos”.

A criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção. Nota-se então, nessa fase, a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas também de executar a representação.

Os jogos simbólicos se apresentam sob a forma de “[...] jogos de ficção, de imaginação e de imitação” (ARAÚJO, 1992, p. 89). São os chamados jogos de faz de conta: um cabo de vassoura pode se tornar um cavalo; a criança se torna a mamãe, a professora, etc.

Ao brincar com seus brinquedos, a criança revive sua vida, prazeres e conflitos, atualizando-os, resolvendo-os, compensando-os, elaborando-os através da ficção, da fantasia, da imaginação.

De acordo com Araújo (1992, p. 89), “O jogo simbólico possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, alivia as tensões e frustrações. É uma forma de assimilação do real e um meio de auto-expressão”. Possibilita a imitação de situações vividas pela criança, que podem ser atualizadas, adaptadas, modificadas com a criação de algo novo, com a introdução de outros elementos, a vivência de outros papéis e a criação de cenas diferentes.

Nos jogos simbólicos, a criança reproduz as situações e as relações que vivencia, elabora conflitos, expressa e elabora sentimentos, expressa e integra suas experiências, reelaborando-as, representa papéis. Nesse sentido, “[...] atribui novos significados e funções a objetos, faz de conta que uma coisa é outra, imita os ruídos produzidos pelo objeto, enquanto brinca com uma caixa de fósforos, que naquele momento representa um carro, mas ela sabe que é uma brincadeira” (ARAÚJO, 1992, p. 90), ou seja, que não é real. Representa papel de mãe, avó: cozinha, come, cuida de sua boneca como se fosse um bebê, mas guarda uma relação com o real. Quando a brincadeira acaba, volta a ser ela mesma e os objetos, eles mesmos.

Ao brincar muitas transformações acontecem com a criança, esquemas mentais colocam-se em movimento, funções mentais e psicomotoras são estimuladas, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, despertando os processos internos de desenvolvimento, a aprendizagem e o desenvolvimento acontecem, sentimentos e emoções se elaboram, ela sente, age, pensa, vive a rica experiência de ser e estar no mundo, brinca, experimenta, arrisca, sente, pensa, construindo-se sujeito desejante (ARAÚJO, 1992, p. 91).

Esse tipo de jogo aparece na criança, geralmente, na fase de 2 a 6 anos, mas pode surgir antes e não desaparece após essas idades, pode permanecer durante a adolescência, como também na fase adulta, de acordo com o pensamento de Araújo (1992).

Segundo Oliveira (2004), o jogo de regras aparece por volta dos 5 anos, mas desenvolve-se de maneira marcante a partir dos 7 anos, persistindo por toda vida. “São transmitidos socialmente de criança para criança e por consequência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social” (OLIVEIRA, 2004, p. 34).

Esses jogos :

[...] implicam relações sociais e possibilitam o cumprimento e a compreensão das regras. Envolve combinações sensório-motoras ou combinações intelectuais em que há competição e necessidade de cumprir regras estabelecidas histórica ou momentaneamente, mediante acordo entre os jogadores (de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social (OLIVEIRA, 2004, p. 34).

De acordo com Brenelli (1996, p. 46), “No jogo de regras, a criança vivencia as relações sociais, interpessoais e intrapessoais, deve cumprir as regras que representam leis e são uma ordenação imposta ao grupo, cujo não cumprimento é punido”. Dessa forma, os jogadores, as obrigações estipuladas pelas regras e o mediador dão a esse tipo de jogo um caráter social.

Há uma infinidade de jogos de regras, dos mais simples e tradicionais aos mais complexos e modernos, de tabuleiro aos videogames e jogos de computador. Tais jogos abrem variadas possibilidades de utilização e podem, inclusive, ser confeccionados pelos próprios jogadores.

Ainda de acordo com Brenelli (1996, p. 47) “O que caracteriza um jogo de regras é a proposição de uma situação-problema que é o objetivo do jogo, um resultado em função desse objetivo e um conjunto de regras”. Ele pode ser praticado

individualmente ou em grupo. O jogador é estimulado a achar ou criar um meio que o leve a atingir o objetivo do jogo, positivamente, do que inseri-lo numa disputa contra o adversário. Nesse embate, ambos vão lançar mão de táticas e estratégias que, ao mesmo tempo, seduzem e agradam e podem causar ansiedade e medo.

Durante um jogo de regras, o sujeito que joga constrói e/ou inventa regras, o que possibilita ao profissional observar a organização e a prática das partidas; jogando de acordo com as regras, possibilita a análise das coordenações do jogo, como o sujeito joga e como compreende as regras do jogo na tentativa de jogar melhor. Criam-se situações problema que são apresentadas ao jogador e analisadas. O erro também é trabalhado e discutido (BRENELLI, 1996, p. 48).

Então, pode-se considerar o jogo de regras como uma atividade importante para o processo de aprendizagem, justamente por apresentar ao sujeito espaço para que ele crie um leque de possibilidades.

Sendo assim, o adulto tem um papel importante no comportamento da criança e, como referência, deve intervir quando sentir necessidade para que a mesma possa avançar nas suas hipóteses, criando assim, outras.

Diante das dificuldades de aprendizagem, o jogo de regras se apresenta como uma alternativa de trabalho que possibilita o envolvimento, o resgate do prazer de aprender, o desenvolvimento de estruturas de pensamento que conduzem à aprendizagem e à conquista de certa autonomia.

Em seus estudos sobre crianças, Piaget (1978) descobriu que elas não raciocinam como os adultos. Esta descoberta levou-o a recomendar aos adultos que adotassem uma abordagem educacional diferente ao lidar com crianças.

Ele modificou a teoria pedagógica tradicional que, até então, afirmava que a mente de uma criança é vazia, esperando ser preenchida por conhecimento. Na visão deste estudioso, as crianças são as próprias construtoras ativas do conhecimento, constantemente criando e testando suas teorias sobre o mundo.

Grande parte desse conhecimento é adquirida através das zonas do conhecimento onde os jogos e brincadeiras infantis têm sua principal influência, onde as noções de regras são criadas, a socialização se faz presente, o simbólico é exercitado, além do físico e o mental.

O referido autor (1998) traz a atividade lúdica como o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

O autor ainda afirma que, nas brincadeiras, uma criança age de acordo com sua visão de mundo.

Sendo assim, podemos sim nos utilizar das brincadeiras e dos jogos em nossas salas de aula, proporcionando às crianças uma aprendizagem mais prazerosa e significativa.

3.3 TEORIA DE VYGOTSKY

Vygotsky (1984) traz grande identidade com os pensamentos de Piaget, ambos acreditam no papel ativo da criança na construção do conhecimento, a peculiaridade daquele é calcada na teoria histórica cultural, o sujeito é interativo porque constitui conhecimento e se constitui a partir das relações intra e interpessoais. Portanto, o conhecimento é proveniente das relações interpessoais mediadas por um sistema de signos, construídos historicamente.

Este autor ainda afirma que: “Ao brincar, a criança assume papéis e aceita regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade” (VYGOTSKY, 1998).

Brincar é um direito de todas as crianças, é uma oportunidade de comunicar-se e expressar-se, é um ato instintivo e voluntário. São atividades exploratórias que as apóiam no seu desenvolvimento físico, mental e emocional, além disso, é um meio de aprender e não um mero passatempo, como muitos ainda acreditam.

Diversos documentos defendem o ato de brincar durante a infância, mas este direito nem sempre é respeitado. São exemplos destes documentos “A Declaração Universal dos Direitos da Criança” (ONU):

A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito (Declaração Universal dos Direitos da Criança, 1959).

E o “Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)” – Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990.

Capítulo II.

Do Direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade.

[...];

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

IV- brincar, praticar esportes e divertir-se; [...] (ECA, 1990).

Porém infelizmente não é exatamente isso que acontece, nem todas as crianças têm esse direito garantido, afinal, no país em que vivemos, a criança não é vista com sua devida importância, principalmente quando falamos do brincar e da educação.

Vygotsky chama a atenção para o fato de que sentimento e pensamento movem a criação humana. Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária, sendo esta uma característica definidora do brincar em geral. Nessa situação imaginária, ao assumir um papel, a criança inicialmente imita o comportamento do adulto tal como ela observa em seu contexto.

No brincar, a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. A aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal e desperta vários processos internos de desenvolvimento (VIGOTSKY, 1988, p. 82).

Neste sentido, a imitação assume um papel fundamental no desenvolvimento da criança em geral, e na brincadeira em especial, na medida em que indica que primeiro a criança faz aquilo que ela viu o outro fazendo, mesmo sem ter clareza do significado desta ação, para então, à medida que deixa de repetir por imitação, passar a realizar a atividade conscientemente, criando novas possibilidades e combinações.

Assim sendo, a imitação não pode ser considerada uma atividade mecânica ou de simples cópia de um modelo, uma vez que a criança, ao realizá-la, está construindo em nível individual do que observou nos outros.

Desta forma, as situações imaginárias criadas pela criança quando ela brinca estão interligadas com a capacidade de imitação, além de trazerem consigo regras de comportamento implícitas, advindas das formas culturalmente constituídas dos homens se relacionarem e com as quais as crianças convivem. O fato de estas

regras estarem ocultas ou não explicitadas no jogo de papéis, não significa que elas não existam.

Neste contexto pode-se compreender porque o jogo, dentro da perspectiva sócio-histórica, deve ser considerado uma atividade social humana baseada em um contexto sociocultural a partir do qual a criança recria a realidade, utilizando sistemas simbólicos próprios. Ela é, portanto, além de uma atividade psicológica, uma atividade cultural.

Vygotsky (1988, p. 118) considera que “A essência da brincadeira é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual – ou seja, entre situações no pensamento e no campo da percepção”. Esta nova relação se estabelece também pelos usos que a criança faz dos signos, tendo a linguagem uma dimensão fundamental como comportamento de uso de signos mais importante ao longo do desenvolvimento da criança, uma vez que:

[...] a linguagem incorporada à atividade prática da criança transforma essa atividade e a organiza em linhas inteiramente novas, produzindo novas relações com o ambiente, além de nova organização do próprio comportamento (VIGOTSKY, 1988, p. 122).

As duas funções básicas da linguagem, de intercâmbio social e de pensamento generalizante, “[...] possibilitam o salto qualitativo para as formas humanas de funcionamento mental, no qual a criança passa a operar não só no mundo imediato e concreto, mas com as representações que vai sendo capaz de fazer do mundo” (CERISARA, 1995, p. 72).

Assim sendo, no desenvolvimento da brincadeira, o comportamento da criança vai abandonando o campo perceptivo imediato e vai ingressando no campo dos significados:

[...] a criança opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados; entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que, na brincadeira, ela inclui também ações reais e objetos reais. Isto caracteriza a natureza de transição da atividade da brincadeira: é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais (VIGOTSKY, 1988, p. 137).

A evolução da brincadeira na criança se delinea, segundo Vygotsky (1988), pelo desenvolvimento a partir de jogos em que há uma situação imaginária às claras e regras ocultas.

Elkonin (*apud* KISHIMOTO, 2002), em seus estudos sobre o jogo, tendo por base as formulações teóricas de Vygotsky, reafirma que o jogo é uma forma peculiar de atividade infantil e apresenta uma importante contribuição quando afirma que este tem como objeto o adulto, suas atividades e o sistema de suas relações com as outras pessoas. Em suas palavras:

O fundamento do jogo protagonizado em forma descolada não é o objeto, nem seu uso, nem a mudança de objeto que o homem possa fazer, mas acima de tudo as relações que as pessoas estabelecem mediante suas ações com os objetos; não é a relação homem-objeto, mas a relação homem-homem (ELKONIN *apud* KISHIMOTO, 2002, p. 108).

Elkonin (*apud* KISHIMOTO, 2002) diz ainda que o que constitui a unidade fundamental e indivisível da evolução da forma do jogo são justamente o papel e as ações a ele ligadas, pois nele “[...] estão representados, em união indissociável, a motivação afetiva e o aspecto técnico-operativo da atividade” (p. 111).

Outra importante contribuição deste autor foi a de explicar a origem social e cultural do jogo, ao apontar como os temas ou conteúdos dos jogos infantis variam de acordo com inúmeros fatores, tais como o momento histórico, a situação geográfica, a cultura, a classe social, pois, se varia a atividade concreta das pessoas e suas relações com a vida, também são variáveis e mutáveis os temas dos jogos.

É importante registrar um fato bastante sério que ocorre em muitas instituições públicas de educação infantil no Brasil. De acordo com Kishimoto (1993, p. 116), “Muitas educadoras que trabalham em creches públicas ao serem convidadas a brincar com as crianças, apresentam reações de estranhamento: Como assim brincar com as crianças? Brincar de mamãe e filhinho?”

Diante de tudo que tem sido produzido nas mais diferentes áreas de conhecimento Psicologia, Antropologia, Sociologia entre outras, nos últimos anos, acerca da importância da brincadeira na vida das crianças, o que faz com que, ainda hoje, as educadoras de algumas creches permaneçam sem conseguir se apropriar destas ideias em seu trabalho pedagógico junto a estas? O problema será de fundamentação teórica? Mas os cursos que formam estas profissionais não têm exaustivamente tratado deste tema? Onde, então, reside o problema? O que está colaborando para a existência

deste hiato entre o discurso teórico, que enfatiza a importância do brincar não só como atividade psicológica, mas como atividade cultural e social, e o tratamento dado à brincadeira no cotidiano das instituições de educação infantil? (ANDRADE *apud* OLIVEIRA, 1992, p. 72).

A atitude dessas professoras revela um pensamento e uma visão distorcida sobre a importância do lúdico e o seu papel pedagógico dentro de uma rotina tradicional escolar, uma vez que essas profissionais encaram os jogos e as brincadeiras como menos importantes, ou até mesmo passatempos. Trataremos sobre o papel do professor e esses aspectos na seção seguinte.

Diante disso, fica clara a necessidade da realização de um trabalho voltado para as educadoras, afim de que as mesmas possam encarar essas atividades lúdicas como construção para o desenvolvimento das crianças e que com isso possam garantir de forma efetiva a autonomia e crescimento das mesmas.

4. O PAPEL DO PROFESSOR FRENTE À LUDICIDADE

Vivemos numa fase de transição. Apesar do tradicionalismo ainda fazer parte do inconsciente coletivo dos professores, a necessidade de reformulação dessas representações é sentida de forma bastante enfática no contato dos professores com os seus alunos. O papel do professor mudou: de um simples transmissor de conhecimentos, passou a ser o responsável pela formação de cidadãos.

O professor tem um grande papel dado que trabalha com dois elementos da maior importância para a espécie, as novas gerações e o conhecimento. Sua atividade envolve conceitos, imagens, a produção de valores, ideais, projetos, propostas. Não se trata absolutamente de uma tarefa fácil, mas, com certeza, é muito bonita! É uma das experiências mais fortes e significativas do ser humano: poder participar da formação do outro. Tudo isso pede, pois, do professor uma revisão da compreensão de sua atividade, de sua atitude profissional (VASCONCELLOS, 2001, p. 36).

O professor, humano, é responsável, em parte, pela formação de outros humanos. Ser humano inclui necessidades que historicamente os homens têm se colocado: necessidades físicas, afetivas, lúdicas, cognitivas, estéticas, éticas, espirituais, sociais, políticas, econômicas, culturais, as quais o professor, como formador, deve estar atento, para de alguma forma satisfazê-las, se não no todo, pelo menos em parte. Mas como estar atento a tantas necessidades diversas e tantas pessoas diferentes?

Uma das competências que se tornam necessárias para satisfazer, em parte as necessidades humanas de nossos alunos é a observação, de acordo com Marcellino (1990), necessária à educação, sobretudo no início do processo de escolarização, não como recusa do papel do professor, tendo como proposta um mero deixar fazer, mas para reforçar o seu papel, instrumentalizá-lo, para melhor habilitá-lo a ser o mediador entre a tradição cultural e as descobertas da criança.

Ao observar seus alunos com olhos investigativos, o professor se “instrumentaliza” para propor atividades mais próximas do entendimento e da realidade da criança. Portanto, dentro da zona de desenvolvimento proximal, ele deverá estar atento às brincadeiras, conversas e atividades livres das crianças para descobrir traços de personalidades, competências e habilidades dos seus alunos,

que poderão ser de grande ajuda nas atividades de aprendizagem. Assim, para ser um bom mediador, pensamos ser necessário, antes, ser um bom observador.

O professor que observa seus alunos tem condições de mediar a construção do conhecimento relacionando-o a algo que faça parte de sua cultura (um desenho animado, um jogo qualquer, uma música, etc.). Quando a cultura da criança é levada em consideração e valorizada essa mediação tem característica lúdica, pois se inclui na cultura infantil que é essencialmente lúdica. A ele convém uma atitude reflexiva. Caso contrário, como ajustar sua prática de mediação? O professor reflexivo é aquele que desenvolve o hábito de questionar sua prática, um profissional que está em constante sentinela.

Uma boa formação teórica vai ajudar o professor a conhecer melhor os problemas e as características da realidade que cerca a sua escola, tanto no âmbito imediato, como no mais amplo. Ele vai assim ter elementos para compreender e ultrapassar perspectivas que limitam o trabalho docente dentro de categorias aparentemente naturais, conformando-o a inevitabilidade de certos aspectos. (PERRENOUD, 2001, p. 32).

O professor precisa se implicar em transformar a sua prática pedagógica em uma prática com característica lúdica. Marcellino (1990) coloca de forma bem explícita que essa transformação (que ele chama de “um novo jogo”) deve começar pela observação e pelo entendimento de quem está melhor habilitado para o jogo - a criança.

Não se trata, no entanto, de uma tarefa fácil, haja vista as representações que descrevemos anteriormente e a sua natureza inconsciente, porém, a mudança é inadiável. Ou mudamos, ou corremos o risco de nos tornarmos obsoletos, ineficientes e, o que é pior, sermos em parte responsáveis pelo agravamento das mazelas que atingem a sociedade atual.

Presenciamos diariamente em nossas escolas atitudes de violência em vários níveis (agressão física, descaso com o outro, zombaria e muitas outras), a inversão de valores corrompendo as pessoas (vale-se mais pelo ter do que pelo ser) e a luta pela sobrevivência nos tornando insensíveis a tudo isso.

O professor pode estimular um clima de exploração prazerosa das situações, fazendo com que o trabalho pedagógico voltado para a formação de conceitos e a compreensão da relação entre estes tenha caráter lúdico.

Na condução da aprendizagem dos seus alunos, o professor tem duas funções básicas: a função incentivadora, pois precisa garantir situações que incentivem o aluno a continuar progredindo nos estudos e estimulem sua participação ativa no ato de aprender, e a função orientadora, pois cabe a ele ensinar, isto é, orientar o processo de aprendizagem dos alunos para que possam construir o próprio conhecimento. A autoridade do professor é inerente à sua função educadora, ou seja, é a autoridade de quem incentiva e orienta.

Vygotsky (1989) afirma que as relações mediadas passam, à medida do nosso desenvolvimento, a predominar sobre as ações diretas. Ele define a mediação como o processo de intervenção de elementos numa determinada relação e entende que há basicamente dois tipos de mediadores: os instrumentos e os signos.

Utilizar a recreação em recurso didático com crianças significa introduzi-las no mundo da aprendizagem, aproximando-as a níveis de conhecimento que melhorem sua integração no meio social em que vivem, despertando uma renovada atenção em direção ao aspecto lúdico, à psicomotricidade e suas grandes possibilidades.

É inegável que a compreensão que o professor forma a respeito da inteligência da criança afeta a formulação de seus objetivos educacionais. E, se quisermos que as crianças se tornem adultas seguras de suas convicções e não pessoas conformistas e passivas devemos criar um contexto que leve em consideração o desenvolvimento como objetivo pedagógico, porque assim estaremos contribuindo para formar indivíduos inteligentes, autônomos e possuidores de um senso crítico.

Contudo é importante salientar que este objetivo tem que estar “embutido” no professor, para que possa atuar criativamente no cotidiano, voltado para o interesse e motivação das crianças. E é no brincar que sem dúvida encontramos o maior campo motivacional para a construção da inteligência reflexiva e do conhecimento da criança, pois criando espaço para o brincar poderemos levar as crianças a desenvolverem a curiosidade e a iniciativa de buscar coisas novas.

De acordo com os objetivos referentes à socialização da criança, esta acontece se a escola estiver estruturada no seu todo para atender as necessidades da criança que deixa o lar e passa a viver em um mundo novo. É importante que o professor de Educação Infantil tenha consciência de que no uso de materiais lúdicos como recursos metodológicos há maiores possibilidades no desenvolvimento psicomotor, cognitivo e afetivo da criança.

Compreendendo a atividade lúdica como uma alavanca para o processo de desenvolvimento infantil, percebemos que o conhecimento, a vivência e o sentimento lúdico dos professores necessitam ser resgatado para que estejam disponíveis e possam fazer uma leitura correta do jogo infantil. (FALKENBACH, 2001, p.144).

Segundo Marcellino (1990), o resgate do lúdico na educação é um ato político como projeto de construção de uma nova sociedade, e ao mesmo tempo incorpora componentes “desalienantes” na própria prática docente, enquanto atividade profissional.

Na medida das possibilidades, a descontração, o prazer da descoberta, a beleza dos conteúdos precisam ser ressaltados pelos professores, para que sejam percebidos e aprendidos pelos alunos. Que o adulto seja elemento integrante das brincadeiras, ora como observador e organizador, ora como personagem que explicita ou questiona e enriquece o desenrolar da trama, ora como elo entre as crianças e os objetos. E, como elemento mediador entre as crianças e o conhecimento, o adulto deve estar sempre atento às primeiras, acolhendo suas brincadeiras, atento às suas questões, auxiliando-as nas suas reais necessidades e buscas em compreender e agir sobre o mundo em que vivem.

Nesta interação com o brincar, o professor estrutura a criança para a construção do conhecimento, buscando compreendê-los, incorporando-os num quadro de relação com os alunos. Nesse momento, o educador precisa ter a clareza de que esses jogos e brincadeiras podem contribuir com o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças, assim como a que fins estas atividades estão sendo propostas, pois só assim, essas atividades farão sentido.

É necessário que a gestão escolar (coordenação), estimule os seus professores a participarem com mais frequência das brincadeiras que proporcionam crescimento intelectual e cognitivo das crianças, para que possam mediar de perto a construção desses conhecimentos.

Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

É importante salientar que o professor saiba agir e coordenar o seu ambiente de trabalho, ou seja, a sua sala de aula. Este profissional precisa estar capacitado para direcionar as atividades.

O educador deve considerar as múltiplas possibilidades educativas. Isto significa que o educador tem a responsabilidade de proporcionar momentos e condições necessárias, contribuindo ao máximo para desenvolvimento da criança. Ele precisa conscientizar-se que brincando, as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade interativa e imaginativa.

Todas as colocações feitas aqui só farão sentido se o professor acreditar que a brincadeira se constitui em ferramentas indispensáveis no processo de desenvolvimento das qualidades psíquicas, o que possibilitará a aquisição de conhecimentos de forma prazerosa e adequada ao nível de desenvolvimento dessa etapa da vida.

Diante do exposto, fica claro que o papel do professor é de fundamental importância para a aplicação de recursos lúdicos. O professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, adequará a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades.

Para tanto, o professor deve também, modificar algumas posturas e atitudes já incorporadas, o que se torna mais difícil, pois lidar com a mudança, com o diferente é desafiador e nem todos estão abertos para isto. Os professores precisam estar conscientes que o brincar é muitas vezes estimular àquela criança que não tem nada em casa, e que pode reviver a aprendizagem de uma maneira muito mais satisfatória.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O resultado desta monografia revela questões sobre as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil, em especial os jogos, tendo como ponto de partida a ludicidade que tem como fundamento não apenas o brincar, mas principalmente o aprender de forma lúdica e prazerosa.

Perceber e valorizar a importância do lúdico em sala de aula é fundamental para que esta prática seja cada vez mais comum e presente nas escolas. E o papel principal de implementar e cultivar tal metodologia é dos professores, em seus planejamentos e programas de aula, levando aos alunos uma forma mais leve, divertida e prazerosa de aprender.

O lúdico vem como o diferencial para a educação que necessita de mudança, de novidade, de estímulo e incentivo. Trazer para as crianças e adolescentes um aprendizado que seja significativo e ao mesmo tempo leve e prazeroso é renovar o modelo de escola que temos, modificando a visão de lugar sério e chato, tornando-a um lugar mais aconchegante para os que nela passam tanto tempo.

Nas leituras realizadas sobre a importância do brincar e o lúdico, foi percebido que a brincadeira, o brinquedo e o jogo passam a ser englobados em um universo bem maior: o ato de brincar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade do brinquedo. No brincar estão a oralidade, o pensamento, o movimento corporal e a sociabilidade, que geram e ampliam a comunicação. O que evidencia muito claramente como a criança se apropria de formas diferentes de conduzir uma situação desde que ela tenha oportunidade de interagir e viver a experiência em inúmeras atividades lúdicas.

Num mundo tão sedutor em que computadores, videogames, etc., ganham espaço cada vez mais nas nossas vidas, pensamos em como os pais fazem para proporcionar aos seus filhos momentos de brincadeiras saudáveis que não estejam ligadas aos jogos eletrônicos.

É aí que entra a participação da escola atrelando a brincadeira à aprendizagem, tendo a atividade lúdica como ferramenta fundamental para o desenvolvimento global da criança, resgatando as brincadeiras de rua e cantigas de roda, que diante de sua plenitude proporcionam às crianças crescerem de forma harmoniosa utilizando, ao mesmo tempo, o lado objetivo imaginário, enriquecendo a

sua personalidade e desenvolvendo a principal característica do ser humano que é a sensibilidade para perceber, criar e transformar.

Existe uma diversidade de pesquisas que demonstram que por intermédio das brincadeiras e jogos infantis a criança vê e reconstrói o mundo. Apesar desta constatação e de todos aqueles que acreditam que o brincar é uma atividade natural e espontânea da criança, este passou a ocupar um espaço limitado na sua vida. Em função disso, alguns profissionais de educação procuram resgatar o brincar no cotidiano escolar.

Em contrapartida, ainda encontramos profissionais que desconhecem as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento das crianças, fazendo com que o ensino tradicional, maçante e muitas vezes enfadonho permaneça até hoje nas salas de aula.

Durante a elaboração da investigação verificou-se que o brinquedo, as brincadeiras e os jogos são atividades que permitem que a criança investigue a realidade e assim possa constituir-se socialmente. Ao utilizar-se do imaginário, ela tem consciência de que é um momento de fazer de conta. Desta forma, a criança posta em situações lúdicas apreende a realidade por meio do jogo, do brinquedo e da brincadeira.

Sabendo que a Educação Infantil tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança, entende-se que ela seja a base para as demais etapas do processo educacional, e que toda sua proposta pedagógica deve estar direcionada às experiências e às vivências do educando, viabilizando assim a formação do indivíduo.

Acreditando que o ambiente escolar é um espaço de aprendizado constante, e que a criança é um ser integral, devemos conforme apresentado, respeitar suas características afetivas, cognitivas, sociais, físicas, cultural, para que consigamos desenvolver o máximo de suas possibilidades.

As regras devem existir, mas junto delas é preciso que haja uma ação pedagógica para que a criança reflita e assim chegue ao entendimento.

No cotidiano da escola o jogo se faz cada vez menos presente, e é essa questão que os estudiosos querem resgatar. Pensar na atividade lúdica enquanto meio educacional significa pensar menos no jogo pelo jogo, mas, no jogo como um instrumento de trabalho, como um meio para atingir objetivos preestabelecidos.

Através do jogo e da brincadeira, a criança fornece informações, podendo ser útil ao estímulo do desenvolvimento integral da criança e trabalhar conteúdos curriculares.

É tradição em nossa cultura considerar as brincadeiras das crianças sob a ótica do divertimento e do lazer. No entanto, desde o séc. XX vários autores no campo da psicologia e da pedagogia vêm procurando chamar a atenção dos educadores para o fato de que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança e que os aspectos que compõe o “brincar” são inerentes ao próprio processo de construção do conhecimento. Dentre esses autores, Vygotsky e Piaget, sem dúvida, merecem destaque pelas contribuições que deram, a respeito do papel do brinquedo no desenvolvimento da criança.

Portanto, da fundamentação teórica realizada, podemos considerar pode sim contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Consideramos também que o lúdico constrói criativamente a vida enquanto é vivenciada. Viver a vida de forma lúdica significa “brincar a vida”, despertar para a alegria de viver.

Os teóricos citados neste trabalho confirmam a importância do brincar (lúdico), para o desenvolvimento dos infantes e sugerem ainda que as atividades lúdicas sejam aplicadas para promover ou restabelecer o bem estar psicológico da criança. Sendo que no contexto de desenvolvimento social destas, as atividades devem se constituir como parte do repertório infantil de modo que integrem as dimensões da interação humana necessárias à estruturação psicológica, tais como as regras, as cadeias comportamentais, as simulações ou faz de conta, a aprendizagem por meio da observação e até a modelagem.

Diante de todas as descobertas aqui feitas, espera-se que as atividades lúdicas possam ser aplicadas em diversas faixas etárias, considerando apenas as devidas adequações de intervenção em sua metodologia de aplicação, na organização e no prover de suas estratégias, de acordo com as necessidades peculiares das idades. Lembrando que as atividades lúdicas têm capacidade sobre a criança de gerar desenvolvimento de várias habilidades, proporcionando a esta divertimento, prazer, convívio proveitoso, estímulo intelectual, desenvolvimento harmonioso, autocontrole, e auto-realização.

Certamente o caminho percorrido nesta pesquisa não se encerra com as reflexões feitas e postas ao longo deste trabalho, mas se desdobra em novas indagações, surgidas das inquietações, que possibilitem a abertura de novas descobertas.

Assim, espera-se que o conteúdo do trabalho suscite reflexões e questionamentos acerca das contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, V. C. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

BITTENCOURT, Gastão de. Folclore do Brasil. In: BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. **Estudos e Ensaios Folclóricos em Homenagem a Renato Almeida**. Rio de Janeiro: Seção de Publicações do Ministério das Relações Exteriores, 1960.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, DF: Senado, 1990. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil/LEIS/L8069.htm>>.

_____. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Vol. 2. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar**. São Paulo: Papyrus, 1996.

BROUGÉRE, Gilles. Jeu et Education. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

BRUNER, J. S. Child'talk learning to use language. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. L'Éducation, entrée dans La culture. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Superstições e Costumes: Pesquisas e Notas de Etnologia Brasileira**. Rio de Janeiro: Antunes, 1958.

_____. Dicionário de Folclore Brasileiro. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

CERISARA, Ana Beatriz. A educação infantil e as implicações pedagógicas no modelo histórico-cultural. **Cadernos Cedes**, Campinas, nº 35, p. 65-78, 1995.

DEWEY, John. L'Ecole et L'Enfant. Trad.: L. S. Pidont. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

FROEBEL, F. La Educación del Hombre. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas teorias** (Org.). São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2007

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1999/ 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis**: o jogo, a criança e a educação. 17.ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

MACEDO, Lino. A perspectiva de Jean Piaget. **Idéias**, São Paulo, FDE, nº 2, 1998.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papyrus, 1990.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na Educação Infantil. [s.l.]: Artmed, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1978.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: Porto, Bernadete (Org.). Educação e ludicidade. Salvador. UFBA, 2004