

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO – FACE
CURSO PEDAGOGIA - FORMAÇÃO DE PROFESSORES
PARA AS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
PROJETO PROFESSOR NOTA 10

LUCIANA DE SOUSA	RA: 4030193/6
LUCIENE DOS SANTOS B. DINIZ	RA: 4026388/1
ROSIMARY NOVAIS DE OLIVEIRA	RA: 4026552/7
ROSA LUZIA NEPOMUCENO	RA: 4030323/5
SIRLEI ALVES DE ARAUJO	RA: 4026596/0

MONOGRAFIA

O JOGO E A BRINCADEIRA: REFLEXÕES A PARTIR DA PERSPECTIVA SÓCIO - HISTÓRICA DE LEV VYGOTSKY

BRASÍLIA; (DF).
NOVEMBRO /2005

LUCIANA DE SOUSA
LUCIENE DOS SANTOS B. DINIZ
ROSIMARY NOVAIS DE OLIVEIRA
ROSA LUZIA NEPOMUCENO
SIRLEI ALVES DE ARAUJO

O JOGO E A BRINCADEIRA:
REFLEXÕES A PARTIR DA PERSPECTIVA SÓCIO – HISTÓRICA DE LEV
VYGOTSKY

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília – UniCEUB como parte das exigências para conclusão do curso de Pedagogia – formação de professores para as séries iniciais do Ensino Fundamental – Projeto Professor nota 10

Orientador: Paulo Gomes de Sousa Filho

Brasília; (DF.)

Novembro/2005

Agradecemos a Deus, o doador da vida que nos permitiu galgar mais esta conquista.

A nossa família pela compreensão nos momentos difíceis.

Às colegas que demonstraram companheirismo, dedicação e, sobretudo união no êxito desta batalha,

Aos professores e em especial ao nosso orientador Paulo Gomes por nos possibilitar os conhecimentos necessários inseridos neste estudo.

“Amai a infância, favorecei seus jogos, seus prazeres, seu amável instinto. Quem de vós não se sentiu saudosos, às vezes, dessa idade em que o riso está sempre nos lábios e a alma sempre em paz. Por arrancar destes pequeninos inocentes o gozo de um tempo tão curto que lhes escapa, de um bem tão precioso de que não se podem abusar?”

(Rosseau)

SUMÁRIO

Introdução.....	07
Justificativa.....	08
Objetivo Geral.....	09
Objetivos Específicos.....	09
Revisão Bibliográfica.....	10
1 O Jogo.....	10
1. 1 Origem do jogo.....	10
1. 2 Porque os homens jogam?	11
1. 3 O jogo na teoria de Friedrich Fröebel.....	14
1. 4 O jogo na perspectiva de Henri Wallon.....	16
1. 5 O jogo na teoria de Jean Piaget.....	17
1. 6 O jogo na perspectiva de Lev Vygotsky.....	21
2 O Jogo na aprendizagem	26
2. 1 O jogo na escola.....	26
2 1. 1 como usar os jogos	29
2. 2 O jogo no desenvolvimento da linguagem, sociabilidade e aprendizagem.....	30
2. 3 Jogos cooperativos	31
3 O Jogo na construção interdisciplinar da aprendizagem.....	34
3. 1 Jogos como estimuladores das inteligências múltiplas.....	36
3. 2 Jogos educativos.....	40
4 Conclusão.....	43
5 Referências Bibliográficas.....	47

RESUMO

No presente trabalho, realizou-se uma pesquisa bibliográfica a respeito do jogo e da brincadeira como elementos fundamentais no processo de apropriação do conhecimento. Delimitou-se a problemática para a educação das séries iniciais, por ser atualmente o campo de atuação. O foco central é evidenciar os vários aspectos do jogo como fonte impulsionadora do processo e desenvolvimento da aprendizagem da criança. Foi utilizado como princípio norteador as reflexões sócio-históricas de Lev Vygotsky.

Palavras – chave: **Jogo - Desenvolvimento - Aprendizagem.**

Introdução

O jogo sempre esteve presente na sociedade. A criança sempre brincou, independentemente de épocas ou estruturas de civilização; é, portanto uma característica universal. O brincar é, portanto, uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento das crianças pequenas. Através das brincadeiras, a criança pode desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Ao brincar, as crianças exploram e refletem sobre a realidade a cultura na qual vivem, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando regras e papéis sociais.

“Quanto mais ricas forem as experiências que as crianças vivenciam, mais possibilidades têm de desenvolver a imaginação e a criatividade em suas atividades, especialmente através de suas brincadeiras. E, quanto mais possibilidades tiverem de desenvolver sua imaginação, mais criativas serão nas suas ações/interações com a realidade”. (Vygotsky, 1989, p. 51).

Se a criança brincando aprende, interage, socializa, porque então não ensinarmos possibilitando a criança, um ambiente agradável, motivador e enriquecido para assimilação de várias competências?

Na escola, as brincadeiras e jogos não envolvem apenas as atividades cognitivas da criança. Envolve a criança toda. É prática social, forma de interação com o outro. Isso é, a criança aprendem a brincar com outros membros de sua cultura e suas brincadeiras são impregnadas pelos hábitos, valores e conhecimentos de seu grupo social.

A socialização, a interação entre crianças é tão importante quanto a nutrição e outros cuidados para uma vida sadia. Por isso, a participação em jogos e brincadeiras contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora e o sentido de competição salutar e da colaboração consciente e espontânea

Piaget (em Santos, 2001), afirma ainda que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

É através do brincar que a criança se encontra com o mundo de corpo e alma. Percebe como ele é e dele recebe elementos importantes para sua vida, desde os mais insignificantes hábitos, até fatores determinantes da cultura de seu tempo.

Também é através do brincar que a criança vê e constrói o mundo, expressa aquilo que tem dificuldades de colocar em palavras. Sua escolha é motivada por processos e

desejos íntimos, pelos seus problemas e ansiedades. É brincando que a criança aprende. Introdução que, quando se perde no jogo, o mundo não se acaba.

O meio físico e social contribuem de maneira determinante para o desenvolvimento, tanto quanto o conhecimento. A escola propõe horas determinadas para que sejam realizadas atividades de coordenação motora, outras para trabalhar a expressão plástica, outras para brincar “sob orientação do professor” e outras sem a direção dele. Esta compartimentalização não favorece a formação integral da personalidade da criança nem das suas necessidades.

Brincar é bem mais sério do que imaginamos. O educador precisa respeitar e garantir aos alunos, o direito de brincar e de vivenciar o seu próprio desenvolvimento. O que para alguns, pode parecer não ter grande importância, no imaginário de uma criança a brincadeira pode ser a ponte que necessita para entender o mundo que a cerca.

Justificativa

O Estudo surgiu da percepção de que o professor na ansiedade de ensinar os conteúdos propostos não dedica tempo para brincadeiras e jogos. Independentemente das condições que a escola e o Sistema Educacional proporcionam à sua prática docente, é da responsabilidade de cada professor motivar suas aulas tornando-as atrativas e prazerosas preparando a criança, para se tornar um sujeito crítico de suas próprias ações no meio em que vive.

O estudo aborda a relevância das atividades lúdicas no processo ensino – aprendizagem, das séries iniciais do Ensino Fundamental, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento.

Para Piaget (em Aguiar, 1998), “A educação lúdica além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um enriquecimento permanente integra-se ao mais alto espírito de democracia enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige participação franca, criativa, livre e crítica, promovendo a interação social” (p. 57).

“Se a vida é um jogo e o jogo pode se transformar em brincadeira, porque não viver brincando e aprender com a brincadeira?” (Rosamilha, 1979, p. 27).

Vygotsky, (em Aguiar, 1989), afirma que:

“O jogo e a brincadeira são por si só uma situação de aprendizagem favorecendo a criança, de forma especial ao seu desenvolvimento, pois já são conhecidos muitos benefícios de certos jogos. Porém, é importante que o educador, ao

utilizar o jogo, tenha definido objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo'' (p.71)..

No ensino formal Ausubel, (em Aguiar, 1998), relata que a atuação do professor deverá estar primordialmente voltada para utilização de metodologias que facilitem nos seus aprendizes, a aquisição de uma estrutura cognitiva adequada ao seu desenvolvimento.

O professor deve respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir de suas atividades espontâneas, ouvindo suas dúvidas, formulando desafios, à capacidade de adaptação da criança e acompanhando seu processo de construção do conhecimento; adequando os conteúdos às formas de trabalho que estimulem a participação coletiva em jogos e atividades cooperativas, que despertem o interesse por pesquisa e busca de informações por parte da criança, tornando mais genuíno o processo da aprendizagem.

A questão das brincadeiras e jogos, ainda que se trate de um tema bastante explorado, não tem sido efetivamente praticado no cotidiano educacional.

A escola, hoje em dia, se depara com a necessidade de uma transformação para conseguir atingir os objetivos impostos pelo novo milênio. O conhecimento é visto como meta prioritária. A exigência de recursos humanos cada vez mais capazes de produzir, criticar, processar, transformar e comunicar informações.

O estudo pretende enfatizar a utilização do jogo na escola como uma atividade básica para o desenvolvimento social, intelectual da criança, elaborada a partir da concepção do lúdico, apresentada ao longo desta pesquisa.

Objetivo Geral

- Esclarecer a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança.

Objetivos Específicos

- Demonstrar o papel dos jogos no processo ensino aprendizagem;
- Mostrar a relevância dos jogos como agente socializador;
- Reconhecer o jogo como facilitador do desenvolvimento criativo e cognitivo do aluno;
- Identificar os principais pontos positivos e negativos da utilização de jogos e brincadeiras na metodologia de ensino.

Revisão Bibliográfica

1 O Jogo

O termo jogo segundo o dicionário Aurélio (1980), é definido como: “atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho” (p. 408).

Freire (1957), apresenta 29 acepções para o vocábulo jogo, dentre elas: “exercício ou passatempo recreativo, sujeito a certas regras ou combinações”.

“Exercício ou brincadeira de crianças em que estas fazem prova de sua habilidade, destreza ou astúcia”. “Divertimento público composto, principalmente, de exercícios em que os concorrentes disputam entre si certos prêmios” (p. 465).

Para Huizinga (em Dolme, 2003), o jogo é:

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

Num sentido mais amplo compreende o jogo como toda atividade prazerosa, descomprometida com a realidade, com objetivos característicos e próprios, que são atingidos e se encerram com ela.

1.1 Origem do jogo

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, este sempre manifestou impulso para o jogo. O ser humano tem recebido várias designações: *Homo sapiens* porque tem como função vital o raciocínio para apreender e conhecer o mundo; *Homo faber* porque fabrica objetos e utensílios e *Homo ludens* porque é capaz de dedicar-se à atividade lúdica, isto é, ao jogo.

Os jogos e as brincadeiras, (em Rizzi e Raydt, 2001), são tão velhos quanto a civilização. Foram encontrados brinquedos nas ruínas do antigo Egito, da Babilônia, da China e da civilização asteca. Cenas esculpidas nos túmulos egípcios em cerca de 2.500 a.C. mostram jogos de tabuleiro. Os jogos de bola eram praticados no antigo Egito e pelos índios da América pré-colombiana. As olimpíadas estavam entre as mais famosas competições esportivas da antiguidade. Os gregos realizavam esses jogos desde 776 a.C. em honra ao deus Zeus. Alguns jogos infantis populares na antiga Roma eram o jogo de argolas, a cabra-cega e o cabo-de-guerra. O xadrez se originou na Ásia e foi sendo

divulgado em direção ao oeste, chegando à Pérsia durante o século VI. Em seguida se difundiu entre os árabes, que o levaram à Espanha, de onde alcançou toda a Europa.

O movimento moderno destinado a proporcionar local de jogos e brincadeiras para as crianças das cidades teve início no século XIX e se difundiu rapidamente. O público em geral reconheceu a importância das atividades físicas e do relacionamento social para a saúde e para educação social da criança. Em muitos lugares surgiram grandes sistemas de parques infantis. As leis que limitavam o trabalho dos menores e as férias escolares mais longas tornaram necessária a criação de um maior número de locais de recreação para as crianças.

Os jogos e as brincadeiras são chamados atividades lúdicas (relativos a jogos, brincadeiras e divertimentos).

As atividades lúdicas se dividem em três grupos: atividades motoras, atividades sensoriais e atividades intelectuais. Quase todas as crianças e adultos gostam de praticar algum jogo ou brincadeira. Para as crianças os jogos e brincadeiras praticamente se identificam com a vida. É sua resposta, imitam o que observam e aprendem sobre elas mesmas e sobre o mundo. Fazendo assim, as crianças, podem expressar as emoções que mostram se estão tristes ou felizes.

1. 2 Porque os homens jogam?

Para Teixeira, Cielo e Oliveira (1992), O homem joga, pois desde criança necessita de espaço para se desenvolver. É brincando que a criança descobre como funcionam as coisas e assim começam a se relacionar com a vida, perceber os objetivos e o espaço que seu corpo ocupa no mundo em que vive. A criança simboliza, brinca de faz de conta, representa papéis, recria situações que lhes foram agradáveis ou não. Só que quando recria estas situações, faz da forma que ela suporta, não correndo riscos reais. Através do faz de conta a criança traz para perto de si uma situação vivida e a adapta à sua realidade e necessidade emocional. Brincando a criança realiza atividades próprias do mundo do adulto, que facilitará seu ingresso neste mundo futuramente.

Para Antunes (1998), toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental.

“Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade. Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação, impelem a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível linguagem dessa atividade é o brincar, é o jogar.

Portanto, a brincadeira infantil está muito relacionada a estímulos internos que à contingências exteriores. A criança não é atraída por algum jogo por forças externas inerentes ao jogo e sim por uma força interna, pela chama acesa de sua evolução. É por essa chama que busca no meio exterior os jogos que lhes permitem satisfazer a necessidade imperiosa posta por seu crescimento”. (p.37).

Nota-se também que conforme se desenvolve emocional e cognitivamente, a criança começa a incluir outras pessoas em suas brincadeiras. Ela começa a brincar com o outro e não mais ao lado do outro. Conviver com outras pessoas exige-se que se respeitem regras e limites. Começam aí as brincadeiras envolvendo jogos com regras.

Os jogos com regras exigem raciocínio, estratégia, antecipação de um resultado. Pode-se perceber que quando uma criança se mostra capaz de respeitar as regras dos jogos, seu relacionamento com outras crianças e mesmo com os adultos melhora. Jogar é uma atividade natural do ser humano, corresponde um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior.

Ao descrever a origem biológica do jogo, Huizinga (1990), afirma que há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Um define o jogo em termos de descarga de energia vital, outras como satisfação de “*imitação*”, ou ainda como “*distensão*”. Segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável para o indivíduo, outras vêem o princípio do jogo como impulso inato para exercer uma certa faculdade ou como o desejo de dominar ou competir.

Como relata Huizinga (1990), o mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido as suas criaturas todas essas úteis funções, descarga de energia de distensão, após um esforço de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos, etc, sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos, mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.

Para Huizinga (1990), as principais características dos jogos em geral são: *Primeira característica* - é a da liberdade, onde as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar; e é precisamente uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria”.

Segunda característica - é a separação dos fenômenos do cotidiano, toda criança sabe perfeitamente quando está só brincando.

Terceira característica - é o isolamento, a limitação, o jogo inicia-se e determinado o tempo, acaba. Joga-se até que se chegue a um fim, dentro de certos limites de tempo e espaço.

A quarta característica - e a última descrita pelo autor é que o ser humano cria a ordem, e estas regras criadas, são fatores, muito importante para o conceito do jogo. Todo o jogo tem suas regras. E a desobediência às regras, conduz ao término do jogo.

Huizinga (1990) coloca que a função do jogo, nas formas mais elevadas define-se por dois aspectos fundamentais: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções confundem-se de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne luta para melhor representação de alguma coisa.

Para o autor representar significa mostrar, exibir perante uma platéia de uma característica natural. A criança representa alguma coisa diferente, bela, nobre, mais perigosa do que habilmente é. Finge ser príncipe, um papai, uma bruxa malvada, uma fada encantada ou um tigre. Sua representação pede a realização de uma aparência, é “imaginação”, no sentido original do termo.

Nas civilizações primitivas, encontra-se em “jogo” um elemento espiritual diferente, Huizinga (1990), e na representação sagrada, a que os participantes estão certos de que o ato se concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem das coisas mais elevadas do que aquela em que habilmente vivem. Mas há algo de invisível, que possui uma forma bela, real e sagrada. Executada no interior de um espaço limitado, dentro de um espírito de alegre liberdade, adquire assim, as características do jogo.

Para Winnicott (1975), a maioria das pessoas diria que as crianças brincam e jogam porque gostam de o fazer, e isto é um fato indiscutível. As crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional. Pode-se ampliar o âmbito de suas experiências fornecendo materiais de brincadeira, mas parece ser preferível a parcimônia e não o excesso, visto que as crianças são capazes de encontrar objetos e inventar brincadeiras com muita facilidade e isso lhes dá prazer. A criança adquire experiências brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para as crianças essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia.

No início, a criança brinca sozinha ou com a mãe; as outras crianças não são procuradas imediatamente como companheiras. É em grande parte através da brincadeira, onde as demais crianças são ajustadas a determinados papéis preconcebidos, que a começa a permitir às outras que tenham uma existência independente. As crianças fazem também amigos e inimigos durante as brincadeiras e jogos, ao passo que lhes é difícil conseguí-los fora disso. Pode-se ver facilmente que as brincadeiras servem de elo entre a relação do

indivíduo com a realidade externa ou compartilhada. É nas brincadeiras que a criança liga as idéias à função corporal.

Segundo Vygotsky (1989), o brinquedo não é uma atividade que dá para definir como sendo prazerosa para a criança, pois existem outras atividades que não o brinquedo que dão prazer a ela (chupar chupeta); e existem jogos que a atividade não é agradável, e só dão prazer se a criança achar o resultado interessante (principalmente no fim da idade escolar). Notavelmente crianças pequenas podem fazer coincidir a situação do brinquedo com a realidade, por exemplo, dois irmãos brincando de irmãs ou mãe e filha de tal, é a encenação da realidade, é o brincar do que é realmente verdadeiro.

Se o brinquedo fosse estruturado de tal maneira que não houvesse situações imaginárias só restariam no brinquedo as regras. Sempre que há uma situação imaginária no brinquedo há regras, não as formuladas previamente e que mudam o jogo, mas as de origem na própria situação imaginária. Portanto, a criança não pode se comportar sem regras em uma situação imaginária. O brinquedo não é um aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante do desenvolvimento.

1.3 O jogo na teoria de Friedrich Fröebel

Friedrich August Fröebel, nasceu em 21 de abril de 1782, na região sudeste da Alemanha, falecendo em 1852. Fröebel pode ser considerado o pedagogo dos jardins de infância, instituição destinada a educar crianças menores de 06 anos fundada em 1840 na cidade de Blankenburg.

O educador alemão utiliza uma psicologia do desenvolvimento como fundamento da educação, por intermédio da divisão do desenvolvimento humano em estágios: a primeira infância, a infância e a idade escolar. Esses estágios são apresentados por Fröebel de forma detalhada. Através de cada fase um tipo de educação que deve respeitar as características próprias da fase. Explica que, se o adulto observar, por exemplo, o jogo e a fala de uma criança, poderá compreender o nível de desenvolvimento no qual ela se encontra. Isso significa que a observação das atividades espontâneas da criança, como a brincadeira e a fala, é de grande importância para o êxito da atividade educativa.

Para a realização do autoconhecimento com liberdade, Fröebel elege o jogo como seu grande instrumento, juntamente com os brinquedos. O jogo seria um mediador nesse processo de autoconhecimento, por meio do exercício de exteriorização e interiorização da essência divina presente em cada criança, levando-a assim a reconhecer e aceitar a

“unidade vital”. Fröebel foi pioneiro ao reconhecer no jogo a atividade pela qual a criança expressa sua visão do mundo.

Fröebel (em Arce, 2002), considera o jogo a principal fonte do desenvolvimento na primeira infância, que para ele é o período mais importante da vida humana, um período que constitui a fonte de tudo o que caracteriza o indivíduo, toda a sua personalidade. Por isso Fröebel considera a brincadeira uma atividade séria e importante para quem deseja realmente conhecer a criança.

A brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança, do desenvolvimento humano neste período; pois ela é a representação do auto-ativa do interno – representação do interno, da necessidade e do impulso interno. A brincadeira é a mais pura, a mais espiritual atividade do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana como um todo – da vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. Por isso ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso interno e externo, paz no mundo. Ela tem a fonte de tudo o que é bom. A criança que brinca muito com determinação auto-ativa, perseverantemente até que a fadiga física proíba, certamente será um homem determinado capaz de auto-sacrifício para a promoção do bem-estar próprio e dos outros.

Para Fröebel (em Brougère, 1998), a brincadeira é a chave para nos comunicarmos e conhecermos a criança pequena. Desenvolve as características humanas das crianças, auxiliando meninos e meninas a encontrarem exercerem desde cedo o papel que lhes cabe na sociedade. Reconhecia que o jogo varia de acordo com a idade da criança. O professor não deve menosprezar esse aspecto, mas sim, ao contrário, observá-lo com atenção e trabalhá-lo adequadamente, auxiliando assim o desenvolvimento infantil. Ele chama a atenção para as diferenças existentes entre as brincadeiras na primeira infância e na infância. Na primeira infância as brincadeiras seriam mais centradas na atividade, no movimento, no início do processo de exteriorização da criança. No período chamado por Fröebel de infância, a brincadeira seria mais grupal que o período da primeira infância. Esse caráter grupal da brincadeira na infância produziria o desenvolvimento moral das crianças e as prepararia para a convivência em harmonia.

Fröebel (em Matos, 1994), considera os brinquedos, uma fonte de auxílio às brincadeiras infantis, sem ferir seu desenvolvimento natural. Os brinquedos criados para este fim foram chamados de “dons”. Porque seria uma espécie de ferramenta dada às crianças, para ajudá-las a descobrir os seus próprios dons, isto é, descobrir os presentes que

Deus teria dado a cada uma delas. Com estes brinquedos Fröebel cristalizou importantes concepções a respeito do jogo, como por exemplo: ele observou que o jogo só funciona se as regras são bem entendidas, a continuação do jogo requer sempre a introdução de novos materiais e idéias; por essa razão existem muitas ocasiões nas quais o adulto deve brincar junto com a criança para auxiliá-la e manter vivo seu interesse. Todos os jogos de Fröebel que envolvem os “dons” sempre começavam com as pessoas formando círculos, dançando, movendo-se e cantando. Dessa forma elas atingiriam a perfeita unidade. Percebeu também, por meio desses jogos e brincadeiras, a grande força que os símbolos possuem para a criança. Assim Fröebel, elegia a brincadeira e os brinquedos como mediadores tanto no processo de apreensão do mundo pela criança, por meio da interiorização, como também no processo de conhecimento de si mesma pela criança, através da exteriorização.

1. 4 O Jogo na perspectiva de Henri Wallon

Para Wallon (em Teixeira, 1992), o jogo é antes de tudo, lazer e por isso opõe-se à atividade séria que é o trabalho. Mas este contraste não pode existir para a criança, que ainda não trabalha e para quem o jogo constitui toda a atividade. O jogo não é essencialmente o que não exige esforço, por oposição ao labor quotidiano, por que o jogo pode exigir e fazer liberar quantidades de energia muito mais consideráveis do que as necessárias para uma tarefa obrigatória. Estão neste caso certas competições desprovidas ou mesmo alguns atos realizados isoladamente, mas livremente.

Ao analisar a origem do comportamento lúdico pressupõe que ele provém da imitação que representa uma acomodação ao objeto. O autor não utiliza o termo acomodação como complemento de assimilação, para explicar a atividade cognitiva, mas sim, percebe na acomodação postural o alicerce do que se tornará a imagem. Vê na imitação uma participação motora do que é imitado e um certo prolongamento da imitação do real. Para o autor, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente.

A criança repete nos seus jogos as impressões que acaba de viver. Ela reproduz e imita. Para as mais novas, a imitação é a regra dos jogos, a única que lhes é acessível, enquanto, não puderem ultrapassar, o modelo concreto e vivo, para atingir a ordem abstrata, Permitir-se o jogo, quando parece chegada a sua hora, não será reconhecer-se digno de uma trégua que por algum tempo suspende as imposições, necessidades e disciplinas habituais da existência?

Wallon (em Rosamilha, 1979), classifica os jogos infantis em:

Jogos funcionais:

Conduzem ao exercício gratuito de funções psicológicas emergentes, sejam mais tipicamente físicas, sejam sensoriais, como derivativos da tonicidade muscular. Até as saídas de classe por parte das crianças caracterizam este último tipo. Aos poucos vão incluir as normas e regras. Assim a corrida pela corrida é enriquecida para perseguir o colega (pega-mocinho, pega-bandido). O jogo de bola passa a incluir a destreza no seu manuseio. Aos poucos se incluem, nestes jogos, as normas e os desejos de afirmação.

Jogos de ficção ou de imitação

Brincar de papai e mamãe, de boneca, de casinha, de vaqueiro, de trem, de avião. Estes jogos evoluem de uma identificação total à fase do faz-de-conta. A partir dos 7 anos as crianças param de realizar jogos deste tipo quando observadas pelo adulto. A evolução alcança depois a fase da dramatização, com o sentido de afirmação diante de colegas e adultos.

Jogos de aquisição

A criança olha, escuta, pergunta. É o caso das gravuras, televisão, discos, paisagens, coleções de selos.

Jogos de fabricação

Combinar, cortar, modelar, construir coisas e objetos, jardinagem, bordado, costura, desenho. Para Wallon, (em Negrine 1994):

“O jogo para as crianças é expansão, e nesse sentido, se opõe à atividade séria que é trabalho. A compreensão infantil é tão somente uma simulação que vai do outro a si mesmo, e de si mesmo ao outro. A imitação como instrumento dessa fusão representa uma ambivalência que explica certos contrastes nos quais o jogo encontra alimento”. (p.30).

1.5 O Jogo na teoria de Jean Piaget

Jean Piaget nasceu em Neuchâtel, Suíça em 9 de agosto de 1896 e faleceu em 1980. Escreveu mais de cinquenta livros e monografias, tendo publicado centenas de artigos. Estudou a evolução do pensamento até a adolescência, procurando entender os mecanismos mentais que o indivíduo utiliza para captar o mundo. Investigou o processo de construção do conhecimento.

Durante seus estudos, elaborou um modelo para descrever o modo como os seres humanos atribuem sentido ao seu mundo, através do estudo de suas concepções sobre o

desenvolvimento do pensamento. O brincar, o brinquedo e jogo são importantes nesse processo do desenvolvimento.

O brinquedo estimula a representação da realidade, pois ela estará vivendo algo ou alguma situação ausente naquele momento. Ao conversar com seu coleguinha e seus brinquedos, ela irá reproduzir diálogos repetindo o modo como os adultos fazem, retratando os modos de convivência e reproduzindo as falas dos sujeitos, de sua cultura. Para Piaget (em Kishimoto, 1999):

“Admite-se que o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”.(p. 18).

Jogo de Exercício (de 0 a 2 anos aproximadamente)

Surge, principalmente, sob a forma de simples exercícios motores, dependendo para sua realização apenas da maturação do aparelho motor. Sua finalidade é tão somente o próprio prazer do funcionamento. Este tipo de jogo é caracterizado pelo prazer funcional.

Esses exercícios motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório: nos primeiros anos de vida, o bebê estica e recolhe os braços e as pernas, agita as mãos e os dedos, toca os objetos e os sacode, produzindo ruídos ou sons. Esses exercícios têm valor exploratório porque a criança os realiza para explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo, seu ritmo, cadência e desembaraço, ou então para ver o efeito que sua ação vai produzir.

Piaget, (em Meyer, 2003), afirma que os bebês adquirem conhecimentos sobre os objetos através de suas interações com eles. Durante este período, a inteligência se manifesta por ações. Através dos reflexos, o bebê relaciona-se com o mundo. É na amamentação que ele incorpora os mecanismos necessários ao ato de sugar e forma seus esquemas, incorporando este ato e estendendo o mesmo para outras ações, tais como “chupar o dedo”. Neste momento, suas mãos são um brinquedo.

A partir dos 6 meses, aproximadamente, a criança pode começar a interessar-se sobre os efeitos que seus atos produzem sobre o ambiente que a cerca. Por exemplo, ela pode alcançar o móvel que se encontra sobre seu berço e perceber o som que ele produz, ao ser sacudido. Ao fazê-lo, passará a prestar atenção nos resultados destas ações, desviando o foco de atenção do seu próprio corpo.

Piaget aponta os jogos de exercícios como elementos essencialmente característicos da fase sensório-motora, por se específicos dos dois primeiros anos de vida. Assim que a criança inicia a fala, esses jogos tendem a desaparecer.

“Os jogos de exercícios, que à primeira vista parecem ser apenas a repetição mecânica de gestos automáticos, caracterizam para os bebês os efeitos esperados, isto, é, a criança age para ver o que sua ação vai produzir, sem que por isso se trate de uma ação exploratória. O efeito é buscado pelo efeito naquilo que ele tem justamente de comum: a criança toca e empurra, desloca e amontoa, justapõe e superpõe para ver no que vai dar. Portanto, desde o início introduz na atividade lúdica da criança uma dimensão de risco e de gratuidade em que o prazer da surpresa opõe-se à curiosidade satisfeita”. (Almeida, 1998, p. 43).

Jogo Simbólico (de 2 a 7 anos, aproximadamente).

No período compreendido entre os 2 e os 7 anos, a tendência lúdica se manifesta, predominantemente, sob a forma de jogo simbólico, ou imaginação, de imitação.

O jogo simbólico se desenvolve a partir dos esquemas sensório-motores, que à medida que são interiorizados, dão origem à imitação e posteriormente, à representação. 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 à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, completando a realidade através da ficção. Nesta fase, a brincadeira, o brincar de faz-de-conta é extremamente importante, pois possibilita que a criança entenda o mundo que a cerca. Ela brinca de casinha, de comidinha, de carrinho, mesmo sem estar manipulando o objeto em questão, ela o está representando, pois já conhece, ou seja, já possui uma imagem mental interiorizada daquilo que está representando, pois já o conhece, ou seja, já possui uma imagem mental interiorizada daquilo que está representando. Ela é capaz de, com várias caixinhas de fósforos, brincar com os carros como se estivessem na rua e colocar sua boneca para andar na suposta calçada.

Através dos jogos simbólicos a criança adquirirá a linguagem convencional, aprendendo a nomear os objetos de acordo com seu conceito cultural.

Neste estágio de desenvolvimento, a brincadeira assume um caráter importante para a aquisição do código de linguagem e para a organização do pensamento. É necessário fornecer vários estímulos para que a criança possa relacionar os objetos que a cercam com seus nomes propriamente ditos e de criar suas imagens mentais. Ao conhecer, o que é uma bicicleta, que ela seja capaz de reconhecer e de relacionar o nome atribuído ao objeto, para que posteriormente ela possa atribuir este nome à figura e ao ouvir a palavra bicicleta possa igualmente associá-la a uma imagem mental.

Na fase dos 4 aos 7 anos , os jogos assumem um papel definitivo, passando a ter uma seriedade importante na vida das crianças, gostando de participar de jogos com o próprio corpo, movimentando-se.

Jogo de regras (de 7 a 11 anos, aproximadamente)

O jogo de regras começa a se manifestar por volta dos cinco anos, mas se desenvolve principalmente na fase que vai dos 7 aos 12 anos, predominando durante toda a vida do indivíduo nos esportes, no xadrez, nos jogos de cartas. Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas). O que caracteriza o jogo de regras é o fato de ser regulamentado por meio de um conjunto sistemático de regras, sendo que sua violação é considerada uma falta. Portanto pressupõe a existência de parceiros e obrigações comuns, o que lhe confere um caráter social.

O jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado e começa a ser praticado por volta dos 7 anos, quando a criança abandona o jogo egocêntrico proveniente das crianças mais pequenas. Este estágio foi denominado por Piaget, de “estágio prático do pensamento”.

Nesse momento será iniciada a sistematização do conhecimento da criança, quando as práticas esportivas começam a ter significado para elas. A lógica começa a fazer parte do pensamento da criança. Através dos jogos de regras, ela iniciará a consciência dos seus atos e poderá ter a noção do que é certo e errado.

“Com a capacidade de lidar com operações como a conservação, a classificação e a seriação, a criança no estágio operacional concreto, finalmente, desenvolveu um sistema completo e muito lógico de pensamento. Esse sistema, no entanto, ainda está ligado à realidade física. A lógica baseia-se em situações concretas que podem ser organizadas, classificadas ou manipuladas”.

(Woolfolk, 2000, p. 45)

Os jogos, nesta fase, tornam-se ainda mais atraentes aos jovens. Eles gostam de realizar atividades que exijam equilíbrio físico, e de trabalhar seus músculos através de exercícios próprios. Os adolescentes adoram a sensação da conquista de algo novo, e os jogos intelectuais acabam atraindo sua atenção. Os jogos eletrônicos são as atividades mais interessantes, e marcantes. A pesquisa vem saciar a sua curiosidade própria.

A psicologia genética de Piaget, em consonância com a psicanálise, é a única psicologia do desenvolvimento que conseguiu construir pressupostos teóricos para explicar o comportamento e a habilidade de aprender da criança, através de estágios evolutivos distintos que se tornam cada vez mais complexos. Ambas declaram que o desenvolvimento

psicológico baseia-se no jogo equilibrado de fatores de maturação que incentivam o desempenho do ser humano e sua adaptação ao mundo.

1. 6 O jogo na perspectiva de Lev Vygotsky

Vygotsky estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Para que possamos melhor compreender essa importância é necessário que recordemos algumas idéias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos regulares. 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 sós.

“No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação” (Vygotsky, 1989, p. 138).

Não é o caráter de espontaneidade do jogo que o torna uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim, o exercício no plano da imaginação da capacidade de planejar, imaginar situações diversas, representar papeis e situações do cotidiano, bem como, o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes à cada situação.

Também não é o jogo da criança que possibilita a criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal, do mesmo modo que nem todo o ensino o consegue. Porém, no jogo simbólico, normalmente, as condições para que ela se estabeleça estão presentes, haja vista que nesse jogo, estão presentes uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta. As regras são partes integrantes do jogo simbólico, embora, não tenham o caráter de antecipação e sistematização como nos jogos habitualmente “regrados”.

Ao desenvolver um jogo simbólico a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparado na vida real, atribuindo-lhes significado que estão muito distantes

das suas possibilidades efetivas. A atuação nesse mundo imaginário cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal formada por conceitos ou processos em desenvolvimento.

Podemos sintetizar dizendo que: a regra e a situação imaginária caracterizam o conceito de jogo infantil para Vygotsky.

O autor também detecta no jogo outro elemento a que atribui grande importância: o papel da imaginação que coloca em estreita relação com a atividade criadora. (Vygotsky, 1988), afirma que os processos de criação são observáveis principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

“Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita freqüência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança” (p. 12).

Na visão sócio-histórica de Vygotsky (1989 p. 109).

“A brincadeira, o jogo é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos”. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. Para Vygotsky, citado por Wajskop (1999 p. 35):

“A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa se não a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz”.

Vygotsky (1989), afirma ainda que:

“É enorme a influência do brincar no desenvolvimento de uma criança. É no brincar que a criança aprende a agir a uma esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não por incentivos fornecidos por objetos externos”.(p. 109).

Vygotsky, citado por Lins (1999.p.41-77), classifica o brincar em duas fases: durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase o ambiente a alcançar por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem ou regras e convenções a ela associadas.

Negrine (1994, p. 20), em estudos realizados sobre a aprendizagem e desenvolvimento infantil afirma que:

“Quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”.

Segundo Vygotsky (1984 p. 115-116):

“O brincar não é o aspecto predominante na infância, mas é um fator importante no desenvolvimento... no brincar a ação está na vida real, obviamente, a ação domina o significado. Portanto, é absolutamente incorreto considerar o brincar como um protótipo e forma predominante da atividade do dia-a-dia da criança”.

Segundo a visão Vygotskyana, é muito importante a relação entre aprendizagem e desenvolvimento. Levando-se em consideração que o aprendizado da criança começa muito antes das crianças iniciarem o seu período de escolarização, podemos dizer que as situações de aprendizagem teriam sempre história anterior.

“A aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia da criança” (Vygotsky, 1989, p. 95).

Segundo Vygotsky (1984), ao longo do desenvolvimento da espécie humana, a trajetória do pensamento se une à da linguagem, possibilitando ao biológico se transformar em sociohistórico. No desenvolvimento do indivíduo, ocorre um processo semelhante, o pensamento torna-se verbal e a linguagem racional, ou seja, a fase pré-lingüística do pensamento (utilização de instrumentos e inteligência prática) e a fase pré-intelectual da linguagem (alívio emocional e função social) dão origem ao pensamento verbal e a linguagem torna-se racional.

A interação com membros mais maduros da cultura que já dispõem de uma linguagem estruturada é que vai provocar o salto qualitativo para o pensamento verbal. É no significado da palavra que pensamento e fala se unem em pensamento verbal. Vygotsky (1989), afirma:

“O significado de uma palavra representa um amálgama tão estreito do pensamento e da linguagem, que fica difícil dizer, se trata de um fenômeno da fala ou de um fenômeno do pensamento. Uma palavra sem significado é um som vazio; o significado, portanto, é um critério da palavra, seu componente indispensável. Pareceria, então, que o significado poderia ser visto como um fenômeno da fala. Mas, do ponto de vista da psicologia, o significado de cada palavra é uma generalização ou um conceito. E como as generalizações e os conceitos são, inegavelmente, atos do pensamento, podemos considerar o significado como um fenômeno do pensamento.” (p. 53).

Em seus estudos, Vygotsky (1989), distingue dois componentes do significado da palavra:

“*Significado propriamente dito*” – Refere-se ao sistema de relações objetivas que se formou no processo de desenvolvimento da palavra, tornando-se um núcleo relativamente estável de compreensão da palavra, compartilhando com todas as pessoas que o utilizam;

“*Sentido*” – Refere-se ao significado da palavra para cada indivíduo, composto por relações que dizem respeito ao contexto de uso da palavra e às vivências afetivas do indivíduo (ligação do contexto de uso da língua aos motivos afetivos e pessoais de seus usuários).

A linguagem, como instrumento do pensamento, supõe um processo de internalização (discurso interior), é uma atividade individualizada e intrapsíquica que se estrutura a partir da atividade social, intersíquica.

O atributo específico do ser humano que é a faculdade de pensar demonstra que o individual e o social se interpenetram em harmoniosa conjugação, configurando a essência humana. Se o individual imprime ao mundo um olhar específico, é o mergulho na cultura que permite ao indivíduo a compreensão da dinâmica do que o circunda. Por exemplo, como entender a mensagem de compositores de algumas músicas de protesto sem o conhecimento de fatos históricos da época que inspiraram tais letras?

Segundo Vygotsky (1984), o intrapsicológico se organiza a partir de processos interpsicológicos, que passam a mediar a atividade do ser humano no mundo, em constante interação. E também que a atividade é uma forma complexa de relação homem-mundo, que envolve finalidades conscientes e atuação coletiva e de cooperação. Nenhuma atividade humana poderá ser analisada fora do contexto sociohistórico. Por exemplo: como conceber uma atividade com papel e lápis numa sociedade sem escrita?

A personalidade para vygotsky (1984), apresenta uma representação da cultura na vida de cada sujeito mediada pela linguagem. Sendo que, somente com consciência, possível pela linguagem do discurso interno e da comunicação, postula um universo subjetivo que se manifesta em pensamento e comportamento.

O desenvolvimento humano é marcado pela maturação do organismo e pela aprendizagem (possibilita o despertar de processos internos de desenvolvimento). A personalidade envolve totalidade deste ser que se desenvolve e aprende, estruturado no eixo do pensamento e da linguagem. A estruturação da relação entre desenvolvimento e aprendizagem é descrita através do conceito de *zona de desenvolvimento proximal*

·(Vygotsky, 1984)

“Distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento

potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes”.
(P. 72).

Vygotsky (1984), é preciso considerar a capacidade da criança, na realização de tarefas:

Desenvolvimento Real – A criança já é capaz de ações independentes, ou seja, ela as realiza sem necessitar da ajuda de uma outra pessoa.

Desenvolvimento Potencial – A criança já é capaz de realizar determinadas ações, porém, com ajuda de outra pessoa.

A zona de desenvolvimento proximal é o caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções em processos de amadurecimento. Trata-se de um domínio psicológico em constante transformação.

A zona de desenvolvimento proximal é o caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções em processo de amadurecimento. Trata-se de um domínio psicológico em constante transformação.

Esse caminho exige a proximidade com o outro, o processo de socialização, existe também a idéia de que é através da intersubjetividade que as conquistas se darão tanto na aprendizagem quanto no desenvolvimento. Em crianças é principalmente processado com atividades lúdicas, sendo a brincadeira uma atividade de experimentação da cultura.

A brincadeira encena a cultura num funcionamento imaginário e intersubjetivo, utilizando a linguagem verbal que alimenta os processos simbólicos necessários a estes funcionamentos. Na brincadeira, a criança introduz seus conflitos e os soluciona, de tal forma que, explora caminhos possíveis para a resolução de suas aflições no confronto com o mundo rela.

Para Vygotsky (1984), no processo evolutivo e de transformação do ser humano, pode-se destacar o mecanismo da imitação, que ele não vê como simples cópia e sim como a reconstrução individual daquilo que é observado nos adultos. Não é, pois, um processo mecânico; só sendo possível a imitação da ação que esteja dentro da zona de desenvolvimento proximal do indivíduo.

Vygotsky produziu sua obra nos anos 20 e 30 do século passado e poderia ser atualmente considerado um cognitivista, no entanto, propõe uma abordagem unificadora das dimensões afetiva e cognitiva do funcionamento psicológico que muito se aproxima das tendências contemporâneas.

2 O Jogo na aprendizagem

Os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento na aprendizagem de crianças. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas.

“Como, pois conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível na criança com a educação que se deve dar-lhe? Muito simplesmente fazendo o jogo o meio de educar a criança. O jogo é um fim em si mesmo para a criança, para nós, deve ser um meio. Não se trata de deixar a criança livre de sua atividade abandonada a si mesma; a criança deve jogar, mas todas as vezes que você lhe dá uma ocupação que tem aparência de um jogo, você satisfaz essa necessidade e, ao mesmo tempo, cumpre seu papel educativo”. (Brougère, 1998).

Antunes (1998), defende a idéia de que há aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. O jogo ocasional dispensa um planejamento, programação e que segundo o autor, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico, para quem pretende ganhar mobilidade física e, em segundo lugar uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual sem nenhuma meta a alcançar. Para o autor, jamais deve –se usar jogos sem um critério cuidadoso, sem etapas nítidas que acompanhem o desenvolvimento dos alunos.

2. 1 O jogo na escola

Segundo Brougère, (1998), são duas as concepções que estão presentes na recreação escolar: na primeira, reconhece-se um valor educativo ao jogo, sob reserva de não deixá-lo à espontaneidade da criança, na outra, consiste em conceber este momento de liberdade concedida à criança como um momento educativo enquanto tal e sem qualquer intervenção adulta, especialmente nos níveis físico e social:

“Ao estudar o brinquedo e os materiais pedagógicos, enquanto estruturadores do conhecimento e do saber, pode-se chegar a diversas conclusões. Brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não trazem em seu contexto um conhecimento pronto e definido, traz ao contrário, um conhecimento potencial que pode ou não ser descoberto pelo aluno. Todo o material pedagógico não deve ser contemplado como algo igual para todos. É na verdade, um recurso dinâmico que se altera em função do simbolismo e da imaginação de quem o utiliza”. (p.114).

Sabe-se que o jogo é de fundamental importância para vida dos seres humanos, tanto que quando um adulto tem um tempo livre, percebe-se que está envolvido com algum tipo de jogo. O aspecto lúdico é a característica fundamental do ser humano e a criança para crescer e manter o seu equilíbrio com o mundo precisa brincar, inventar, jogar, criar.

Petry e Quevedo (em Santos, 1999): afirmam que:

“O importante é dar a criança a consciência de pertencer a um grupo. O jogo em equipes, em grupos, gera direitos e deveres, sugere hierarquia de valores e exige do aluno identificação com o grupo, ao mesmo tempo em que mantém sua individualidade, aprendendo a sobreviver como indivíduo que convive e participa” (p.35).

São diversas as utilizações do jogo na sala de aula. A ação do professor pode ocorrer em diferentes direções. Compete a cada um desenvolver melhor aquela que mais lhe convém. O ideal da pedagogia do jogo consiste em utilizá-las a todas, conforme as necessidades da aula.

Jogos observados - o educador tem de estar atento às atividades lúdicas das crianças. O professor tem de ter em consideração os jogos de recreio, os que se desenrolam fora da aula ou mesmo os que se desenrolam dentro da sala de aula. O professor não deve intervir na evolução dos jogos, que permitem recolher uma série de informações sobre o desenvolvimento intelectual, afetivo e social das crianças. O que se pode observar? Jogos coletivos e individuais, de pequenos e grandes grupos, jogos de ar livre ou de interior, frequência dos jogos, intensidade, severidade da competição.

Jogos dirigidos – o professor possui um papel importante, porque é ele que orienta os jogos, ou seja, eles estão sob a sua responsabilidade. São jogos realizados fora da escola, aos quais as crianças se dedicam, mas é o professor que os orienta pra uma boa exploração pedagógica. Sendo assim, o professor não pode quebrar o ritmo, o natural, a espontaneidade dos jogos e evitar a evolução desordenada. O professor assume, então, um papel de animador, uma pessoa que participa nos jogos e que os orienta sem os perturbar. As crianças usufruem assim dos benefícios educativos das atividades lúdicas.

Jogos desconhecidos – o professor controla o jogo na aula e articula-o com as diversas atividades escolares. Ele ensina os jogos às crianças e escolhe-os de forma que sejam atraentes e formativos. A função educativa não deve estar explícita. Ela está na maneira como se joga e no uso que dele se faz.

Jogos inventados – cabem aos alunos criarem seus próprios jogos. É importante que o professor evite uma imposição muito pesada aos alunos. O jogo torna-se um objeto de estudo sem deixar por isso de ser atraente. O professor deve levar as crianças a estudar o funcionamento dos jogos, a sua organização, as regras, as leis de construção. Os alunos aprendem, portanto, a orientar-se no real.

Jogos de motivação ou síntese – no processo de ensino os jogos desempenham dupla função: são utilizados como motivação, um meio de interessar os alunos para um tema de ensino que vai iniciar-se e empregam-se como síntese, como instrumentos

pedagógicos que permitem fazer o balanço de um período de ensino. No primeiro caso temos, como exemplos os filmes de motivação ou filmes desencadeadores. Estes filmes provocam a atração dos alunos para o tema que vai ser tratado. No segundo caso, os jogos são utilizados para terminar um processo didático. Em suma, o emprego dos jogos na escola é de uma enorme riqueza e importância e, portanto, devem ser adaptados à estratégia pedagógica utilizada.

Através do jogo, a criança tem a possibilidade de articular sua inteligência e desenvolver seu potencial cognitivo e afetivo. Ao mesmo tempo, ela estará usando o organismo, ou seja, o corpo, a inteligência e o desejo de aprender o seu mundo.

O ambiente e a educação têm uma dimensão expressiva no processo de ensino – aprendizagem porque a criança, ao nascer já vem equipada de um código pessoal. Deste modo, ambiente e educação fluem do mundo externo para a criança e da própria criança para o seu mundo.

“A adequação entre os adultos e a criança produz afetações recíprocas e todos os jogos usados para estimular suas múltiplas inteligências somente ganham validade quando centrados sobre o próprio indivíduo. Em outras palavras, todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado”.

(Antunes, 1998, p. 16).

A criança desenvolve brincadeiras e aprende jogos, com isso pode desenvolver habilidades, sentimentos ou pensamentos; o respeito mútuo, o saber compartilhar uma tarefa ou um desafio em um contexto de regras e objetivos, a reciprocidade, as estratégias para o enfrentamento das situações-problema, os raciocínios.

Para Rizzi e Haydt (2001), o jogo é uma atividade que tem valor educacional que lhe é inerente e tem sido utilizado como recurso pedagógico. Corresponde a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. O jogo apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo; sua principal característica é absorver o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É neste aspecto de envolvimento emocional que torna o jogo uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

O jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, o jogo aciona as esferas motoras e cognitivas, à medida que gera envolvimento emocional, apela para esfera afetiva. O ser que brinca e joga, é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende, se desenvolve.

A idéia de aplicar o jogo à educação difundiu-se, principalmente, a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos chamados “métodos ativos”. Em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra *Didactica Magna*, recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo.

Santos (2001), relata que no século XVIII, Rousseau e Pestalozzi afirmavam que a educação deveria ter 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.

Quando o educador manifesta uma atitude de compreensão e aceitação e quando o clima da sala de aula é de cooperação e respeito mútuo, a criança sente-se segura emocionalmente e tende a aceitar mais facilmente o fato de ganhar ou perder como algo normal, decorrente do próprio jogo. O papel do educador é fundamental no sentido de preparar a criança para a competição sadia, na qual impera o respeito e a consideração pelo adversário.

Alain (em Macedo, Petty e Passos 2005), defende o emprego do jogo na escola. Sua justificativa é a de que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas. O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constranger quando se erra; a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal.

2. 1. 1 como usar os jogos

Para Antunes (1998), alguns elementos devem ser levados em conta, ante a aplicação de um jogo.

Capacidade de se constituir em um fator de auto-estima do aluno – jogos extremamente fáceis ou cuja solução se coloque acima da capacidade de solução por parte do aluno causam desinteresse e sua baixa estima associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso. O professor deve elaborar desafios inteligentes e motivadores que possam ser

realizados individual ou coletivamente. O reforço positivo expresso em gestos, palavras e outros símbolos devem sempre encerrar a atividade.

Condições psicológicas favoráveis – o jogo não deve estar associado a trabalho nem a algum tipo de sanção. O professor deve utilizá-lo como ferramenta e instrumentos para combate à apatia e desafios grupais. O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos devem ser propiciados pelo jogo, constituindo assim, um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar.

Condições ambientais – a conveniência do ambiente é sempre fundamental para o sucesso dos jogos. O espaço para a manipulação das peças é imprescindível. O jogo jamais deve ser interrompido e precisa ter começo, meio e fim.

2. 2 O jogo no desenvolvimento da linguagem, sociabilidade e aprendizagem.

As brincadeiras e jogos são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem e a sociabilidade da criança. O contato com diferentes objetos e diferentes situações estimulam a linguagem interna e o aumento do vocabulário:

“É na interação social que as crianças são inseridas na linguagem, partilhando significados pelo outro. Cada língua carrega em sua estrutura um jeito próprio de ver, de compreender o mundo, o qual se relaciona características de culturas e grupos sociais regulares”.(P.C.N.Educação Física, 1998, p. 24).

As regras das brincadeiras devem ser discutidas em sala de aula, em conjunto entre professor e aluno, para juntos descobrirem as razões que organizaram tais regras entre preexistentes, mas que podem ser modificadas, dependendo dos participantes, pode-se repensar uma nova forma. Com isso, a criança percebe que nada é permanente, imutável, inquestionável, pelo contrário, deve-se duvidar das coisas para buscar formas diferentes para lidar com a construção do conhecimento, que é processo contínuo e transformador.

“Partindo disso, a escola deve promover a ampliação desses conhecimentos, permitindo sua utilização em situações sociais. O professor deve criar situações que coloquem esses conhecimentos em questão, ou seja, no plano motor, na organização do espaço e do tempo, na utilização de uma estratégia ou na elaboração de uma regra” (P.C.N, Educação Física, 1998, p. 87).

A escola deve considerar a curiosidade e o interesse da criança, respeitando o seu conhecimento inicial, proporcionando a ampliação desse conhecimento através da reflexão problematização. A construção do conhecimento pode ocorrer através da mediação com o objeto como: livros, meios de comunicação de massa, colegas de classe, professores, brinquedos e jogos.

De acordo com Kishimoto (1999), o raciocínio que os indivíduos aprendem pelo jogo fez com que os professores, baseados em teoria construtivistas tornassem o ambiente de sala de aula rico em quantidade e variedade de jogos, para que os estudantes pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. Segundo Kshimoto (1999):

“Essas concepções têm como principal característica a crença de que o desenvolvimento cognitivo é a sustentação da aprendizagem, isto é, que para haver aprendizagem é necessário que o aprendiz tenha um determinado nível de desenvolvimento” (p. 78).

Vygotsky (1984), entende a brincadeira como uma atividade movida pela imaginação, atividade consciente, que se desenvolve conforme seu crescimento. Isto significa que as crianças muito pequenas ainda não possuem tal capacidade. Vygotsky dá importância à ação e ao significado no brincar. Segundo ele, uma criança com menos de três anos não consegue envolver-se em uma situação imaginária, pois é só brincando que ela pode começar a compreender o objeto não da forma que ele é, mas como gostaria que fosse. É na brincadeira que o objeto perde sua característica real e passa a ter o significado que lhe dão. O brincar é uma situação imaginária criada pela criança, e que tende a suprir necessidades que mudam conforme a idade. Com o crescimento surgem novas necessidades que poderão ser satisfeitas através da capacidade imaginária da criança.

Pode-se perceber a importância dos jogos e brincadeiras infantis para o desenvolvimento intelectual da criança, mas faz-se necessário também associar os mecanismos da aprendizagem com a integridade do sistema nervoso. Crianças com algum tipo de problema neurológico ou motor necessitam de materiais especialmente criados, para auxiliá-los nas atividades pedagógicas.

Para Antunes, (1998), existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física, e em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente terá validade efetiva, quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta.

2.3 Jogos cooperativos

Surgiram com a constante valorização dada ao individualismo e competição das quais foram condicionadas e aprendidas como única e melhor forma de caminho existente.

São jogos onde os participantes jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros. Joga-se para superar desafios, com o objetivo de compartilhar, unir as pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, geram pouca preocupação com o fracasso ou com o sucesso como fins em si mesmos. Eles reforçam a confiança mútua e todos podem participar autenticamente. Ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo. Buscam a participação de todos, sem que alguém fique excluído, os objetivos e a diversão estão centrados em metas coletivas e não em metas individuais.

Jogos cooperativos são quando as pessoas ou grupos combinam suas atividades, trabalhando em união para a busca de objetivos comuns, onde o sucesso de um seja também o sucesso dos demais. O importante é aprender a jogar.

Para Leonard, citado por Brotto (1999):

“A maneira com que se joga pode tornar o jogo mais importante do que imaginamos, pois significa nada menos que a maneira como estamos no mundo”. (p. 33)

A cooperação é muito coerente com o trabalho em grupo (escola), pois, evita a competição para alcançar metas comuns; evita a eliminação procurando a integração de todos; evita a passividade permitindo a criação e colaboração de todos, assim como evita também a agressão física que é comum nos jogos competitivos. Cooperação é a capacidade de trabalhar em prol de uma meta comum.

O tipo de jogo usado na competição vai contribuir para o êxito ou o fracasso dos objetivos do professor. Ao se optar por jogos de competição valoriza-se a busca de resultados em relação ao oponente, prevalecendo a rivalidade, jogando um contra o outro. A competição não une as pessoas, antes as separa mais. Enquanto os membros de uma equipe estão unidos entre si, há sentimentos de separação e desumanidade contra os da outra equipe.

A educação física atualmente pode utilizar-se de um novo modelo para a educação física escolar, com uma nova proposta que visa os jogos cooperativos como abordagem pedagógica, que pode ser trabalhada pelos professores no decorrer de suas aulas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), documento destinado à educação física, nos mostra bem onde nos leva a verdadeira exclusão: Para boa parte das pessoas, que frequentaram a escola, a lembrança das aulas de educação física é marcante: para alguns, uma experiência prazerosa, de sucesso e de muitas vitórias; já para outros uma memória amarga, de sensações de incompetência, falta de jeito, de medo de errar.

Nos jogos cooperativos todos ganham, uma das funções do professor é tornar-se um “clips” para unir os alunos despertando neles o espírito da cooperação, fazendo com que estes se ajudem mais, ao invés de competirem entre si. A convivência entre os homens está necessitando de mais respeito mútuo, harmonia e unidade, na busca por um objetivo maior, onde cada um faz a sua parte para o benefício de todos. Vive-se num mundo onde as pessoas estão procurando aproximar-se mais, diminuindo fronteiras, fazendo com que os interesses do vizinho estejam em prol de todos que o rodeiam, e então porque não haver uma união do grupo (bairro, vila, rua, etc.) para alcançar um objetivo que pode ser benefício para todos?

Para Brotto (1999), o jogo deve ser aplicado na escola com fins pedagógicos, auxiliando no processo educacional de crianças entre quatro e quatorze anos, pois, permitem um desenvolvimento integral dos alunos. Nesta faixa etária, os jogos cooperativos favorecem o desenvolvimento cognitivo (atenção, memória, raciocínio e criatividade); afetivo-social (relações humanas) e o desenvolvimento motor (aspectos biológicos e a aprendizagem de atividades básicas e específicas). Em relação ao referencial trabalhado fica a impressão de que os objetivos variam conforme o período de escolarização.

O Educador tem nos jogos um forte aliado para desenvolver e fixar conceitos. Seus objetivos tornaram-se bem claros e dominados pelo professor, para então, a sua aplicação no dia a dia ser eficaz. Para a análise e escolha de um jogo é importante que o educador elabore um planejamento, no qual determine as características do jogo e do grupo. Esses registros devem conter: nome do jogo; origem histórica do jogo; atividade; número de participantes; local disponível, materiais necessários para o desenvolvimento da atividade, descrição da regra tradicional; interpretação da regra pelo grupo; variações do jogo; objetivos e observações específicas ao roteiro proposto. Além de realizado o diagnóstico do jogo, a ação do professor é fundamental para alcançar e ampliar os objetivos propostos.

Por conseguinte, os jogos cooperativos estariam favorecendo a empatia (capacidade de sentir como estar o outro); estima (reconhecendo e expressando a importância do outro) e o diálogo franco entre os jogadores.

3 O Jogo na construção interdisciplinar da aprendizagem

O professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for a sua história de vida e profissional, maiores serão as possibilidades dele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

Sobre esse assunto, Nóvoa (1995), afirma que não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não se quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional.

A afetividade é estimulada por meio da vivência, a qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e o jogo, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprender.

Nos jogos estão incluídos os brinquedos e o divertimento, é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Machado (em Negrini, 1994), ressalta o jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações destes derivadas em estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico-operativo da atividade. Essa forma destaca o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis.

Entender o papel do jogo na relação afetivo-emocional e também de aprendizagem requer que percebamos estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem. Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano Vygotsky, (1984), afirma que:

“A zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro. Nesse sentido, o conhecimento pelas

relações interpessoais e as trocas recíprocas se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo”. (p. 48).

De acordo com Vygotsky, (1984), é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A formação lúdica interdisciplinar se assenta em propostas que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, enquanto atitude de abertura às práticas inovadoras. Tal formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança.

Vygotsky (1984), relata que por meio da brincadeira, a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Brincadeiras e jogos permitem a exploração de seu potencial criativo de numa seqüência de ações liberas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias. Através da magia do jogo explora os limites e, parte para aventura que a leva ao encontro do “Eu”.

Para Rojas (1998), o jogo favorece atividades que propiciam o prazer, a alegria, a inter-relação, a parceria, gerando um clima afetivo no sujeito-criança, permitindo ao processo de aprendizagem uma efetivação satisfatória e realizadora.

Segundo Wajskop (1999), as brincadeiras e jogos devem ser vistos como um princípio que contribui para o exercício da cidadania, ou seja, a criança deve ter o direito de brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil. Ela coloca que, através da brincadeira, ocorre o desenvolvimento das capacidades cognitivas (imitação, imaginação, regras, transformação da realidade, acesso e ampliação dos conhecimentos prévios); afetivos e emocionais (escolha de papéis, parceiros e objetos, vínculos afetivos, expressão de sentimentos); interpessoais (negociação de regras e convivências social); físicas (imagem e expressão corporal); éticas e estéticas (negociação e uso de modelos socioculturais); desenvolvimento da autonomia (pensamento e ação centrados na vontade e desejos).

3.1 Jogos como estimuladores das inteligências múltiplas

Para Howard Gardner (em Antunes 1998), a teoria das inteligências múltiplas, é uma alternativa para o conceito de inteligência como uma capacidade inata, geral e única que permite aos indivíduos uma performance, maior ou menor, em qualquer área de atuação. Sua insatisfação com a idéia de QI e com visões unitárias de inteligência, que focalizam, sobretudo as habilidades importantes para o sucesso escolar, levou Gardner a redefinir inteligência à luz das origens biológicas da habilidade para resolver problemas. Através da avaliação das atuações de diferentes profissionais em diversas culturas, e do repertório de habilidades dos seres humanos na busca de soluções, culturalmente apropriadas, para os seus problemas, Gardner trabalhou no sentido inverso ao desenvolvimento, retroagindo para eventualmente chegar às inteligências que deram origem a tais realizações.

Estas inteligências múltiplas incluem as dimensões, lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal.

Antunes, (1998), elaborou um trabalho para o desenvolvimento destas inteligências através de jogos.

A área da *inteligência lingüística* é manifestada através da habilidade de criar com as palavras na forma escrita (poetas e escritores) e oral. Vendedores oradores ou pregadores sensibilizam os ouvintes pela clareza com que usam as palavras, formam idéias

e despertam emoções. Sua presença é inerente a todos os seres humanos, mas em alguns, bem mais nitidamente que em outros. A capacidade da criança de ouvir e discriminar sons diferentes constitui fator indispensável à aprendizagem da leitura e da escrita e da própria utilização da sintaxe. Para classificar os jogos lingüísticos segundo suas linhas de estimulação são propostos jogos voltados para a ampliação do vocabulário da criança e o conseqüente domínio de maior número de recursos para o estímulo cerebral do uso da palavra como meio de se construir imagens; jogos para dar fluência verbal e, portanto, ativar formas de comunicação e de expressão e, sobretudo, operar algumas habilidades essenciais à linguagem, como analisar, sintetizar, comparar, relacionar, descrever, criticar, julgar, ponderar; jogos específicos para o aperfeiçoamento da gramática, a maneira como desenvolver suas sintaxes; jogos para alfabetização, para a transposição da descoberta dos signos e de sua estrutura na construção da palavra; jogos para a memória verbal, como recurso auxiliar a todos os demais dessa linha de estimulação. Faz necessário que o educador desenvolva habilidades como descrever, narrar, observar, comparar, relatar, concluir, sintetizar, através de jogos de forca, cruzadinhas, bingo de palavras, telefone sem fio, cartas enigmáticas, jogos da memória contendo palavras ou imagens, dramatizações de textos, etc. Propiciará um desenvolvimento nas competências de comunicar-se de forma escrita e oralmente.

Na *inteligência lógico-matemática*, se manifesta através da facilidade para o cálculo, na capacidade de se perceber a geometria nos espaços, na satisfação revelada muitos em criar e solucionar problemas lógicos. Um aluno entenderá melhor os números, as operações matemáticas e os fundamentos da geometria se puder torná-los palpáveis. Assim materiais concretos como moedas, pedrinhas, caixas de fósforo, tampinhas, fitas, cordões fazem a criança estimular seu raciocínio abstrato. Para os jogos voltados para esta inteligência são propostos como linha de estimulação: jogos para fixar a conceituação simbólica das relações numéricas e geométricas e que, portanto, abrem para o cérebro as percepções do “grande” e do “pequeno”, do “fino” e do “grosso”, do “largo” e do “estreito”, do “alto” e do “baixo”, intercalando esses conceitos com a concepção do “meio” e do “médio”; jogos para despertar a consciência operatória e significativa dos sistemas de numeração que está embutida na idéia do “muito” e do “pouco”; jogos específicos para o estímulo de operações e conjuntos; jogos operatórios com os instrumentos de medida.

A *inteligência espacial* é manifestada pela capacidade de se perceber formas iguais ou diferentes em objetos apresentados sob outros ângulos, em identificar o mundo visual

com precisão, em se orientar no espaço e em ser capaz de recriar aspectos da experiência visual, mesmo distante de estímulos relevantes. Presente nos arquitetos, geógrafos, marinheiros, cartógrafos. Em sala de aula, a alfabetização cartográfica constitui estímulo a essa inteligência, através da apresentação de jogos que trabalham a lateralidade, o conceito de escala, o pensamento lógico, a criatividade ou enigmas diversos. As principais linhas de estimulação de jogos espaciais visam desenvolver o sentido de lateralidade da criança, sua percepção e posterior operação de conceitos como “esquerda”, “direita”, “em cima”, “embaixo”, “próximo”, “distante”.

Inteligência musical, esta inteligência pode ser facilmente percebida em separado das demais, crianças autistas, por exemplo, podem muitas vezes tocar instrumento maravilhosamente ou executar extraordinárias pinturas e desenhos. Esta inteligência permite organizar sons de forma criativa, com a habilidade para reconhecer tons e timbres. Os jogos propostos para o estímulo desta inteligência apresentam-se em três linhas: a primeira voltada para ensinar a criança a ouvir (jogos estimuladores da percepção auditiva); explorando de maneira mais fina sua sensibilidade para diferenças entre timbres e ruídos (jogos estimuladores da discriminação de ruídos e sons); e a terceira para a compreensão dos sons e para o progressivo domínio da estrutura rítmica. A percepção auditiva associa-se à temporal e dessa foram os diferentes jogos exploram sons naturais, instrumentais, identificação de fontes e de trilhas sonoras, discriminação de sons associativos, discriminativos, imitativos, associação de movimentos a sons instrumentais e diferentes formas de classificação e de execução de sons, simultaneamente a exploração da sensibilidade rítmica e a exploração do ritmo das palavras e de execuções melódicas.

Inteligência Cinestésica-corporal essa inteligência manifesta pela capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos, utilizando o corpo e seus movimentos de maneira altamente diferenciada e hábil, para propósitos expressivos. Presentes em dançarinos, atletas, cirurgiões, artistas, artesãos, mímicos. Privilegia as brincadeiras de movimentos em que o corpo torna-se o instrumento que vai comunicar os processos de desenvolvimento biopsicosociocultural. Com o objetivo de estimular este tipo de inteligência deve-se possibilitar jogos como: mímica, teatro, peteca, boliche danças espontâneas ou dirigidas, arremessos; que contemplarão habilidades de relatar, transferir, sintetizar, interagir, interpretar, classificar, comparar, medir, etc.

Inteligência naturalista está ligada à capacidade do indivíduo perceber a natureza como um todo, de forma integral, possuindo uma compreensão ampla sobre os habitats,

sobre o ecossistema, mesmo sem ser um estudioso no assunto. O estímulo para essa inteligência deve começar muito cedo. O bebê precisa descobrir a vida vegetal e animal e compartilhando com os seus pais. Precisa descobrir que a oposição entre a noite e o dia não é apenas uma diferença de luz, mas também de sons e cheiros, ter seus animais de estimação. Na escola, perceber nas aulas de geografia ou de ciências uma interessante aventura de alfabetização do ambiente, mas também descobrir onde a natureza culta suas formas geométricas, suas relações lógicas e as estruturas do saber classificado em história, química, línguas, etc. As linhas de estimulação sugeridas para jogos naturalistas devem alternar nos momentos de interação ambiental procedimentos estimuladores da curiosidade, outros com atividades de exploração e de descobertas, simultaneamente integrados a jogos que simulam aventuras de desafio natural.

Inteligências intrapessoal e interpessoal, mais que conhecer os jogos, o importante é mobilizar grupos de alunos que os executem com propósitos de uma sensibilização emocional. Todo jogo emocional deve ser proposto em dois momentos diferenciados. São chamados de maquete e garimpagem. A maquete é o primeiro ato e caracteriza o jogo. Estimula emoções, sentimentos de maneira breve. Uma pequena maquete de atos e eventos coloca o ser humano, em permanente desafio consigo mesmo e com os outros. A maquete deve ser seguida pela garimpagem, que propicia a reflexão, através das opiniões, conceitos, críticas, pontos de vista. Abre discussão em que todos são estimulados a refletir e transferir as ações percebidas na maquete em indícios ou processos de nossa ação, sobre as emoções. Debates devem ser conduzidos de maneira serena e tranqüila, por um mediador firme, pronto para tirar as palavras dos mais extrovertidos, e extrair depoimentos dos mais retraídos.

Inteligência Pictórica se manifesta pela competência em se expressar ou em se compreender a linguagem dos signos, das cores ou de desenhos. Encontrada nos pintores, cartunistas, desenhistas, ilustradores ou especialistas em computação gráfica. Muito ligada a percepção estética, pode ser identificada em pessoas sem ou de pequena instrução. Na criança esse senso estético é muito nítido; enquanto algumas odeiam objetos esparramados, ou desarrumados, outros se incomodam dos que pensam assim. As linhas de estimulação dos jogos pictóricos se inicia com alguns jogos voltados para o reconhecimento de objetos e de suas formas, o reconhecimento das cores, a percepção fina de formas e de tamanhos, a percepção de fundo e a viso-espacial.

3. 2 Jogos educativos

A primeira qualidade educativa de um jogo é ser um jogo. Os alunos não se deixam enganar se por acaso o jogo for explicitamente pedagógico. As crianças tendem a rejeitá-los visto que os consideram instrumentos pedagógicos habituais. Um jogo educativo faz esquecer ao jogador que é educativo e que foi feito para instruir, divertindo. As crianças devem, portanto, pensar que o jogo serve só para distrair. Ao incorporar o jogo a sua área, a prática pedagógica cria a figura do jogo educativo.

Kishimoto (1999), no século XVI, com o aparecimento da companhia de Jesus, o jogo educativo ganha destaque. Ignácio de Loyola, militar e nobre, compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano e preconiza sua utilização como recurso auxiliar do ensino. Através de exercícios de caráter lúdico, o ensino escolástico é substituído por tábuas murais. O renascimento reabilita exercícios físicos banidos pela Idade Média. Exercícios de barra, corridas, jogos de bola semelhantes ao futebol e o golfe são práticas que se generalizam. Aos jogos do corpo são acrescentados os do espírito.

O baralho adquire nessa época o estatuto de jogo educativo pelas mãos do padre franciscano, Thomas Murner. Percebendo que seus estudantes não entendiam a dialética apresentada por textos espanhóis, edita uma nova dialética em imagens, sob forma de jogo de cartas, engajando os alunos em um aprendizado mais dinâmico.

Kishimoto (1999), relata que no século XIX, com as inovações pedagógicas há um esforço para colocar em prática princípios de Rousseau, Pestalozzi e Fröebel. Mas é com Fröebel que o jogo, entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da história da educação infantil. Manipulando e brincando com materiais como bolas e cilindros, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire conhecimentos de física e metafísica, além de desenvolver noções estéticas. Fröebel, em sua teoria, enfatiza o jogo livre como importante para o desenvolvimento infantil, mesmo assim introduz a idéia de materiais educativos, como recursos auxiliares necessários à aquisição de conhecimento, como meio de instrução.

Com a expansão dos ideais de ensino, crescem experiências que introduzem o jogo com vistas a facilitar tarefas de ensino. Paralelamente. O desenvolvimento da ciência e da técnica constitui fonte propulsora de jogos científicos e mecânicos. Surgem *jogos magnéticos* para ensinar história, geografia e gramática. As fábulas de La fontaine e os

contos de Perraut inspiram os brinquedos de cubos. A expansão dos meios comunicação bem como o avanço do comércio estimulam o ensino de línguas vivas, ocasionando o aparecimento de jogos como o *Bazar alfabético*, destinado ao aprendizado de vocabulário, e o poliglota, para ensinar até cinco línguas ao mesmo tempo.

A expansão dos jogos na área da educação ocorre no início do século XX estimuladas pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação.

Kergomard (em Kishimoto,1999), apóia-se na idéia da incompatibilidade entre o jogo e a educação e pondera:

“Sei muito bem que à primeira vista estas duas palavras – pedagogia pelos jogos – colocadas juntas, fazem um efeito de certas reuniões infelizes, caracterizadas, sobretudo pela incompatibilidade de caráter dos cônjuges; mas esta impressão cessa no momento em que se reflete, porque se compreende, então, que a pedagogia, em vez de estar limitada à instrução, abraça a cultura completa do ser”. (p, 18).

De acordo com Vygotsky (1984), o jogo tem sentido oposto como qualquer outra atividade. Existem jogos que só são agradáveis a criança se o resultado for favorável e são acompanhados de desprazer quando o resultado é desfavorável. Portanto, “definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto”. (p.105).

Um tipo especial de jogo está associado ao nome de Maria Montessori. Trata-se dos jogos sensoriais. Baseados nos jogos educativos pensados por Fröebel, jogos que auxiliam a formação do futuro adulto.

Leif e Brunelle (1978), relatam que Montessori elaborou os “jogos sensoriais”. Para atingir esse objetivo, Montessori necessitou pesquisar uma série de recursos e projetou diversos materiais didáticos para possibilitar a aplicação do método. Durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir” e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. A idéia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes.

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um

instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O trabalho com jogos no que se refere ao aspecto cognitivo visa a contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências.

Chateau (1987), valoriza o jogo por seu potencial para o aprendizado moral, integração da criança no grupo social e como meio para aquisição de regras. Considera que as habilidades e conhecimentos adquiridos no jogo preparam para o desempenho do trabalho. Uma porta que prepara não para uma profissão em especial, mas para a vida adulta. Acredita que a escola apresenta uma natureza própria distinta do jogo e do trabalho. Entretanto, ao incorporar algumas características tanto do trabalho como do jogo, a escola cria a modalidade do jogo educativo destinada a estimular a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão.

Para Kishimoto (2003):

“Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido pode-se dizer que todo jogo empregado na prática usual dos professores, é educativo em sua essência”.(p.22).

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o jogo acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

4 Conclusão

Historicamente o jogo é encontrado em todas as atividades humanas e pode ser analisado numa perspectiva cultural, estando inserido nos costumes dos diferentes povos do planeta. Conforme as diferentes manifestações culturais, apresenta expressões e características próprias (na linguagem, no conhecimento, na arte, na poesia). Pode ser mais antigo que a própria cultura, pois esta, vem antes e determina a formação das sociedades humanas.

Podemos concluir que a relação entre jogo e cultura pode ser enxergada sob vários aspectos, não devendo ser ignorada ou relegada como uma atividade secundária, seja do ponto de vista social, seja individual, busca compreender como aspectos sociocognitivos, históricos-culturais e emocionais estão presentes na atividade lúdica desenvolvida pela criança, e que seu desenvolvimento vai depender em grande parte da capacidade de sua cultura absorver suas necessidades e desejos, tão particulares a esse período da vida.

O jogo proporciona um encantamento em crianças, adolescentes e adultos. Segundo Chateau (1987), faz parte da natureza humana o ato de brincar, com a vantagem de favorecer o desenvolvimento da criança e mesmo dos adultos. Estes se realizam plenamente, entregando-se por inteiro ao jogo. Já para a criança quase toda atividade é jogo e é pelo jogo que ela adivinha e antecipa as condutas superiores. Portanto, o brincar é uma atividade inerente ao ser humano.

O significado dos jogos e brincadeiras e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem há muito tempo vêm sendo investigados por pesquisadores de várias áreas do conhecimento com diferentes contribuições. As teorias interacionistas elegem como principais representantes, Piaget (1896-1980), Wallon (1879-1962) e Vygotsky (1896-1934), estes autores preconizam a imitação como origem de toda representação mental e a base para o aparecimento do jogo infantil.

Para Piaget (em Kihimoto 1999), o desenvolvimento do jogo resulta de processos puramente individuais e de símbolos que derivam da estrutura mental da criança e que só por ela podem ser explicados. Assim, como no desenvolvimento infantil, o autor analisa o desenvolvimento do jogo de forma espontânea, ou seja, conforme se organizam as novas formas de estrutura, surgem novas modificações nos jogos que, por sua vez, vão se integrando ao desenvolvimento do sujeito por intermédio de um processo denominado assimilação. Nesta perspectiva o brincar é identificado pela primazia da assimilação sobre

a acomodação, que é o fato de o sujeito assimilar eventos e objetos ao seu “eu” e às suas estruturas mentais.

Wallom (em Khimoto 2003), analisa, o psiquismo infantil como resultado de processos sociais. Na origem da conduta infantil, o social está presente no processo de interação das crianças com os adultos, desencadeando a emoção, responsável pelo aparecimento do ato de exploração do mundo, portanto, compreende o desenvolvimento da brincadeira a partir do desenvolvimento da imitação, que surge como resultado do desenvolvimento infantil. Transcorre numa constante dialética com o meio físico e social.

Por último, Vygotsky com o desenvolvimento de sua psicologia trouxe contribuições importantes para a pesquisa psicológica sobre o jogo infantil. Através de pesquisas explicou a influência do contexto social na formação da inteligência, portanto, no desenvolvimento do sujeito. Neste sentido valoriza o fator social, mostrando que nas brincadeiras dos jogos de papéis, a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural, adquiridos por meio da interação e da comunicação. Para este autor, a questão fundamental do jogo é que ele propicia a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, o jogo é o responsável pelo impulso do desenvolvimento dentro dessa zona. As brincadeiras são aprendidas no contexto social, tendo o suporte de seus pares e adultos. Esses jogos contribuem para a emergência do papel comunicativo da linguagem, aprendizagem das convenções sociais e a aquisição de habilidades sociais.

Considerando a escola como um meio social de inter-relações, ambiente no qual a criança permanece durante parte do seu dia, nas suas horas de maior apreensão, a realização de atividades prazerosas vão solidificar suas estruturas. A cooperação que é relacionada com a solidariedade e organização consegue estabelecer relações humanas, saudáveis ao crescimento e desenvolvimento da criança. O jogo desenvolve um espírito construtivo entre as pessoas e desperta a sua imaginação, tendo seus fins e meios. O espaço e o tempo são agentes a definir suas características. É um elemento fundamental da vida dos homens. Ao longo dos tempos, a história foi-nos deixando vestígios de atividades lúdicas. A sociedade tem influência nos próprios jogos. Basta observar os jogos das mulheres e homens e relacioná-los com os papéis que distinguem na sociedade. A visão do jogo como competição reproduz o nosso modelo social, os meios de produção, onde o mais importante é vencer, não importam os meios para alcançá-lo. Hoje já sabemos ser a competição um fator cultural. É a estrutura social que determina se os membros dessa sociedade irão cooperar ou competir entre si. Nosso sistema educacional reforça a

competição. As crianças não são ensinadas a amarem o aprendizado e sim a tirarem notas altas, como também nos jogos eles são ensinados a vencerem. Se a concepção que se tem de jogo estiver fundamentada a partir de esportes que possuem regras rígidas, como futebol, vôlei, e outros, contribui-se, assim, para afastar ainda mais nossas crianças do mundo da imaginação, da criatividade, de busca de soluções e das realizações coletivas.

A falta de conhecimento sobre a utilização dos jogos, no processo do conhecimento, leva professores a ignorarem essas atividades em sala de aula. Para mudar essa situação, sabe-se que é necessária a teoria que norteie a prática do professor e também uma aproximação ao mundo lúdico das crianças para melhor conhecê-lo e analisá-lo. Alguns aspectos devem ser observados na exploração dos jogos como, por exemplo: estar atento ao interesse da criança, criar um clima de desafio, apresentar e discutir as regras com os participantes, escolher de forma democrática quem inicia o jogo, evitar que os alunos sejam eliminados ou excluídos, pois o importante é a participação e não a eliminação; lembrar que só existe o jogo se houver a participação de professores e alunos.

O Jogo oferece a possibilidade de entrar em relação com outrem sob a forma de colaboração, confrontação, cooperação e antagonismo. Jogar contra alguém é jogar com alguém. Visto o jogo ser exploração, a confrontação torna-se ativa, há uma penetração de outrem na própria alma do jogo, ou seja, uma presença dos indivíduos uns nos outros. Ao longo das gerações, ele foi transmitido e pode fornecer instrumentos exemplares de educação e formação. Deve desenvolver-se num programa integral de educação do indivíduo, devendo ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido; tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas, intelectuais, a iniciativa estética e científica, não esquecendo a importância na socialização através da sensibilização para o espírito de grupo, a cooperação, a confiança, a interdependência e o desenvolvimento da identidade pessoal, encorajando as crianças mais tímidas, contribuindo para debelar hostilidades e remover barreiras.

Para Vygotsky (1989), o brincar tem origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados com a função de reduzir a tensão e ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. Logo é importante entender o lugar que o jogo ocupa para que possa ser usado de forma adequada. Ele só é educativo quando o educador o desenvolve com o objetivo e intencionalidade, caso contrário é apenas uma brincadeira.

Pode-se dizer que o jogo está muito ligado ao próprio funcionamento da inteligência uma vez que a sua construção depende de uma série de assimilações e acomodações que a pessoa faz ao longo da vida. O cérebro, no entanto, não é um sistema de funções fixas e imutáveis, mas um sistema aberto de funcionamento moldado ao longo da história da espécie e do desenvolvimento individual. Quando a criança joga com regras, exercita todas as suas funções intelectuais mesmo que esta seja de natureza metafórica. Com o tempo, vai distinguindo os diferentes jogos e percebendo que alguns necessitam de um grande esforço e concentração, sem deixar de lado o caráter prazeroso da ação.

Observa-se que o jogo por si só, não permite o desenvolvimento da aprendizagem, mas sim a ação de jogar é que desenvolve a compreensão. Nas atividades envolvendo jogos, é importante que o aluno seja percebido como ele é, mesmo apresentando dificuldades, e que o programa de atividades esteja voltado para atender as suas necessidades. Como o jogo envolve operações entre pessoas, contato social, a situação problema que oferece ao participante dá a oportunidade de empregar procedimentos cooperativos para alcançar o objetivo final. Assume um significado funcional onde a realidade é incorporada pela criança e transformada, de acordo com seus hábitos motores, e as necessidades do “eu” em função das exigências sociais.

5 Referências Bibliográficas

- AGUIAR, João Serapião. *Jogos para ensino de conceito – Leitura e escrita na pré – escola*. Campinas: Papirus, 1998.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 1998.
- ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- ARCE, Alessandra. *A Pedagogia na era das revoluções: uma análise do pensamento de Pestalozzi e Fröebel*. Campinas: Autores Associados, 2002.
- BRASIL: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais, *Educação Física*, vol. 7 1998. Brasília/DF.
- BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar!* São Paulo: Projeto Cooperação, 1999.
- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médias, 1998.
- CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.
- DOLME, Vânia. *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- FREIRE, Laudelino. *Grande e Novíssimo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2. ed., vol. IV, 1954.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2. ed. 1990.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 2003.
- LEIF, Joseph e BRUNELLE, Lucien. *O jogo pelo jogo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- LINS, Maria Judith Sucupira da Costa. 1999. *O Direito de brincar: desenvolvimento cognitivo e imaginação da criança na perspectiva de Vygotsky*. In: XIII Congresso Brasileiro de Educação da DMEP. Paraíba. Anais do XIII Congresso Brasileiro de Educação da DMEP. P. 41-47.

- MACEDO, Lino, PETTY, Ana Lúcia Sícoli, PASSOS, Norimar C., *Os Jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MATOS, Margarida. *Corpo movimento & socialização*. Rio de Janeiro: Sprint, 1994.
- MEYER, Ivanise Correa. *Brincar e viver*. Rio de Janeiro: WAK, 2003.
- NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: Prodel, 1994.
- NÓVOA, A. *Os professores e a sua formação*. 2. ed. Lisboa: Dom Quixote, 1995.
- RIZZI, Leonor, HAYDT, Regina Célia. *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ática, 2001.
- ROSAMILHA, Nelson. *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.
- ROJAS, J. *A interdisciplinaridade na ação didática: momento de arte/magia*. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- SANTOS, Marli Pires. *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis: vozes, 1999.
- SANTOS, Marli Pires (org). *A Ludicidade como ciências*. Petrópolis: vozes, 2001.
- TEIXEIRA, Adriane Ribeiro, CIELO, Carla Aparecida, OLIVEIRA, Deise Martins, *O brincar*. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, 1992.
- VYGOTSKY, Lev. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY, Lev. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- WAJSKOP, Gisela. O Brincar na educação infantil. *Caderno de Pesquisa*. n. 92, p. 62 – 69. 1995.
- _____. *Brincar na pré – escola*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- WINNICOTT, D. W. *O Brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- WOOLFOLK, Anita E. *Psicologia da educação*. São Paulo: Cortez, 2000.