

O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ilda Neta Silva de Almeida¹

Lays Aires Rodrigues²

RESUMO

A compreensão do lúdico como recurso favorecedor do desenvolvimento da criança exige a priori a compreensão de algumas noções essenciais ao tema, tais como: contexto histórico do lúdico e da Educação Infantil, concepções de lúdico, bem como entendê-lo como ferramenta pedagógica. Para a explanação desses elementos, utilizou-se de pesquisa bibliográfica, leitura de obras que abordam o tema para convalidarem as situações vivenciadas nas práticas de Educação Infantil experimentadas pelas pesquisadoras.

Palavras chave: lúdico, educação infantil, desenvolvimento.

ABSTRACT

The understanding the playful and benefactor feature of child development mainly requires knowledge of some key notions to the subject, such as history and playful context of early childhood education, playful concepts and understand it as a pedagogical tool. For the explanation of these elements, we used bibliographical research, reading works that address the theme for recognize situations experienced in Childhood Education practices experienced by the researchers.

Keywords: playful, childhood education, development.

1. Possui graduação em Pedagogia pelo Instituto Aphoniano de Ensino Superior (2006). Especialização em Docência Universitária, pela Faculdade Araguaia(2008).Especialização em Sociologia e Educação, pelo Instituto Aphoniano de Ensino Superior (2009). Professora do Curso de Pedagogia da Faculdade ITOP e coordenadora das tecnologias na Escola Estadual Liberdade, município de Palmas-TO.

2. Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade ITOP.

INTRODUÇÃO

O lúdico esteve presente em vários períodos históricos, desde a pré-história, antiguidade, passando pela idade média, moderna até idade contemporânea podemos perceber a presença do lúdico em todos esses períodos, ainda que de maneira implícita.

Segundo Teixeira:

Jogos, brinquedos e brincadeiras sempre ocuparam um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento. Desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda tem seus instrumentos de brincar. Em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica (2012, p.13)

É, portanto importante mencionar que a presença do lúdico caminha junto aos grandes movimentos da humanidade. Neste artigo faremos uma linha do tempo com o intuito de mostrar a história do brincar, desde que considerado apenas diversão, até ser reconhecido como instrumento auxiliador do processo de ensino aprendizagem.

OLÚDICO NA PRÉ-HISTÓRIA

Sabemos que o brincar faz parte da vida de todo o ser humano, sendo assim torna-se de suma importância sabermos como sobrevinha o brincar em diversos períodos da humanidade.

A pré-história é o momento do surgimento do homem na terra e onde o homem começa a desenvolver sua escrita através de pinturas, desenhos e símbolos nas cavernas. Nesse período segundo estudos já podia se notar a presença de brincadeira na vida do ser humano.

De acordo com Huizinga “Nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica”. (1971, p.07)

Percebe-se então que na pré-história o brincar era tido de forma natural, onde no dia a dia através de atividades cotidianas tais como a caça e a coleta de alimentos silvestres são exemplos de atividades executadas por toda população inclusive as crianças, atividades essas importantíssimas para a sobrevivência, mas, contudo, faziam-se presentes a diversão e a brincadeira ao realizar tais atividades.

Outro aspecto importante visto como lúdico nesse período são os desenhos e esculturas realizadas pelos homens primitivos que além de mostrar o seu cotidiano e realidade, exercia também um papel de diversão. Nesse período o homem na realização de suas atividades mais simples estabelecia sua história de forma lúdica.

O LÚDICO NA ANTIGUIDADE

A antiguidade é marcada pelo surgimento das primeiras civilizações do oriente, as civilizações Egípcia, Grega e Romana.

A **civilização Egípcia** foi a primeira a ser formada na antiguidade. Dominada por faraó tinha como característica o aspecto místico. Nessa civilização podemos destacar várias contribuições importantes para a história da humanidade tais como: A prática de mumificação que ajudou bastante no desenvolvimento da medicina e anatomia, as obras de artes esplêndidas nas quais os egípcios simulavam seu cotidiano e as diversas formas de escritas como hieróglifo, hieráticas e demóticas.

Os egípcios valorizavam o jogo com o esporte e a diversão. A luta e a natação eram os esportes mais populares nessa civilização onde a participação e a competição eram fatores indispensáveis. Já os jogos mais apreciados pelos egípcios eram os de damas e xadrez.

A **civilização grega** teve seu surgimento devido à junção de vários povos que habitavam a região sudeste da Europa e sua história foi marcada pela divisão social entre os aristocratas e os escravos. As contribuições deixadas por

essa civilização foram várias como: a história, a música, a filosofia, o teatro, e o amor ao esporte. A cidade da Grécia foi à cidade que se iniciou os jogos olímpicos e não dispensavam a música, dança e ginásticas na formação dos jovens sendo tais, formas de manifestações do lúdico.

A **civilização romana** não se diferenciava muito da civilização dos gregos, no que se refere ao modo de vida por ter sofrido influência da civilização grega devido à invasão do exército romano.

Quanto ao jogo o ato de jogar bola foi um dos jogos imputados ao modo de vida dos romanos. Através dos jogos os romanos mantinham relações sociais e aprendiam a viver em conjunto, uma vez que os jogos não são considerados isolados e nesse processo procuravam um equilíbrio emocional.

Nesse período, a atividade lúdica fazia referência às pessoas de modo geral, mesmo assim o brinquedo já era visto por alguns filósofos como algo inserido na educação.

De acordo com Vial (1981), na Antiguidade, para o ensino das crianças, utilizavam-se dados, bem como doces e guloseimas em forma de letras e números. A importância da educação sensorial nesse período determinou, portanto, o uso do “jogo didáticos” professores das mais diferentes áreas, como Filosofia, Matemática, Linguagem e outras. (VIAL 1981, *apud* TEIXEIRA 2012, p.26)

OLÚDICO NA IDADE MÉDIA

A idade Média é marcada pelo feudalismo cuja característica é a existência de senhor e servo. Essa idade é marcada também devido à descentralização do poder uma vez que a igreja católica torna-se a instituição de governo elevado, e também pelo atraso das artes e da cultura como forma de manifestação de expressão.

Nesse período o brincar é considerado uma espécie de repetição do cotidiano dos adultos, as atividades recreativas das meninas eram brincar de boneca retratando o papel das mães de família, e dos meninos eram brincar com espadas, representando a figura paterna.

Na idade Média o brincar passou a ser visto como um tanto sem valor por estar associado também ao azar, contrapondo-se a isso no renascimento havia uma compulsão lúdica: “o jogo era visto como conduta livre, que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo. Por isso, foi adotado como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares”. (FRIEDMAN, 2006, P.33)

Percebemos então, que é nesse período que ocorre a valorização do lúdico, mesmo que ainda considerado como jogo de azar, com o renascimento houve então a valorização dos brinquedos e brincadeiras em qualquer classe social ou idade.

Segundo Sirlândia Teixeira: “Na idade Média, o brinquedo era um instrumento de uso coletivo e indistinto, mas sua principal função era estreitar os laços sociais e transmitir modos e costumes que deviam ser aprendidos pelas crianças”. (TEIXEIRA 2012, p. 27).

Na idade média então, o lúdico era visto como responsável por promover a coletividade e estreitar os laços de união, além de ter sido um período primordial marcado pelo surgimento do renascimento que proporcionou ao lúdico a sua inserção nas atividades educativas.

O LÚDICO NA IDADE MODERNA

A idade moderna é marcada por grandes acontecimentos, tais como: o renascimento do comércio, da nova classe social burguesa e o fim do feudalismo impulsionaram o início da idade moderna. Nesse período, as crianças ainda eram compreendidas como na idade média, sendo considerada sem tanto valor e o lúdico não tinha tanta utilidade perante a sociedade vigente. Durante a idade moderna a criança era introduzida ao mundo adulto precocemente, sendo misturadas às atividades dos adultos como se possuísse a mesma idade, o que acabava por diminuir a infância.

Segundo Áries: “assim que tinha condições de viver sem a solicitude da mãe ou de sua ama,

ela, criança, ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes” (1981, p.156)

Devido ao modo de como era vista a criança na idade moderna, o lúdico era um pouco escondido pelo fato dos adultos de tal sociedade serem repreensivos, porém mesmo assim o lúdico era a base desse período.

Perante a tal repreensão os jogos que surgiram nesse período vieram acompanhados de um forte espírito de competição, uma vez que, as crianças “imitavam” o adulto desde bem novos. É somente no final do século XVIII então que a criança passa a ter mais importância perante a sociedade.

O LÚDICO NA IDADE CONTEMPORÂNEA

O marco mais expressivo da idade contemporânea refere-se à revolução industrial. O crescimento de indústrias, o grande desenvolvimento econômico são consequências marcantes desse período.

Tais transformações sociais ocorridas nesse período ocasionaram o deslocamento de famílias da área rural para a área urbana. Em busca de emprego e por conta dos baixos salários as famílias passaram a incluir todos os membros da família no trabalho, incluindo as crianças.

Mesmo trabalhando as crianças conseguiam transformar o trabalho em algo lúdico, utilizando o “faz de conta”, porém esse processo poderia não ser plenamente vivido pela criança, uma vez que a mesma poderia ser interrompida, consequentemente sendo obrigada a voltar à realidade.

Devido à industrialização começa a aparecer então uma grande desigualdade entre as crianças ricas e pobres, visto que as crianças ricas frequentavam as vilas e as pobres não, por não serem aceitos no local por serem filhos de operários, não se misturando assim às filhas dos ricos.

Com o passar do tempo a criança ganha mais destaque, e os brinquedos antes construídos pelas próprias crianças, passam a ser produzidos

por adultos em grande escala, visando atender as demandas dos centros urbanos. Porém com isso o brinquedo perde a sua essência, onde a própria criança o construía, utilizando toda a sua criatividade e fazendo do brinquedo parte de sua própria identidade, por ter sido construído por ele mesmo.

Percebemos então que o lúdico esteve presente em todos os momentos históricos, cada um com a peculiaridade de cada época, e nem sempre vista como um instrumento participante da aprendizagem da criança.

Para Wajskop “É apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas” (WAJSKOP 2007, *apud* TEIXEIRA 2012, p. 33)

Portanto antes a brincadeira era uma espécie de fuga ou recreação, mas a partir do rompimento do pensamento romântico a visão sobre o brincar muda, passando a ser compreendido como uma ferramenta auxiliadora do desenvolvimento da criança.

Vale ressaltar ainda a grande contribuição de Froebel para o uso dos jogos na educação infantil, uma vez que Froebel foi o primeiro educador a destacar o brinquedo e a atividade lúdica na educação.

Segundo Froebel (2001) “o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, a manifestação espontânea e natural do mundo intuitivo, imediatamente provocada por uma necessidade anterior. Por isso, quando brinca, a criança, está imersa em um mundo de alegria, contentamento, paz e harmonia, proporcionados pelo brincar espontâneo. (FROEBEL 2001, *apud* TEIXEIRA 2012, P.38).

Assim sendo, percebemos que Froebel considerava a atividade lúdica fundamental para o desenvolvimento da criança, uma vez que o brincar proporciona momentos únicos de alegria, contentamento, paz.

O LÚDICO NO BRASIL

Freyre e Kishimoto fizeram um retrato da

infância da criança brasileira desde a colonização, passando então pelos diferentes momentos históricos. Diferente da idade média Europeia, segundo Freire (1963)

No período colonial brasileiro, havia certos traços de hostilidade nos jogos, como, por exemplo, o “jogo do beliscão”, que consistia em dar um beliscão forte e doloroso nas crianças que perdiam o jogo. Outro jogo que demonstrava agressividade era o “brincar de cavalo”, usando uma criança negra como cavalo que era chicoteada com galhos de goiabeira. (FREIRE 1963, *apud* TEIXEIRA 2012, p. 35).

No Brasil, nesta época as brincadeiras de meninos e meninas eram diferenciadas. Os meninos brincavam com faca, matando pequenos animais e destruindo seus ninhos, já as meninas eram proibidas brincar de pular, saltar, subir em árvore ou correr, devido ao bom comportamento.

Segundo Kishimoto (1993), é difícil especificar a influência negra nos jogos infantis brasileiros, uma vez que os negros misturavam-se ao cotidiano do período colonial, nos engenhos, nas plantações, nas minas e nos trabalhos das cidades do litoral, dificultando a distinção entre o que é específico da população africana e suas adaptações. (KISHIMOTO 1993, *apud* TEIXEIRA 2012, p.35).

Kishimoto apontou também as atividades lúdicas na vida das crianças indígenas, que quando brincavam, estavam treinando para a vida adulta. Como exemplo, podemos citar o arco e flecha, que não é uma brincadeira, mais um treino do caçar.

Friedman(2006) também realizou um estudo de suma importância para a história do lúdico no Brasil. A autora reuniu em média 300 jogos tradicionais na cidade de São Paulo. Após o levantamento a autora fez uma análise das atividades lúdicas espontâneas, e das razões de sua mudança ou desaparecimento ao longo deste século.

Entender o lúdico nos diferentes momentos históricos é então essencial para entendermos como o lúdico era visto e como foi ganhando notoriedade no ensino.

CONCEPÇÕES DO LÚDICO

O termo lúdico tem origem do latim “*ludus*” e tem como significado brincar. Todavia estabelecer um conceito para o processo de brincar não é uma tarefa fácil, visto que cada pessoa acaba criando o seu próprio conceito para o lúdico.

Segundo Kishimoto:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação têm suas especificidades. (KISHIMOTO 2002, p.13)

Para a autora o jogo é jogo dependendo de como é visto, nesse contexto podemos citar como exemplo os jogos esportivos que muitas vezes não são vistos como jogos por possuírem um caráter um tanto quanto competitivo. Portanto, torna-se muito complexo tentar estabelecer uma definição para jogo que englobe todas as suas peculiaridades.

Partindo do contexto em que o lúdico pode ser entendido de diversas formas sobre diversos olhares, nesse tópico abordaremos as concepções de lúdico para alguns autores mais clássicos como Piaget, Vygotsky e Huizinga. Como para a autora mais contemporânea Kishimoto.

O LÚDICO SEGUNDO JEAN PIAGET

Segundo a teoria Piagetiana a brincadeira não tem um conceito específico. A brincadeira na visão de Piaget é vista como uma forma de a criança expressar sua conduta, ou seja, é uma forma da criança expressar sua conduta de forma livre e espontânea, por sua própria vontade. Sendo assim o jogo é visto como algo natural da vida da criança.

O autor menciona três tipos de jogos, sendo eles: os de exercício, os simbólicos e os de regras.

OS JOGOS DE EXERCÍCIO

Nessa fase os jogos são praticamente qualquer comportamento executado pela criança com o objetivo de compreender os objetos que são mostrados a eles, nesse caso sua função é o próprio prazer funcional.

Segundo Piaget

Quase todos os esquemas sensório-motores dão lugar a um exercício lúdico. Esses exercícios motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório: nos primeiros meses de vida, o bebê estica e recolhe os braços e as pernas, agita as mãos e os dedos, toca os objetos e o sacode, produzindo ruído e sons. (PIAGET 1969, *apud* LEONOR RIZZI e REGINA CÉLIA HAYDT, p.12)

Portanto nessas atividades as crianças começam a se conhecer e a explorar seu próprio corpo, se movimentando e exercitando.

Podemos perceber então que, para o autor tais atividades além de serem atos em que a criança passa a se conhecer, são também atos lúdicos, posto que, a criança tem prazer em realizar tal atividade.

Esse tipo de jogo é característico dos dois primeiros anos de vida da criança, entretanto não

se restringe somente aos dois primeiros anos de vida da criança. Tais atividades podem também serem realizadas em outras fases da criança como, por exemplo, quando a criança aprende a pular com um pé só ou mesmo andar de bicicleta sem utilizar o guidão, até mesmo o adulto pode realizar tal atividade quando adquire algo novo como um veículo e se diverte apenas ao funcionar o objeto, que passa então a ter a simples finalidade de prazer funcional.

OS JOGOS SIMBÓLICOS

Nos jogos simbólicos o objeto acaba perdendo seu valor, passando a possuir a função que a criança representar no momento, ou seja, é o jogo de ficção, imaginação e imitação. Nesse tipo de jogo a criança coloca nos objetos a função que representa o momento como, por exemplo: o cabo de vassoura passa ser o cavalo, as pedrinhas representam os alimentos etc. Nesse jogo ocorre também à função de desempenhar papéis tais como, brincar de mãe e filha, professor etc.

Para Piaget a função desse tipo de jogo:

consiste em 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 a sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção. (PIAGET 1969, *apud* RIZZI e HAYDT, p.13)

Portanto através do jogo simbólico a criança acaba imitando situações cotidianas que foram vivenciadas por elas. Nesse tipo de jogo a criança irá reproduzir as suas atividades de acordo com o ambiente em que está inserido, o que irá definir se ela será agressiva ou meiga, liberal ou conservadora é a forma como essa criança é tratada em seu dia a dia, o comportamento que ela presencia ou recebe determinará como ela irá reagir.

OS JOGOS DE REGRAS

Segundo Piaget, nas brincadeiras regradas:

as regras definem a estrutura da atividade. Para o autor, os jogos com regras são instituições sociais, na medida em que são transmitidas de geração a geração e suas características são independentes da vontade dos indivíduos que participam dela. (PIAGET 1977 *apud* CÓRIA-SABINI e LUCENA 2004, p.31)

Como o próprio nome já diz, o que caracteriza esse tipo de jogo é a presença de regras que garantem a sintonia dos meios empregados.

Por possuir regras, esse tipo de jogo é um jogo socializado, uma vez que, a criança abandona as brincadeiras mais individuais e infantis e passam a se inserir nesse tipo de jogos que já possuem um espírito de cooperação entre os jogadores, tornando-se então essenciais as relações interindividuais.

O LÚDICO SEGUNDO LEV VYGOTSKY

Para Vygotsky, o lúdico se dá por meio da interação social. Segundo o autor, através do brincar a criança imagina e interage, criando assim novas formas de relações sociais com outros sujeitos.

Segundo Vygotsky (1987) na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (p.117)

Para o autor na brincadeira a criança ultrapassa o desenvolvimento já alcançado o que acaba por impulsionar a criança a conquistar nossas possibilidades de compreensão e de ação acerca do mundo.

O autor enfatiza ainda a questão de o brinquedo não ser sempre uma atividade que dá prazer, podendo existir outras atividades que agradem mais as crianças. Para as crianças nem

todas as atividades lúdicas são atraentes, como por exemplo, os jogos esportivos que podem causar um desprazer quando o resultado é negativo para a criança.

Para o autor, portanto, o brinquedo nem sempre é sinônimo de prazer e não pode ser definido como tal. “as teorias que ignoram o fato de que o brinquedo preenche necessidades da criança, nada mais são do que uma intelectualização pedante da atividade de brincar” (VYGOTSKY, 2001, p.105)

Outro ponto relevante que o autor nos lembra é a questão de que, a criança muito pequena tem a tendência de querer que seus desejos sejam realizados rapidamente, porém quando vai se desenvolvendo ela vai mudando seu comportamento. Segundo o autor isso é mais frequente no início da idade pré-escolar e quando a criança percebe que o seu desejo não poderá ser realizado imediatamente acaba criando um mundo imaginário, onde seus desejos possam ser realizados por meio do brinquedo.

A imaginação acaba sendo um novo processo para a criança nessa fase e o brincar surge da ação. Para o autor contrapondo algumas ideias em que o brincar é a imaginação em ação, para ele o brincar para as crianças em idade pré-escolar é o brinquedo em ação. Segundo Vygotsky (2000),

A partir dessa perspectiva, torna-se claro que o prazer derivado do brinquedo na idade pré-escolar é controlado por motivações diferentes daquelas do simples ato de brincar. Isso não quer dizer que todos os desejos não satisfeitos dão origem a brinquedo ou brincadeiras. Ao estabelecer critérios para distinguir o brincar da criança de outras formas de atividade, concluímos que no brinquedo a criança cria uma situação imaginária. Se todo brinquedo é, realmente a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então os elementos das situações imaginárias constituirão, automaticamente, uma parte da atmosfera emocional do próprio

brinquedo. (p.106-107)

Segundo o autor o brincar no período pré-escolar acaba criando um caminho no qual a criança compreende o mundo em que vive. Em suma, para Vygotsky:

Para a criança com menos de três anos, o brincar é um jogo sério, assim como é para o adolescente. Porém, para a criança, sério significa que, ao brincar, ela não separa a situação imaginária da situação real; para a criança em idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada, que preenche um papel específico no seu desenvolvimento e permeia as atitudes em relação à realidade. (VYGOTSKY 1989, *apud* CÓRIA-SABINI e LUCENA2004, p.37)

Podemos dizer então que o brincar é, portanto, visto pelo autor como uma nova relação entre o significado e a percepção.

O LÚDICO SEGUNDO JOHAN HUIZINGA

Segundo Huizinga o jogo se define como uma atividade voluntária que ocorre dentro de determinados limites de tempo e espaço, para o autor:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo ou espaço, segundo certas regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA 1980,p.33)

Podemos perceber ainda que a característica mais importante do jogo para o autor é o fato de o jogo ser uma atividade livre e espontânea. Outro aspecto relevante que o autor não exclui é a existência de regras que para o autor

são obrigatórias mesmo sendo ocorridas em determinados limites de tempo e espaço.

Huizinga afirma ainda que: “o jogo da criança não é o equivalente ao do adulto, pois não é uma simples recreação. Quando joga, o adulto se afasta da realidade, enquanto a criança, ao brincar/jogar, avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca.” (HUIZINGA *apud* TEIXEIRA 2012, p.57)

Portanto, o autor acredita que diferentemente do adulto ao brincar a criança avança para novas etapas acerca do mundo em que vive, ou seja, a criança se desenvolve mesmo que implicitamente quando brinca ao contrário do adulto que se afasta da sua realidade ao brincar.

O autor destaca ainda que certos jogos surgiram através de atividades cotidianas e foram passadas de geração para geração, passando a pertencer a cultura de cada povo. Para o autor toda civilização possui um caráter lúdico e não pode existir, portanto sem tal essência lúdica. Para Huizinga (1980): “De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*. O *fair play* é simplesmente a boa-fé em termos lúdicos.” (p.234)

Portanto podemos afirmar como algo relevante, a visão de diversos autores acerca do lúdico. Entender a visão de cada um sobre assunto nos possibilita uma visão mais ampla e clara sobre o assunto.

O LÚDICO SEGUNDO TIZUKO KISHIMOTO

Para Kishimoto o jogo é visto sobre diversos aspectos, e é muito difícil estabelecer assim uma definição pronta e acabada. Segundo a autora cada jogo possui sua especificidade.

A autora estabelece um paralelo entre diversos aspectos dos jogos. No xadrez a autora afirma que pode ser um jogo para distração de amigos proporcionando momentos de lazer e

diversão, em contrapartida o mesmo jogo pode ser realizado em forma de disputa profissional, perdendo então a característica do prazer e diversão passando a ser uma competição esportiva.

Podemos perceber então que para Kishimoto o jogo é jogo, dependendo de como ele é visto, uma vez que o que pode ser um jogo para um grupo de amigos, pode ser uma competição para outras pessoas.

Segundo a autora a complexidade aumenta quando um comportamento pode ser considerado jogo ou não-jogo. Para Kishimoto 2002:

Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns é jogo, para outros é preparo profissional. (p. 15)

Portanto, diante deste contexto percebemos que o jogo é visto como jogo dependendo da cultura e contexto no qual esta inserido, tornando assim uma difícil tarefa estabelecer um significado.

Em suma para Kishimoto Apud Coria-Sabini e Lucena (2004) existem alguns critérios para caracterizar as brincadeiras Segundo a autora:

Em primeiro lugar, as situações de brincadeiras caracterizam-se por um quadro no qual os objetos utilizados se submetem à representação da criança e o sentido habitual é substituído por outro (por exemplo, o ursinho de pelúcia pode servir como filhinho). Em segundo lugar, na brincadeira há a predominância do prazer e da alegria, e não da competição. Em terceiro lugar, pela ausência de um conjunto de regras previamente estruturadas, as crianças estão mais livres para ensaiar novas combinações de idéias e de comportamentos em situações de brincadeiras do

que em outras atividades não-recreativas. Em quarto lugar,, no brincar a atenção da criança está centrada na atividade em si e não nos seus resultados.(p.31)

A EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

Assim como os demais países, o Brasil passou por diversas transformações culturais, políticas e sociais durante os séculos XIX e XX. Até então não existia preocupação em educar criança menores de 7 anos, visto que a escola tradicional tinha abrangência apenas às crianças a partir dos 7 anos, o que restringia o cuidar ou não da criança menor somente aos pais.

As primeiras instituições que se tem conhecimento objetivavam apenas o cuidado das crianças pobres ou abandonadas o que evidencia a concepção assistencialista.

Essa forma de conceber a educação deu sinais de mudanças muito tempo depois, por meio do interesse da alta sociedade, que, espelhando-se em países europeus, buscavam educar seus filhos desde cedo. Dessa forma, surgiram os primeiros “jardins de infância”, que inicialmente atendiam apenas os filhos dessa sociedade, o que evidencia a concepção transformadora da infância diferente da realidade das crianças abandonadas ou carentes que ficavam com as cuidadeiras ou creches públicas. As cuidadeiras eram mulheres que cuidavam das crianças de outras mulheres que trabalhavam.

Seguindo países europeus, o Brasil vivia uma constante industrialização, fator responsável pela inserção da mulher no mercado de trabalho, surgindo então, a necessidade de locais para “cuidar” dos filhos dessas mulheres, enquanto elas trabalhavam.

[...] nessa época, a pouca oferta de mão-de-obra masculina, que ainda sofria os efeitos da devastação da guerra, levou as mães pobres para o trabalho fora do lar. Muitas crianças ficaram à mercê da própria sorte, abandonadas pelas ruas. A situação desesperadora obrigou algumas mulheres

que conseguiam obter mais recursos de seu trabalho nas fábricas a fazerem uso das mães mercenárias, que vendiam seu trabalho de abrigo das crianças, em lugar de saírem, elas próprias, para o trabalho nas fábricas. (RIZZO 2003, p. 31)

Diante disso, é possível compreender por que as primeiras instituições eram totalmente destinadas a assistência às crianças necessitadas, o chamado “depósito de crianças”, e não preocupada com a educação em si. Diferente dos jardins de infância oferecidos à classe elitizada.

CARÁTER HISTÓRICO-LEGAL DA EDUCAÇÃO INFANTIL

O caráter assistencialista perdurou durante bastante tempo, até que finalmente a educação ganhasse atenção do poder público, atenção essa resultante das diversas lutas sindicais e feministas, que culminou no reconhecimento desta modalidade de ensino pela Constituição de 1988, como direito da criança e dever do estado, como disposto inciso IV do artigo 208, “Atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade;” (CF/88, art. 208, inc. IV).

A Constituição Federal de 1988 veio para assegurar os direitos básicos da criança e do adolescente, como descrito no artigo a seguir:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (CF/88, art. 227)

De acordo com Oliveira (2005), a partir da década de 90 a criança ganha ainda mais

notoriedade e começa a ser compreendida como um ser social e pensante, e, também que a aprendizagem é indissociável da interação da criança com os que a cercam e o meio, influência da teoria sócio interacionista de Vygotsky .

Em meio a essas mudanças é aprovado também o ECA (Estatuto da criança e do adolescente) no intuito de consolidar ainda mais os direitos da criança e do adolescente, que dispõe no seu artigo 53: “A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho” e assegura-lhe, conforme inciso V do mesmo artigo: “acesso à escola pública e gratuita próxima de sua residência.”

Acompanhando o conceito dessa nova concepção de infância, é promulgada em 1996, a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação, Lei nº 9394/96, que consolidou a Educação Infantil como primeira etapa da educação básica, destituindo assim o caráter assistencialista das creches e incorporando totalmente o educacional, renovando também a nomenclatura para Escola de Educação Infantil, instituições comprometidas com a educação das crianças de 0 a 6 anos, como descrito no artigo 29:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (LDB/9394/96, Art. 29).

Portanto, compreende-se que a função da escola de Educação Infantil, segundo a LDB, é auxiliar no desenvolvimento da criança como complemento à ação familiar.

Mais adiante, no final da década de 90, é criado o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) em 1998, cujo objetivo é orientar as práticas educativas de professores da Educação Infantil, para garantir a qualidade do ensino destinado às crianças da fase inicial da educação.

Segundo o RCNEI, o cuidado e a educação, mesmo tendo conceitos diferentes, são indissociáveis na fase inicial da criança. Partindo desse pressuposto, o documento infere que Educar significa:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens, orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança. (BRASIL: RCNEI, 1998, p.23).

E explica ainda que o cuidar é parte integrante da educação: “cuidar da criança é, sobretudo dar atenção a ela como pessoa que está num contínuo crescimento e desenvolvimento, compreendendo sua singularidade, identificando e respondendo às suas necessidades”. (BRASIL: RCNEI, 1998, p. 25).

A Educação Infantil nos dias atuais tem grande valor e sua importância é indiscutível, mas foi possível perceber no decorrer deste artigo que essa modalidade de ensino passou por diversas adversidades para conseguir o reconhecimento de hoje, e, de acordo com seu histórico, pode-se notar também, que essa transformação no contexto da educação dos pequenos, evoluiu à medida que a infância teve o seu conceito definido.

Como foi mencionado anteriormente a educação infantil passou de uma concepção de adulto em miniatura, a uma concepção assistencialista, posteriormente a concepção transformadora até a chegar aos dias de hoje em uma concepção de formação integral.

A concepção moderna de Educação Infantil como formação integral do desenvolvimento e da aprendizagem da criança, utiliza-se de atividades lúdicas, recreativas, estabelecidas de rotinas, cria situações de socialização e de respeito ao outro. Nesse sentido o lúdico se tornou um forte elemento didático favorecedor da aprendizagem e do desenvolvimento.

O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO - PEDAGÓGICO

De acordo com a história, a criança foi interpretada de diferentes formas, e o lúdico passou por adversidades em sua relação com a infância. Áries (1978), faz uma reflexão histórica acerca do surgimento da infância enquanto período específico da vida humana e dos jogos da criança europeia. Diferentemente do que ocorre nos dias de hoje, por volta de 1.600, não havia muita separação entre as atividades lúdicas dos adultos e das crianças. (TEIXEIRA 2012, p.29)

Nesse sentido Áries afirma, “a especialização das brincadeiras atingiam apenas a primeira infância; depois dos três ou quatro anos ela se atenuava e desaparecia. A partir dessa idade, a criança jogava os mesmos jogos e participava das mesmas brincadeiras dos adultos”. (1978, p. 92).

Dessa forma, pode-se perceber que a criança era inserida no mundo adulto precocemente, e conseqüentemente, “queimando” etapas indispensáveis da infância.

Segundo Teixeira (2012), essa situação passa por mudanças a partir dos séculos XVII e XVIII, quando começa a existir um interesse em educar as crianças. A partir de então, ocorre uma mudança no comportamento dos adultos com relação ao jogo das crianças.

Partindo dessa concepção, segundo Teixeira:

As rígidas atitudes de reprovação em relação a alguns costumes foram modificadas à medida que a visão sobre a infância também foi se transformando, especialmente por causa da influência dos jesuítas, que mostraram as possibilidades educativas dos jogos. Assim, os jogos previamente selecionados e controlados foram adotados pela escola. (2012, p. 30)

Ainda nessa perspectiva, de acordo com Áries (apud TEIXEIRA, 2012):

Os jesuítas, de fato, foram os primeiros a notar as possibilidades educativas dos jogos, propondo que fossem assimilados e utilizados oficialmente em seus programas, com a condição de que, disciplinados, os divertimentos reconhecidos como bons fossem admitidos e recomendados. Esses jogos passaram a ser considerados, desde então, como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos, sendo que precisavam de regulamentações que permitissem seu uso de forma controlada. (TEIXEIRA 2012, p.30)

A trajetória do jogo até começar a ser aceito como recurso contribuinte para a educação das crianças é extensa, e, podemos perceber várias transformações, no contexto geral, que se relacionam com a história dos jogos do decorrer dos tempos.

A história mostra que ao lado das atividades destinadas a garantir-lhe o sustento o homem sempre buscou outras que lhe dessem prazer. E essa alegria aparece quando ele consegue expressar a sua personalidade. O longo passado das canções, lendas e contos populares (que além de transmitirem e conservarem as tradições serviam de passatempo), a eterna presença dos vários jogos e danças (que não só fortaleciam os guerreiros e agradavam aos deuses mas ao mesmo tempo divertiam a todos) e as artes manuais (que sempre floresceram nos grupos humanos) são a prova da constância deste anseio de auto expressão através dos tempos. (RODRIGUES & MARTINS, 2002, p.72)

A aplicação do jogo como instrumento facilitador da aprendizagem percorreu uma longa trajetória até a aceitação, porém, a ideia não é recente, como cita Rizzi & Haydt (2002, p. 14); “Em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra *Didática Magna*, através da qual

apresentava sua concepção de educação. Ele pregava a utilização de um método “de acordo com a natureza” e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo”.

No século XVIII, Rousseau e Pestalozzi afirmavam que a educação não deveria ser um processo artificial e repressivo, mas um processo natural, de acordo com o desenvolvimento mental da criança, e levando em consideração seus interesses e suas tendências inatas. Salientavam a importância dos jogos como instrumento formativo, pois além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparavam para a vida em comum e para as relações sociais. (RIZZI & HAYDT, 2002, p.14)

Portanto, pode-se perceber que a ideia de se utilizar o lúdico como recurso didático tem sua história, não é algo recente ou aleatório, no entanto, é necessário pontuar de que forma esse instrumento pode ser utilizado pelo professor para que seja, de fato, favorecedor da aprendizagem infantil.

Ao afirmamos que o jogo pode ser um recurso didático favorecedor da aprendizagem é preciso esclarecer o que é didática e sua origem.

A didática (didáctica) tem sua origem de um termo ou expressão grega *Τεχνή διδακτική* (techné didaktiké), que permite entender que ela é arte ou a técnica de ensinar, de mostrar, esclarecer, dirigir e orientar a aprendizagem. (CASTRO, 1991, p 15)

De modo que a didática estabelece os meios, o caminho, a metodologia que melhor favorece o processo de ensino aprendizagem. Nesse sentido, o jogo como recurso didático poderá ser uma ferramenta ou instrumento que poderá favorecer a aprendizagem dos alunos e seu desenvolvimento, desde que seja feito as mediações e intervenções necessárias e adequadas para uso dos mesmos.

O BRINCAR E A APRENDIZAGEM INFANTIL

Segundo Cória-Sabini & Lucena (2005), a aprendizagem, no seu sentido mais amplo, “pode ser definida como a aquisição de habilidades, hábitos, preferências, ou seja, a aquisição de padrões de desempenhos em resposta aos desafios ambientais” (p. 13). Nota-se o quanto o brincar pode favorecer o desenvolvimento das habilidades das crianças, quando são estimuladas e desafiadas pelo lúdico, de modo que brincar na escola, na educação infantil não pode ser meramente entretenimento ou prazer isolado da aprendizagem.

O brincar pode contribuir para a aprendizagem à medida que por meio da atividade lúdica a criança interpreta situações e cria novas, o brincar une o real e o imaginário, assim, segundo Vygotsky (1984), através da brincadeira a criança produz novos significados e interpretações do que vive, e assim, adquire novos conhecimentos.

Nesse contexto o Vygotsky (1984), infere que quando brinca “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade.” (p.122). Para o autor a brincadeira permite que a criança evolua, vá além do que já conhece e a impulsiona a descobrir outras possibilidades.

Garcia e Marques (apud Cória-Sabini & Lucena) afirmam que: “O aprendizado da brincadeira, pela criança, propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho”. (2005, p. 27)

As crianças de faixa etária entre 4 e 5 anos, inseridas na Educação Infantil estão em uma fase bem característica. Nesta fase a criança faz uma relação de tudo o que já vivenciou, levando para o seu imaginário, e utiliza-se dos brinquedos para se expressar. Como afirma Kishimoto (1999, p. 19):

No caso da criança, o imaginário

varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade”. Embora todas as crianças passem pelos mesmos estágios, a época e a forma como o desenvolvimento se processam pode variar bastante.

Nos anos iniciais de vida, o ato de brincar tem um enorme valor para o desenvolvimento da criança. Brincando a criança se relaciona e aprende continuamente através das experiências que é capaz de conseguir.

Segundo Kishimoto, “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. (2002, p.146).

BRINCAR LIVRE E BRINCAR DIRIGIDO

O ato de brincar faz parte da vida das crianças independente de época ou classe social, o lúdico e a criança são indissociáveis. Na concepção de infância que temos hoje, utilizar jogos e brincadeiras no ensino das crianças é relativamente comum, no entanto, é preciso ressaltar que não apenas o brincar dirigido é importante para o desenvolvimento infantil.

Diariamente a criança brinca, e ela brinca por que gosta de brincar, por que é uma atividade prazerosa por si só, e essa forma de brincar não deve ser menosprezada, posto que, a criança, principalmente nessa fase, se desenvolve através da interação com o meio e os colegas, e durante a atividade livre acontece essa interação naturalmente.

Nessa perspectiva Teixeira (2012, p. 43) destaca: “que todo jogo infantil é educativo, inclusive o jogo livre, na medida em que tem um papel importante no desenvolvimento da criança”. E complementa:

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos

interativos, que a envolvem por inteiro – sua cognição, afetividade, corpo e interações sociais –, o brinquedo adquire um papel de grande relevância para o desenvolvimento. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo completa várias formas de representação da criança ou suas inteligências múltiplas.

Portanto, compreende-se que o brincar livre tem sua importância para o desenvolvimento infantil, porém, vale ressaltar que o brincar por brincar não deve ser a única atividade incorporada à Educação Infantil, afinal, a criança nessa fase precisa de limites e tem uma rotina a seguir, necessita seguir regras e não deve entender que sua única atividade é “brincar”. Daí a importância do brincar dirigido, o brincar com um objetivo específico, visto que o brincar livre tem a sua importância, mas por aspectos diferentes.

Para ser uma ferramenta proveitosa no ensino, o brincar precisa ser uma atividade elaborada, não deve ser administrado de forma dispersa ou com o objetivo de apenas entreter ou distrair a criança, é de suma importância compreender a diferença entre o brincar livre e o brincar como recurso didático com objetivos específicos. Ressaltando também que a criança brinca pelo prazer de brincar e a ideia de inserir a brincadeira no contexto escolar é que ela continue sendo uma atividade espontânea e prazerosa, a criança não precisa perceber a real intenção por traz.

“Brincar é muito importante, pois enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários ao seu crescimento” (BETTELHEIM apud MOYLES 2002, p. 33).

Ainda de acordo com Moyles (2002, p. 33); “por meio do brincar dirigido as crianças

têm outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.”

Portanto, é possível compreender que tanto o brincar dirigido quanto o livre tem sua importância na Educação, é necessário encontrar um ponto de equilíbrio para a utilização dos dois.

O PAPEL DO PROFESSOR

O professor tem um importante papel no desenrolar das atividades lúdicas, visto que, mesmo as atividades livres da criança, necessitam ser observadas de perto por ele. Seu papel torna-se ainda mais importante quando se trata do brincar dirigido, que exige mais atenção e elaboração.

De acordo com Moyles 2002, p.36:

Parte da tarefa do professor é proporcionar situações de brincar livre e dirigido que tentem atender às necessidades de aprendizagem das crianças e, neste papel, o professor poderia ser chamado de um iniciador e mediador da aprendizagem. Entretanto, o papel mais importante do professor é de longe aquele assumido na terceira parte do ciclo do brincar, quando ele deve tentar diagnosticar o que a criança aprendeu – o papel de observador e avaliador.

Portanto, é possível compreender que a atividade lúdica deve estar sempre sob olhares específicos do professor, independente de livre ou dirigido, o brincar deve sempre ser administrado no intuito de compreender melhor a criança.

Partindo desse pressuposto, Teixeira (2012, p. 66), afirma que:

A intervenção do educador durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no brincar espontâneo. O professor deve oferecer materiais, espaço e tempos adequados para que

a brincadeira ocorra em sua essência.

É necessário ao professor, assumindo o papel de mediador da aprendizagem da criança através da atividade lúdica, relacionar os objetivos a serem obtidos com o formato de ensino. É de suma importância também, que o professor valorize a atividade lúdica, como uma forma de ensino e não apenas para passar o tempo.

Como cita Teixeira (2012, p. 67):

Ao utilizar o brinquedo nas aulas como material pedagógico, é importante que o professor não se deixe levar por uma liberdade de exploração, ou seja, simplesmente deixar os alunos em um determinado espaço brincando sem nenhuma orientação e consciência de suas ações. Deve haver planejamento, e as atividades devem ser mediadas pelo professor, desafiando os alunos na resolução de problemas, aumentando o repertório de respostas para suas ações, estimulando sua criatividade e, principalmente, contribuindo para a sua formação.

Portanto, cabe ao professor, eleger atividades que proporcione prazer, mas que principalmente promova o aprendizado, e o educador é o responsável por desenvolver atividades com condições adequadas a todos os educandos.

Nessa concepção, Teixeira (2012) ressalta:

O professor deve ajudar seus alunos a interagirem na atividade lúdica, incentivando a participação, fazendo perguntas para quem não sabe como fazê-lo ou é mais inibido. Sua participação é adequada à medida que sua presença for um aval para que todos participem com liberdade e espontaneidade. (p.72)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tão importante quanto ministrar atividades lúdicas é acreditar no potencial dessa ferramenta

na educação das crianças. No entanto, escolas ainda encontram dificuldades em compreender este instrumento como essencial para a educação, e, muitas ainda priorizam o “método tradicional” de ensino.

A maior preocupação na Educação Infantil é preparar a criança para a primeira série, como destacam Cória-Sabini & Lucena (2005):

Os professores que atuam nessa modalidade de ensino preocupam-se apenas em instalar as habilidades que são pré-requisitos para a alfabetização. Para muitos desses profissionais, a aquisição de conhecimentos só se dá por meio de recepção passiva. O questionamento por parte das crianças, a livre movimentação, a interação com os colegas, os jogos não são utilizados como instrumento para o aprender. O brincar é considerado como sinônimo de dispersão e, assim, não é utilizado como um procedimento valioso para a aprendizagem. (p. 9)

O chamado “método tradicional” para muitos ainda é visto como o mais eficiente, e isso se deve em grande parte ao contexto histórico da educação em geral. Muitos professores preocupam-se apenas com o que a criança tem que aprender e ensinam isso em forma de depósito de informações e se valem da atividade lúdica apenas para distrair ou mesmo acalmar as crianças, apenas com objetivo de recreação, que, de acordo com Cória-Sabini & Lucena (2005): “é vista como um meio para resolver o que elas chamam de energia acumulada”. (p.10)

Teixeira (2012) cita um estudo realizado por Otero (1996), onde revela que “há problemas por parte dos professores na utilização de jogos na educação, em razão da dificuldade de alcançar os objetivos propostos respeitando os interesses da criança e as suas próprias crenças enquanto educadores” (p. 69). Ainda, segundo Otero (1996) apud Teixeira (2012):

Deve haver uma conscientização dos profissionais da escola acerca da importância das atividades lúdicas no processo de ensino

e aprendizagem, pois estas têm sido vistas por alguns educadores apenas como uma brincadeira sem um fim pedagógico. (p.69)

Portanto, percebe-se que para que o lúdico seja um recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na Educação Infantil, a mediação adequada do professor é indispensável para sua efetividade.

REFERÊNCIAS

- ARIÉS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. RJ: 2ª edição, 1981.
- ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- BRASIL. 2009. Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos – Passo a Passo do Processo da Implantação, Brasília.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Lei Darcy Ribeiro: Lei 9394/96** – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1997.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1998.174 p.
- BRASIL. **Lei nº. 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996.
- CORIA-SABINI, Maria Aparecida. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2ª Ed. São Paulo: Papirus 2004.
- FRIEDMANN, Adriana. O desenvolvimento da criança através do brincar. São Paulo: Moderna, 2006.
- FROEBEL, Friedrich. **A educação do Homem**. Tradução: Bastos, Maria Helena Câmara. São Paulo: Editora UPF, 2001.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como elemento da Cultura**. 5 edição: perspectiva, SP, 2001.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de São Paulo: Perspectiva, 1971.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- PILETTI, Cláudio. Didática Geral. Avaliação. 14 ed. São Paulo: Ática, 1991.
- PAGANI, TS (2003). **A entrada de uma criança na escola**. Folha de São Paulo (caderno folha equilíbrio), 12/6, p.12
- Palmas -TO -(Brasil) - Secretaria de Estado da Educação e Cultura. **Referencial Curricular do Ensino Fundamental das escolas públicas do Estado do Tocantins: Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano**. 2ª Edição / Secretaria de Estado da Educação e Cultura. -TO: 2008. 281 p.
- RIZZI, Leonor; HAYDT Regina Célia Cazaux. **ATIVIDADE LUDICAS NA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA**. 7ª Ed. São Paulo: Ática, 2002.
- ROSA, Adriana. DINISIO, Josiane. **Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização**. 1ª Ed. Paraná: Juruá 1998.
- RODRIGUES, Luis Gustavo Clemente. **Recreação: trabalho sério e divertido / Luis Gustavo Clemente Rodrigues e João Luis Martins**. – São Paulo: ícone, 2002.
- TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento/Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira** -2. Ed. RJ: Wak Editora, 2012.
- UEMURA, Eico. **O brinquedo e a prática pedagógica**. São Paulo, 1988. 214f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica, PUCSP, 1988.
- VIAL, Jean. **Jeu ET éducation: lês ludothèque s**. Paris: Presses Universitaires de France, 1981.
- VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

- VYGOTSKY, L.ev. Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich, LEONTIEV, Aléxis N. **Linguagem e desenvolvimento e aprendizagem.** 7º Ed. São Paulo: Ícone, 2001.
- VYGOTSKY, L.ev. Semenovich. **A formação Social da Mente.** 8ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- WAJHOP, Gisela. **O brincar na pré-escola.** São Paulo. Cortez, 2007.
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia.** 5ª ed. São Paulo: Saraiva 2006.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender - O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva/Ed. USP, 1971.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuco (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1996.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Atividades lúdicas para a educação infantil: Conceitos, orientações e práticas.** 1ªed.. Petrópolis: Vozes, 2008
- PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976
- VYGOSTKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: VYGOTSKY L. S. **A Formação Social da Mente.** 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. p.121-137.
- WALLON, Henri, **A Evolução Psicológica da Criança -** Lisboa: edição 70, 1981.