



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**MARIA DO SOCORRO SANTOS DE SOUZA**

**O BRINCAR TECENDO FIOS DA APRENDIZAGEM**

**CAMPINA GRANDE/PB  
2014**

**MARIA DO SOCORRO SANTOS DE SOUZA**

**O BRINCAR TECENDO FIOS DA APRENDIZAGEM**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento à exigência para obtenção do Grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Ms. Maria do Rosário Gomes Germano Maciel

CAMPINA GRANDE/PB  
2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

729 Souza, Maria do Socorro Santos de  
O brincar tecendo fios da aprendizagem [manuscrito] / Maria do Socorro Santos de Souza. - 2014.  
26 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -  
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.

"Orientação: Profa. Ma. Maria do Rosário Gomes Germano  
Maciel, Departamento de Pedagogia".

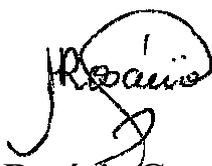
1. Educação Infantil 2. Brincar 3. Desenvolvimento Infantil  
4. Aprendizagem 5. Brincadeiras I. Título.

21. ed. CDD 372.24

MARIA DO SOCORRO SANTOS DE SOUZA

O BRINCAR TECENDO FIOS DA APRENDIZAGEM

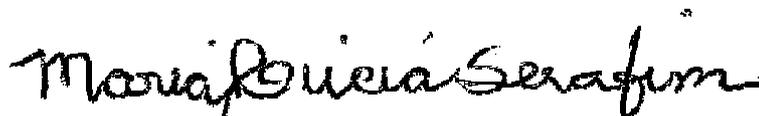
Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba em cumprimento à exigência para obtenção do Grau de Licenciada em Pedagogia.



**Prof<sup>ª</sup> Ms. Maria do Rosário Gomes Germano Maciel**  
Presidente da banca – Orientador



**Prof. Alvaro Luís Pessoa de Farias**  
Membro



**Prof<sup>ª</sup> Ms. Maria Lúcia Serafim**  
Membro

CAMPINA GRANDE/PB  
2014

# O BRINCAR TECENDO FIOS DA APRENDIZAGEM

MARIA DO SOCORRO SANTOS DE SOUZA

## RESUMO

No cenário das recentes pesquisas sobre a infância, o brincar vem ocupando espaço de destaque nas discussões de pesquisadores. Nesse sentido, esse artigo discute e analisa a importância do brincar no processo de desenvolvimento e aprendizagem de crianças. Para tal, desenrolamos os fios que tecem o brincar em quatro momentos. No primeiro, realizamos um breve percurso acerca da história da infância, identificando o brincar nesse percurso; no segundo, destacamos a relevância do brincar para o desenvolvimento humano; no terceiro apresentamos os entrecruzamentos entre o brincar, os jogos e as brincadeiras e, por fim analisamos o brincar na sociedade contemporânea. Para tal, realizamos uma pesquisa bibliográfica que se fundamenta nas contribuições teóricas de Vigotsky (1994), Louzada (1999), Kishimoto (1999) dentre outros. Percebemos, ao longo do trabalho, que há uma falta de entendimento e compreensão por parte da sociedade, da escola e dos professores a respeito da importância do brincar para o desenvolvimento da identidade, do caráter e da personalidade da criança enquanto cidadão de direitos. Vimos, também, que o ato de brincar cruza diferentes tempos e lugares, recriando e produzindo cultura, proporcionando às crianças a descoberta de suas potencialidades biopsicossociais. Os jogos entrecruzam-se com as brincadeiras favorecendo a superação de obstáculos e a descarga de energias negativas, revitalizando a mente da criança, produzindo liberdade, para que ela vivencie novos desafios. Consideramos as brincadeiras como um bom instrumento para a obtenção do aprendizado por parte das crianças, uma vez que ela ensina em um momento descontraído, livre de tensões, contribuindo para a formação da identidade da criança.

**Palavras-chave:** Brincar; Desenvolvimento; Aprendizagem; Brincadeiras.

# O BRINCAR TECENDO FIOS DA APRENDIZAGEM

MARIA DO SOCORRO SANTOS DE SOUZA

## ABSTRACT

In the scenario of the recent research on childhood, the play has occupied a prominent space in discussions of researchers. Thus, this paper discusses and analyzes the importance of play in children's development and learning process. To this end, unroll the threads that weave the play four times. At first, we conducted a brief passage about the history of childhood, identifying the play that path; in the second, we highlight the importance of play in human development; the third presents the intersections between play, games and jokes, and finally analyze the play in contemporary society. To this end, we conducted a literature search that is based on the theoretical contributions of Vygotsky (1994), Louzada (1999), Kishimoto (19994), among others. Realized, throughout the work, there is a lack of understanding and understanding from society, school and teachers about the importance of play for the development of identity, character and personality of the child as citizen rights. We saw, too, that the act of playing crosses different times and places, recreating and producing culture, providing children discovering their potential biopsychosocial. The games intertwine with games favoring the overcoming of obstacles and the discharge of negative energy, revitalizing the child's mind, producing freedom, for it to experience new challenges. We consider the games as a good instrument for obtaining learning by children since it teaches in a relaxed moment, free from tension, contributing to the formation of the child's identity.

**Keywords:** Play; development; learning; Jokes.

## 1. INTRODUÇÃO

Para a escrita desse trabalho, nos fundamentamos na linha de pensamento de autores que tratam da relevância das brincadeiras para a criança, mostrando que o brincar faz com que ela manifeste ideias e pensamentos para descobrir caminhos, novos significados, papéis e ações sobre o mundo, os quais irão conduzi-la à solução de problemas.

Para a obtenção e informações teóricas, realizamos pesquisa bibliográfica, a qual subsidiou a elaboração do texto. Nosso artigo divide-se em quatro segmentos, sendo eles: Os aspectos históricos do brincar na educação infantil, a importância do brincar para o desenvolvimento humano, os jogos e brincadeiras e o brincar na contemporaneidade. Em análise, foi possível observar que, por ter sido uma convenção histórica a associação do brincar a algo contrário ao trabalho, a sociedade, ainda mantém, com as devidas exceções, a ideia negativa sobre brincar, o que faz com que, muitas vezes, os educadores não façam uso constante das brincadeiras como ferramenta para o aprendizado.

Através das brincadeiras, a criança se apropria da realidade em sua imaginação, criando um espaço de aprendizagem em que possa expressar, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos, sexualidade e agressividade. Nos jogos, as crianças começam a estabelecer e entender regras construídas por si e/ou pelo grupo, aprendendo, portanto, conviver em equipe e que é preciso que haja regras e que devem ser seguidas.

A história da criança até mesmo pela sua complexidade foi resgatada e apresentada mostrando suas mudanças, transformações e avanços, desde a idade média até os dias atuais. Para mostrar a legislação vigente no país em relação às crianças, foi citada a Constituição Federal de 1988 e algumas mudanças que ela sofreu no decorrer desse processo de reparação e construção da nova identidade da criança como cidadão de direitos, que devem ser respeitados. Foram também abordados aspectos relevantes da contemporaneidade e suas mudanças culturais que influenciaram de forma considerável na educação de nossas crianças.

As informações contidas neste trabalho trazem contribuição relevante para a educação na sociedade contemporânea, garantindo à criança a posse do brincar, agora visto pelo ângulo da aprendizagem, tanto em creches quanto em escolas de Educação Infantil.

## 2. O BRINCAR TECENDO SUA HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Durante muito tempo, na história da humanidade, a educação da criança era dever das famílias. As crianças aprendiam com os adultos e com as outras crianças, o que lhe eram necessários para atuarem nos grupos sociais e ingressarem na vida adulta. A criança não tinha vez nem voz, os seus direitos eram violados sendo consideradas como um adulto em miniatura sem qualquer direito ou privilégio. Por esses caminhos pode-se considerar que:

A história da infância revela um silêncio histórico, uma ausência de problematização sobre essa categoria, não porque as crianças não existissem, mas porque, no período da Antiguidade à Idade Média, não existia este objeto discursivo a que chamamos de infância, nem esta figura social e cultural chamada criança (CORAZZA, 2002, p.81).

Na Idade Média, segundo Louzada (1999) as crianças acompanhavam os adultos em qualquer manifestação como: reuniões, negócios, passeios, danças, músicas, jogos dramáticos e outros. Os adultos e crianças se comunicavam de igual para igual, tanto no âmbito da linguagem, quanto no âmbito das brincadeiras relacionadas com a sexualidade. Já que os adultos não acreditavam que esses assuntos viessem interferir na “inocência da criança”. No entanto, em relação às crianças das classes pobres Andrade afirma:

Na Idade Média, as crianças pequenas não tinham função social antes de trabalharem, sendo alta a taxa de mortalidade infantil. Aquelas que eram pobres, assim que cresciam eram inseridas no mundo do trabalho, sem qualquer diferenciação entre adultos e crianças. As crianças nobres tinham seus educadores e eram vistas como miniaturas dos adultos e deveriam ser educadas para o futuro de transição para a vida adulta. (ANDRADE, 2010 p. 48-49).

Assim, algumas crianças que conseguissem ultrapassar a fase da alta mortalidade, ingressavam no mundo do trabalho. Ainda para Louzada (1999) em meados do sec. XVII começa a notar-se certa diferença entre criança e adulto. Nesse período da história da humanidade, os brinquedos e brincadeiras eram construídos pelas próprias crianças, suas brincadeiras preferidas eram: cinco-marias, boneca dos brotos de milho, cavalo de pau, pular-corda, cair no poço, casinha, brincadeiras de roda, jogos cantados, esconde-esconde, toca-toca, diversos jogos. Estas brincadeiras eram livres e na maioria das vezes coletivas e, por serem construção própria das crianças, elas brincavam com prazer e satisfação valorizando os

brinquedos que eram construídos por elas. Dessa forma, elas aprendiam a valorizar sua própria criação.

Com o advento da Revolução Industrial, que trouxe como consequência o aumento de mão-de-obra, para suprir a demanda do mercado de trabalho foi necessário o ingresso das mulheres no mercado de trabalho, pois até então, elas só cuidavam dos afazeres domésticos e das crianças. Assim, foram obrigadas a ampliarem o seu campo de trabalho.

Nesse âmbito a educação das crianças passou a ter um novo direcionamento: “a escola surge como instituição responsável pela separação entre o mundo dos adultos e o das crianças desenvolvendo práticas autoritárias e disciplinares que visavam formar o novo cidadão.” (ANDRADE, 2010).

Andrade (2010) ainda diz que o reconhecimento da infância enquanto etapa do desenvolvimento humano, nos séculos XIX e XX, faz surgir a infância científica, com a propagação de conhecimentos construídos por várias áreas do saber, o que determinará um conjunto de teorias e práticas a serem desenvolvidas para cuidar dessa categoria.

Dessa forma, coube ao Estado a garantia da igualdade de condições e o cumprimento das melhorias para os filhos dos trabalhadores e o suprimento das necessidades fundamentais para as crianças. (LOUZADA, 1999). Além disso, são divulgadas normas de higiene e cuidados com as crianças, investe-se em campanhas de amamentação, criam-se instituições de atendimento, como as creches e jardins da infância, enfim, cria-se o que Barbosa (2006) *apud* Andrade (2010) denomina de infância atendida. Esses conhecimentos e instituições, porém, não se destinavam a todas as crianças, mas, somente aos filhos da burguesia, da sociedade rica.

A despeito:

Particularmente no século XVIII, com o desenvolvimento do capitalismo consolida-se a separação entre as esferas pública e privada, cabendo ao Estado a administração da esfera pública e das relações de produção, enquanto a família se responsabilizaria pela esfera privada, pelo espaço doméstico e pela reprodução das condições de sobrevivência. (MOREIRA & VASCONCELLOS, 2003, p.169).

Assim, com a ascensão da burguesia, a criança passa a ser considerada um ser dependente, vazia, frágil e ignorante cabendo, agora, à família a responsabilidade pela sua de socialização, sobrevivência física, social e psicológica. Nesse momento surge um sentimento de infância e de diferenciação entre a criança e o adulto. No entanto, Kramer (2000) *apud*

Kramer (2007) nos alerta que sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças; corresponde, na verdade, a consciência da particularidade infantil, ou seja, aquilo que a distingue do adulto e faz com que ela seja considerada um adulto em potencial, toda de capacidade de desenvolvimento.

Vemos um sentimento de infância surgir, no entanto a ideia do vir a ser está imbricada nessa perspectiva, a criança configura-se como um ser que precisava ser treinado para tornar-se um bom cidadão. É preciso um lugar para preparar esse futuro cidadão e a escola apresenta-se como espaço de formação, rigoroso que se efetiva por meio de práticas autoritárias e disciplinares.

Corazza (2002) ressalta que esse projeto de escolarização atendia às crianças e jovens da burguesia, haja vista que, por muito tempo, as crianças camponesas permaneceram misturadas ao mundo dos adultos. Ao que parece, ao longo da história que a divisão social de classe determina o tipo de educação ou até mesmo a sua ausência.

Em relação à história da criança brasileira, para Gouvêa (2003) também se dá no cenário das mudanças societárias, porém as diferentes formas de vivências da infância estão relacionadas à classe social, racial e de gênero a qual pertence. Quando os jesuítas chegaram às terras brasileiras impuseram seu modelo e concepção de infância, representando para as crianças nativas um forte e violento processo de aculturação. Nessa perspectiva, segundo Priori (1998) se deu a história da criança negra e escrava, sendo iniciada no trabalho antes mesmo de completar sete anos, enquanto a criança branca, da elite, estava destinada aos estudos.

Desse modo, a classe social, raça, etnia foram determinantes na história das múltiplas formas de compreensão e vivência das diversas infâncias, já que vemos que não existe uma categorial universal de infância, mas várias infâncias que mudam de acordo com os elementos sociais, históricos, econômicos e culturais.

O texto da constituição Federal estabeleceu que:

... Devem ser respeitados e garantidos os direitos das crianças, que é dever da família, do Estado e da sociedade assegurarem à criança com absoluta prioridade o direito à vida, à saúde à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (CONSTITUIÇÃO de 1988, art. 227)

De acordo com Louzada (1999) o surgimento das instituições de ensino infantil está relacionado com o pensamento pedagógico moderno, que aconteceu entre os sec. XVI e XVII,

através de lutas, transformações e conquistas. Assim, a educação infantil ganhou espaço na sociedade atual. As crianças vêm tendo o seu direito assegurado de frequentar instituições educativas, independente de cor, raça ou classe social. A Lei 9.394/96 – Lei de Diretrizes e Base da Educação – regulamentou e definiu a Educação Infantil como primeira etapa da educação básica (art.21/1) afirmando que: as instituições têm como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos intelectual, físico, psicológico e social. A LDB também determinou: que as instituições devam ter um plano pedagógico elaborado pela própria instituição de ensino, como também que creches e pré-escolas se integrem a esse sistema.

Vemos que está garantido o direito de acesso à educação infantil nos documentos legais, os dados populacionais levantados pelo IBGE em 2004 revelam que apenas 13,4% das crianças brasileiras de 0 a 3 anos de idade têm acesso à educação infantil, enquanto 70,5% das crianças de 4 a 6 anos frequentam instituições de educação infantil. Porém, atualmente, com base nos dados do Censo Escolar da Educação Básica (2012), foi registrada a ampliação da oferta da educação infantil, em especial na creche, voltada para o atendimento de crianças com até 3 anos de idade, que apresentou crescimento da ordem de 10,5%. Desse modo, percebemos que, mesmo com o aumento, ainda são poucas as crianças de 0 a 3 anos que têm acesso à educação infantil, sendo que nessa fase, a criança deve ser preparada psicologicamente, principalmente através das brincadeiras, da arte e da interação social.

A luta permanece, pois, os direitos sociais precisam ser assegurados e o trabalho pedagógico precisa levar em conta a singularidade das ações infantis e o direito à brincadeira, como mediadora na produção cultural, tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental.

Diante de todas as mudanças e transformações que a Educação Infantil vem sendo submetida, podemos considerar que houve um grande avanço, no que diz respeito à melhoria da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças, principalmente no âmbito da primeira infância, que hoje considera a criança como um cidadão de direitos dentro da sociedade. Observamos que nas creches, embora os números atuais tenham apontado um maior investimento por parte do governo, ainda não há tanto investimento quanto seria necessário, fazendo com que as mesmas tenham capacidade reduzida, o que faz com que elas não dêem conta de acomodar todas as crianças, então, se torna necessário que as instituições de ensino infantil preencham listas (fila) com o nome das crianças para aguardarem sua vez.

Recentemente, no Brasil, com a aprovação da Lei Nº 11.274/2006, houve a inclusão de um número maior de crianças no sistema educacional brasileiro, especialmente aquelas

pertencentes aos setores populares, uma vez que as crianças de seis anos de idade das classes média e alta já se encontram, majoritariamente, incorporadas ao sistema de ensino – na pré-escola ou na primeira série do ensino fundamental.

A importância dessa decisão política relaciona-se, também, ao fato de recentes pesquisas mostrarem que 81,7% das crianças de seis anos estão na escola, sendo que 38,9% frequentam a Educação Infantil, 13,6% pertencem às classes de alfabetização e 29,6% estão no ensino fundamental (IBGE, Censo Demográfico 2000). De acordo com o Ministério da Educação, outro fator importante para a inclusão das crianças de seis anos de idade na instituição escolar deve-se aos resultados de estudos demonstrarem que, quando as crianças ingressam na instituição escolar antes dos sete anos de idade, apresentam, em sua maioria, resultados superiores em relação àquelas que ingressam somente aos sete anos.

### **3. O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO HUMANO**

De acordo com os estudos e pesquisas sobre o brincar, observou-se que esta atividade, geralmente é vista como perda de tempo. Ela parece como oposta ao trabalho, sendo assim considerada menos importante. Sua função restringe-se a reposição de energia para voltar à produção, voltar ao trabalho. Assume-se nesse artigo a concepção de que o brincar se relaciona com o aprender, sendo, geralmente, uma ferramenta pedagógica de grande importância para o processo de ensino/aprendizagem, pois, é através dele que sua mente trabalha e adquire informações. Partindo desse entendimento é fácil compreender que se a criança não brincar ela pula uma fase muito importante da vida. Por esse caminho:

A experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança (...) mas essa experiência não é simplesmente reproduzida, e sim recriada a partir do que a criança traz de novo, com o seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura (BORBA, 2007, p. 33-34)

A esse respeito sabe-se que o brincar de faz-de-conta possibilita que as crianças reflitam sobre o mundo. Reconstruindo elementos do mundo que as cercam atribuindo-lhes novos significados, imprimir-lhes suas ideias e conhecimentos que tem sobre si mesma, sobre outras pessoas, sobre o mundo adulto, lugares distantes, ou conhecidos. Como também possibilita a crianças pequenas representar ações futurísticas, esse processo ajuda a criança a

construir e criar hipóteses levando-a a compreender o seu papel dentro da sociedade, aumentando sua autoestima e adquirindo experiência para enfrentar esse mundo que para ela é muito grande e complexo.

Segundo os estudos da psicologia da aprendizagem que se acostam na abordagem histórica e social do desenvolvimento infantil o brincar é um importante processo psicológico que gera aprendizagem, cultura e desenvolvimento.

De acordo com Vygotsky (1987) (*apud* Borba 2007), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Para Vygotsky (1994) o brincar é a mais alta fase do desenvolvimento infantil e do desenvolvimento humano. Sendo, também, a fase mais significativa do desenvolvimento da criança. Nesse sentido, Froebel aproxima-se de Vygotsky (*op.cit.*) quando afirma que uma criança que brinca com determinação, explorando todo espaço e partes oferecidas para brincar, persistindo até esquecer a fadiga física poderá ser um homem determinado e realizado, podendo aplicar esse benefício para o seu bem-estar e de outras pessoas relacionadas a ela.

Percebemos que através do brincar a criança encontra liberdade, alegria, descanso e paz com o mundo. Isso porque através das brincadeiras a criança consegue relaxar desabafando as angústias e aflições. Na brincadeira, as crianças podem imaginar a realização de ações que muitas vezes não são viáveis no mundo real. Nesse sentido, Borba (2006) afirma que as crianças “viajam” nas brincadeiras de tal forma que quando é preciso interromper determinada brincadeira, se faz necessário convencê-las que a próxima atividade também é de grande importância para seu desenvolvimento físico psicológico e mental.

Dewey (1958) reconhece que a contribuição de Froebel é muito importante para a compreensão do papel das brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança e sua inserção na prática educativa. Isso mostra que o projeto de trabalho desse autor teve grande relevância no processo de desenvolvimento infantil.

Para Froebel (1896), a palavra e o desenho são formas de representação, ele considera que a faculdade para desenhos o homem já nasce com ela assim como a faculdade da fala. Ele também organizou cursos de formação para os pais, mães, educadores e diretores. Para as mães, destacou a importância da função de educar, e garantir espaço e tempo para as crianças brincarem, ressaltando o prazer e a alegria que envolve esta atividade.

Um dos conceitos-chaves de Froebel (1896) é a auto-atividade que traz a criança como o protagonista. A meta deste autor é investigar quais os efeitos desse trabalho, através das atividades da criança no brincar para o desenvolvimento da mente. Nesse processo a criança é capaz de avaliar o que pode fazer e descobre, espontaneamente, suas possibilidades físicas, psicológicas, e motoras para poder participar de brincadeiras que envolvam esforço físico, contagem e agilidade, sentindo-se apta a participar de uma variedade de brincadeiras.

O brincar também favorece a aprendizagem de crianças com síndrome de Down, e outras doenças mentais, Oliveira & Milani (2003) constataram que atividades lúdicas ajudam na adequação do tônus postural, destas crianças, contribuindo para autonomia, capacidade de comunicação, como também melhora da auto-estima. Fica perceptível, portanto, que a brincadeira pode ser um instrumento, utilizado por profissionais da educação como também de outras áreas, já que contribui para estimular o desenvolvimento infantil.

No brincar de faz-de-conta a criança é capaz de representar um adulto, como também no jogo das brincadeiras, ocupam um lugar simplesmente para definir papéis quando tudo se define, elas começam montar nova brincadeira, recriando os papéis, estes muitas vezes não são entendidos pelos adultos.

Também ao brincar de faz-de-conta,

A criança transforma os objetos, assim, a tampa de panela passa a ser o manche do avião ou o volante do carro, o cabo da vassoura serve como cavalo, o broto do milho serve de boneca, as cadeiras sequenciadas servem de trem. Representando uma realidade ausente, que ajuda a criança a separar o objeto e o significado (DORNELLES, 2001 p. 105).

Dessa forma o jogo do faz-de-conta desenvolve a criatividade, a socialização, a dramatização, além de entreter e distrair a criança, preparando-a para o convívio social experimentando e vivenciando situações existentes na sociedade como: mamãe, papai, médico, bebê, professora e outros.

As brincadeiras são estreitamente associadas à infância e às crianças, porém, nas sociedades ocidentais, ainda é irrelevante ou de pouco valor do ponto de vista da educação formal, assumindo com frequência a oposição ao trabalho tanto na escola quanto no cotidiano familiar. (BORBA, 2007, p. 34)

Desse modo, dificilmente se tem o incentivo, tanto por parte dos educadores quanto por parte dos pais à inclusão da brincadeira na maior parte do tempo das crianças, prefere-se instituir a elas mais trabalho ou mais informações, mais atividades em vez de lhes dar brinquedos ou meios para a criação de brincadeiras ou jogos, e isso acaba trazendo desmotivação às crianças.

#### **4. AS BRINCADEIRAS E OS JOGOS SE ENTRECruzAM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Pesquisadores como Friedmann (1996), Biscoli (2005) e Vygotsky (1991), não fazem diferença entre o campo do jogo e da brincadeira, esses autores consideram essa linha de aprendizagem como atividade lúdica. Já Brougère (1998), afirma que a brincadeira é simbólica enquanto o jogo é funcional, a brincadeira é definida como espontânea já o jogo depende de um objetivo final para ser alcançada a vitória. Este objetivo final tem a ver com as regras pré-estabelecidas que geralmente já chegam prontas às mãos da criança. Que por sua vez tem relação íntima com as regras sociais, morais e culturais que influenciam no desenvolvimento e no dia-a-dia da criança e dos seus pares, tanto na família quanto na comunidade.

Para Vygotsky (1994, p. 117) a aprendizagem e ludicidade formal funcionam como âmbitos de desenvolvimento.

O autor afirma que o jogo favorece a criação da zona de desenvolvimento proximal, que através dela a criança se comporta além do comportamento habitual da sua idade como também do seu comportamento diário, a criança nesse repertório apresenta um nível de desenvolvimento mais elevado do que a sua realidade, ou seja, é como se a criança fosse maior do que o que é na realidade. Isso ajuda a criança a controlar seu comportamento, experimentar novas habilidades, criar modos de operar mentalmente e agir no mundo, impulsionando o desenvolvimento de funções embrionárias de pensamento. (VYGOTSKY, 1991, p. 156).

O jogo cumpre um papel fundamental no desenvolvimento do psiquismo, já que proporciona a superação do egocentrismo cognitivo, nesse entendimento Elkonin (1998) diz que o jogo cumpre um papel de regulação e controle para o desenvolvimento intelectual, ele não acontece de forma solta, mudando radicalmente a posição da criança face ao mundo que a

circula, formando o mecanismo próprio para possíveis mudanças de posições, coordenação de possíveis critérios, operando o descentramento cognitivo e emocional da criança.

A situação do jogo complementa Elkonin (1998) potencializa a superação do egocentrismo cognitivo ao distanciar a criança de sua própria realidade, envolvendo-a na coordenação de suas ações, em função de diferentes papéis, seu e dos companheiros. Dessa forma percebe-se que em um jogo todos lutam pelo mesmo objetivo, o prêmio não pode ser individual, mas coletivo, sendo distribuída a responsabilidade de igual para igual.

Brougère (1998, p. 102-103) ressalta que em situações sem importância diante da parada de obrigações e condições de vida cotidiana, aquele que brinca tem um espaço único de experiências. Que ele pode tentar sem medo, a confirmação do real, pode sem riscos inventar, criar. A brincadeira é “um meio de minimizar as conseqüências de seus próprios atos” aprendendo assim uma situação que comporta menos riscos. Nos jogos de pelada as crianças brincam sem cobranças se expressando livremente, tendo possibilidade para criar e recriar de modo que lhe seja prazerosa a brincadeiras.

O jogo não pode ser visto só como divertimento ou brincadeira para gastar energia. Ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Para Piaget (1967) através dos jogos as crianças são motivadas a usar a inteligência, esforçando para jogar bem e superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. O significado do jogo está associado às funções: lúdica e pedagógica de forma equilibrada.

Singer (1973) afirma que a maior parte dos jogos de faz-de-conta também tem qualidade social no sentido simbólico, já que envolvem transações interpessoais, eventos e aventuras que englobam outras características e situações no espaço e no tempo, também acontece com pares ou grupos de crianças introduzindo objetos inanimados.

Segundo Bomtempo (2005) se observarmos crianças brincando, podemos ver que elas são capazes de imitar barulho de canhão e ronco de aviões com apenas alguns pedaços de madeiras e soldados de plásticos. Uma menina brincando, dita regras para sua amiga invisível para não molhar nem sujar os sapatos em um lamaçal. Dessa forma as crianças usam a imaginação para criar e recriar cenários que venham a satisfazer e realizar seus anseios e desejos.

O quadro de Pieter Bruegel (ARIES, MARGOLIN, 1982), jogos infantis, de 1560, contendo de 80 a 90 brincadeiras tradicionais em sua grande maioria perdura até hoje, pela circulação e apropriação das ideias, mesmo com as alterações do modo de vida dos tempos atuais. Nessas brincadeiras permanecem narrativas de grande riqueza, como as descritas em

nosso país por Cascudo (1954), Kishimoto (1993), Fernandes (1979) e Nogueira (2005), entre outros.

Piaget faz uma demonstração de uma mesma brincadeira experimentada por crianças em realizações distintas. Uma criança de quatro anos age como se estivesse em um avião e precisasse mudar os planos de vôo porque tem pouca gasolina. Esse tipo de jogo é diferente de um brincar de uma criança que se balança o mais alto que pode em um balanço. Piaget explica que a primeira criança estaria introduzindo elementos e graus de fantasias, os quais estariam modificando a situação, enquanto a segunda criança, na sua brincadeira, estaria apenas procurando dominar suas dificuldades.

Nesse âmbito o brincar exige agir contra o impulso imediato “o maior autocontrole da criança ocorre na situação de brinquedo” (VYGOTSKY, 1994, p. 113). O grau máximo de evolução decorre do desejo em se sujeitar as regras. Na mesma diretriz, Elkonin (1998) analisa o percurso de desenvolvimento do jogo que culmina na subordinação as regras. Através do jogo, ocorre a transição entre necessidades e desejo imediatos. O ato lúdico difere essencialmente de outras atividades humanas pela presença de emoções generalizadas o motivam, mas não estão conscientes para a criança. Mesmo não impulsionado pelo prazer, o jogo atua sobre emoções derivadas de necessidades que aparece ao longo do desenvolvimento, o jogo além de apresentar um caráter funcional ajuda a criança a suprimir necessidades e desejos irrealizáveis.

A criança quando joga transgride algumas tendências biológicas para seguir as regras sociais e agir espelhando-se na realidade. A importância da atividade lúdica é fundamental para acompanhar, compreender, e auxiliar a criança em seu desenvolvimento, no jogo as funções intelectuais podem ser analisadas através da observação, das transformações dos planos volitivos e emocional. (VYGOTSKY 1994, p. 105 e 106).

Para compreendermos as necessidades e incentivos da criança se faz necessário entendermos o avanço de um estágio de desenvolvimento para o outro. Sabemos que todo avanço está conectado a uma mudança acentuada nas motivações, ou seja, será necessário entender o caráter especial dessas necessidades para compreender a singularidade do brinquedo, como uma forma de atividade.

Portanto, o que impulsiona a ação é uma necessidade. Quanto ao jogo, quem o motiva é uma necessidade que só pode ser satisfeita quando deslocada da realidade através de uma situação imaginária. Quando a criança começa a brincar imitando um herói geralmente põe uma fralda nas costas para servir de capa como também coloca algo na mão que lhe servirá de

espada geralmente imagina uma companhia para ir à luta junto com ele. Esses objetos funcionam como metonímia, contribuindo para personificação.

Nesse cenário a criança costuma falar com o companheiro, gritar e imitar sons que são comuns ao personagem representado pela criança, desenvolvendo a linguagem oral, criatividade e percepção. A capacidade de imaginar desenvolve-se porque a criança precisa resolver a tensão entre o desejo e a possibilidade de realização.

Diante de tal abordagem os jogos e brincadeiras devem ser oferecidos a criança, de forma livre, visando atender as necessidades socioafetivas e psíquicas da criança. O educador deve expor jogos e brincadeiras que sejam familiares à criança, e também as que parecerem mais simples para o seu desempenho. Dessa forma ela vai sentir-se capaz de participar e atingir o objetivo proposto. Se por ventura negar-se a brincar o mediador deve respeitar a opinião da criança, que pode estar sentindo-se insegura em participar da brincadeira. Pois isso não irá atrapalhar a aprendizagem, mais pela recusa ela irá sentir-se desafiada a observar e avaliar a brincadeira, pois, se tivesse aceitado de início, não construiria habilidades cognitivas necessário para sua aprendizagem.

Para Vygotsky (1994, p. 184) quando as crianças são livres para escolherem a brincadeira, elas também investigam as atividades lúdicas, observando as regras, os objetivos, os recursos necessários e o modo de agir. Dessa forma as modificações são significativas para progredirem e ampliarem suas possibilidades e curiosidades infantis.

Ainda em relação aos jogos e brincadeiras Kishimoto (1994, p. 22), defende que são ferramentas pedagógicas para ajudar o trabalho do professor. O entendimento de que os jogos são importantes recursos mediadores na intervenção pedagógica com crianças deficientes mentais, não é recente. Os primeiros trabalhos foram realizados por Ziard, que foi citado posteriormente por Pessotti (1984). Mais tarde, foram incorporados e ampliados por outros educadores como Montessori (1932). Atualmente, são amplamente difundidos em muitas escolas e por educadores do mundo inteiro que trabalham com deficientes mentais.

Através das experiências e relatos de educadores do mundo inteiro que utilizam o lúdico como ferramenta pedagógica, percebe-se que as brincadeiras e jogos são considerados como recursos que potencializam e favorecem o desenvolvimento de aprendizagens significativas e prazerosas. Bruner (1973) ressalta a importância do jogo interativo entre mãe e filho, ele afirma: no jogo e na brincadeira do esconde-esconde a criança torna-se o agente da brincadeira.

Muitos autores defendem as brincadeiras articuladas com a linguagem interativa. Deixando evidente a necessidade da sua implantação na educação infantil para melhor

apreensão da aprendizagem. Para Bruner (1973) o pensamento é a principal característica do ser humano. Insiste na sua dependência da sociedade e da cultura distanciando-se de quem se opõe a essa ideia. Para Tardif (2002) pensar é categorizar, fazer interferência e resolver problemas no processo de categorização, a mente humana, divergindo do sistema computacional, não utiliza um sistema binário (pertencer ou não à categoria), mas vai além da informação dada com o uso de fontes sensíveis interpretadas pelo sujeito com dados não diretamente relacionados com suas percepções. Ao ir além do dado físico a mente humana utiliza interferências, indicações do ambiente e um sistema de codificação (BRUNER, 1973).

O sistema de codificação conhecido como estrutura cognitiva, pode ser definido como um conjunto de categorias não específicas. É a forma pessoal de agrupar ou relacionar informações sobre o mundo que está em constante reorganização (BRUNER, 1973). O conteúdo do sistema de codificação depende de como foi adquirido, da cultura da invenção construção e prática. A inclusão das crianças que apresentam problemas psicológicos e mentais na escola regular tem se tornado um desafio político, econômico, social e educacional. Já que não há políticas públicas para investimentos em instituições que ajudem nos tratamentos psicológico e psiquiátrico dessas crianças. Comprometendo as demais áreas que ficam impossibilitadas, de realizar um trabalho pedagógico que venha atender as necessidades das crianças.

O professor pode e deve oferecer brinquedos e jogos que estimulem e motivem essas crianças a participarem de atividades que muitas vezes para eles possa parecer um desafio. Já que as brincadeiras melhoram a auto-estima como também motivam a criança a desenvolver seu equilíbrio e raciocínio, sendo necessário que essas crianças sejam respeitadas, principalmente se ela for portadora de quaisquer necessidades especial, devendo ser respeitado primeiramente como ser humano e depois como um cidadão de direito como toda e qualquer criança, independente do seu grau de necessidade.

## **5. O JOGO E A BRINCADEIRA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.**

Na sociedade contemporânea, os meios de comunicação, os costumes dos povos, as ideias, os jovens e as crianças estão muito diferentes, a modernidade invade a forma como as pessoas vivem, obrigando-as a aprenderem coisas novas, a lidarem com os meios e objetos modernos. Os jovens e crianças contemporâneas podem fazer várias coisas ao mesmo tempo, conseguem falar ao telefone enquanto assistem TV ou ouvem músicas e estudam, jogam vídeo game ou mini game e ouvem música, usam redes sociais ou outros programas de

computador e estudam. Essa interação digital é nova e a criança precisa ser educada para acompanhar esse corre-corre desenfreado. Na verdade, o educador deve está preparado para esse novo paradigma, o qual vem acompanhado de uma enorme cobrança, mesmo que, na maioria das vezes, não tenham condições tecnológicas nem informacionais para os educadores. Nessa direção Dornelles (2001) nos lembra que:

Antigamente tínhamos a rua, os irmãos mais velhos, os primos, os tios, os avós que nos ensinavam as brincadeiras do seu tempo de criança. Hoje, na correria do cotidiano, quem para e brinca com as crianças? Muitas vezes, sem nos dermos conta, deixamos as crianças o dia inteiro em frente à TV ou vídeo. Se entrarmos em escolas de educação infantil, em dias frios, podemos nos deparar com o recreio sendo substituído por TV, vídeo ou *video-game*. Não seria legal sentar as crianças num canto da sala para ouvirem histórias, poemas, ou quem sabe, confeccionar dobradura de barcos, bonecos de pano, carros de lata, fantoches. (DORNELLES, 2001, p. 101)

Ao fazer perguntas a uma criança de quatro anos de idade do sexo masculino, ela relatou que gosta de brincar com carrinho de corrida e de vestir fantasias de super herói, enquanto uma criança de onze anos, também do sexo masculino, afirmou que gostava de jogo de *video-game* que simula um jogo de futebol. Quando foram feitas perguntas a uma criança do sexo feminino de seis anos de idade, ela afirmou que gostava de um jogo de computador, no qual se pode pintar o cabelo da boneca, maquiar e arrumar, como também arrumar a casa da boneca. Percebemos nas respostas das crianças que na verdade todas gostam de brincar, porém as oportunidades que lhes são oferecidas reduzem os espaços para brincadeiras nas ruas, ou são diferentes de acordo com as faixas etárias e o sexo, além do fator econômico. Também percebemos que na própria escola há substituição das brincadeiras com carrinhos, bonecas e bolas por brinquedos eletrônicos, o professor tem o papel de resgatar as brincadeiras mais naturais ao mesmo tempo em que deve inserir os jogos e brincadeiras eletrônicos. No planejamento e/ou projeto político pedagógico devemos priorizar as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, sempre deixando clara a importância do brincar para o seu desenvolvimento cultural, afetivo, emocional, social e psicomotor da criança.

O brinquedo é um objeto cultural que tem significados e representações que podem ser diferentes, de acordo com a cultura, o contexto e a época no qual estão inseridos, por exemplo, a boneca Barbie representa o padrão de beleza feminina para a atual sociedade ocidental, todavia, em épocas passadas, ela poderia representar falta de saúde e raquitismo. (CORDAZZO & VIEIRA, 2007, p. 94)

A TV, o cinema e a tecnologia desempenham papéis importantíssimos, influenciando crianças e adultos a seguirem os seus paradigmas, ditando padrões de vida, mostrando novos modos de relações interpessoais e desenvolvendo novas formas de brincadeiras e entretenimento, cada vez mais modernos. Porém, na maioria das vezes, os jogos e brincadeiras tecnológicos não trazem situações da realidade, portanto, não podem ser utilizados em todos os momentos da vida das crianças, pois, elas poderão criar conflitos em seus pensamentos, em suas formas de pensar e agir, confundindo o mundo virtual do real. Os professores, os pais, podem inserir o meio virtual na vida das crianças, porém, de forma alternada com situações da realidade.

A criação de um padrão de vida, tido como “ideal” e generalizado, por parte das mídias – principalmente por meio do cinema e da televisão – acaba por influenciar as pessoas a seguirem os seus ideais, transformando-as cada vez mais dependentes dos padrões, esquecendo até mesmo de criar os seus próprios modos de vida, desviando a autenticidade de cada ser.

Nas brincadeiras e nos jogos infantis, a presença da tecnologia e dos meios de comunicação modernos é ainda mais influenciadora. Jogos de computador, *video-games* e outras “invenções modernas” estão cada vez mais presentes nas vidas das crianças, substituindo, muitas das vezes, brincadeiras coletivas como uma partida de futebol, uma brincadeira com “carrinhos”, uma brincadeira de roda. Afinal, se a criança quiser jogar futebol, pode o fazer através de um *video-game*, se quiser brincar com “carrinhos”, também pode o fazer através do *video-game* ou pelo computador. O ponto positivo, é que a aquisição de informações pelas crianças é maior.

Os celulares são também muito influentes no modo de vida atual, cada vez mais acessíveis, portáteis e completos, são bastante utilizados por adultos, jovens e até crianças, que com o passar do tempo, acabam por se tornarem dependentes desses aparelhos que agregam em si várias funções, podendo ser, ao mesmo tempo, meio de comunicação e *video-game*, ou seja, meio de entretenimento.

Na história dessa grande teia de transmissões, influências e elaborações comunicacionais, encontram-se, dentre outros, os sentimentos e ideias referentes a brincadeiras e brinquedos infantis mediados pelos textos apresentados em usualidades, sonoridades, audiovisualidades, verbalidades e poéticas na sociedade comunicacional, os quais poderão ajudar professores em formação a pensarem e posicionarem-se sobre os modos de brincar e os brinquedos presentes no cotidiano da criança contemporânea.

Com a finalidade de se educar crianças, adolescentes e até adultos para que contribuam para o aperfeiçoamento de suas maneiras de compreender, interpretar, a fim de ajudarem a transformar, para melhor, o mundo contemporâneo da natureza e da cultura, torna-se necessária a criação de condições para que tal contribuição aconteça também com relação à produção social de brincadeiras e brinquedos na escola, considerando-se, suas conexões e transformações com relação à encontrada nas diversas mídias e fora da escola. (REZENDE E FUSARI, 2005, p. 148)

Portanto, não devemos deixar as crianças à mercê, apenas, da tecnologia, deve-se as inserir, também, no meio prático, na construção das brincadeiras e dos jogos, reuni-las, a fim de trabalhar a capacidade de convivência entre as crianças. O meio tecnológico também pode ser usado, porém, intercalado com brinquedos e jogos mais naturais, que valorizem a imaginação.

Seria interessante recriar espaços para jogos espontâneos como: canto de boneca, biblioteca, teatro, blocos de madeira, curtir jogos e brincadeiras de pátio como: jogos de tiro ao alvo, boliche, corrida de saco, corrida com a colher, com empecilhos, com limite de espaço e tempo, cantigas de roda. Além dessas brincadeiras, também pode-se brincar com as palavras, através de trava-língua, caça-palavras, o que é - o que é, dominó, poesias, paródias, ou seja, milhares de outras brincadeiras que fazíamos quando éramos pequenos e que poderiam ser recriadas de acordo com o contexto em que as crianças estão inseridas, sempre visando a conquista da atenção das crianças, e, o mais importante, seu envolvimento com a brincadeira, a fim de que aprendam através dela.

Com a modernidade, os brinquedos eletrônicos, que fazem parte das novas tecnologias do brincar, como os *video-games*, carros com controle remoto, *mini-games*, estão cada vez mais inseridos no cotidiano das crianças, e, os educadores, não podem, simplesmente, ignorar esse fato, devem debruçar-se sobre eles, trazê-los também à sala de aula, entender por que as crianças gostam deles e, através desse entendimento, unir o processo de ensino ao que as crianças verdadeiramente gostam.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse trabalho foi discutir e analisar a importância do brincar para o desenvolvimento humano, considerando inclusive, a sua prática inerente a toda criança, se preocupando também com a formação do educador, o qual tem o seu papel colaborativo no projeto de uma pedagogia da infância, resgatando as brincadeiras como um eixo para a

formação da cultura e do caráter da criança, olhando sempre para ela como um futuro componente da sociedade.

De acordo com as informações descritas acima, pode-se concluir, seguindo o pensamento de autores que desenvolveram teorias voltadas à ampliação da aprendizagem através do lúdico, da brincadeira ou da arte, que o brincar numa perspectiva de aprendizagem e interação, contribui para o desenvolvimento infantil no que diz respeito aos aspectos biopsicossociais, os quais são de suma importância para a atuação e compreensão, por parte da criança, do mundo em que vive.

Dessa forma, esse trabalho trouxe em suas entrelinhas a necessidade de valorização do brincar em todo processo de aprendizagem, anulando o pensamento de um brincar que preenche simplesmente o recreio, sendo limitado ou controlado por mediadores que não compreendem a aprendizagem de forma significativa e construtiva. A criança em sua estrutura compreende o mundo de forma diferente do adulto, dessa forma, é fundamental a importância de se considerar a criança como um cidadão de direitos a serem respeitados, acolhidos em seus anseios e desejos.

Também foram necessárias análises referentes ao desenvolvimento de crianças que apresentam alguma limitação comprometendo suas atividades psicomotoras. Ainda assim, foi possível afirmar que as brincadeiras para essas crianças aumentam sua autoestima, melhora na adequação do tônus postural, contribuindo para autonomia, capacidade de comunicação e interação entre seus pares. Se a brincadeira for bem planejada e mediada, qualquer criança poderá praticar atividades que o reconheça e o valorize como cidadão de direitos na sociedade.

Outro ponto relevante citado nesse trabalho foi a importância do brincar para a construção da aprendizagem, mostrando que através das regras a criança podem compreender seus limites como também seus deveres em qualquer situação de aprendizagem, sendo o brincar o caminho oportuno para se implantar determinados valores.

Com o passar dos tempos, a criança foi sendo vista de forma mais humana, não mais como da mesma forma que na idade média, quando as crianças eram tidas como adultos em miniatura e não tinham o privilégio de brincar, suas vidas eram resumidas ao trabalho, muitas vezes duro, para ajudarem aos seus pais, porém, com o avanço dos estudos, a mudança das leis e até mesmo com a flexibilidade dos pais, se conseguiu grandes avanços no modo em que as pessoas viam as crianças, por isso, é preciso que os educadores compreendam e entendam as diversidades das populações infantis como também as práticas culturais entre crianças e adultos, como brincadeiras, atividades, músicas, histórias, valores, significados.

Para todo caso, deve-se ter os pais e os professores como grandes colaboradores para a construção do mundo infantil, como agentes para a formação cultural, transmitindo saberes, influenciando e mostrando, também, sua presença na vida das crianças, desenvolvendo nelas a afetividade, transformando-as em seres mais humanizados, civilizados. Além disso, o professor, deve saber lidar com cada situação, pois, cada criança é de uma forma e necessita de cuidados.

Na modernidade, foram tidos como principais brinquedos usados pelas crianças, aqueles de caráter tecnológico, principalmente jogos contidos em aparelhos como o computador, o celular, a TV, *mini-games* e *video-games*. As bonecas mais usadas pelo público infantil atendem, principalmente, aos padrões de beleza ditados pela mídia, que, por sua vez, são ditados pelo sistema capitalista.

Com a finalidade de se educar crianças, adolescentes e até adultos para que contribuam para o aperfeiçoamento de suas maneiras de compreender, interpretar, a fim de ajudarem a transformar, para melhor, o mundo contemporâneo da natureza e da cultura, torna-se necessária a criação de condições para que tal contribuição aconteça também com relação à produção social de brincadeiras e brinquedos na escola, considerando-se, suas conexões e transformações com relação à encontrada nas diversas mídias e fora da escola. Os educadores devem trazer todas as modalidades de brinquedos à sala de aula, a fim de entender por que as crianças gostam deles e, através desse entendimento, unir o processo de ensino ao que as crianças verdadeiramente gostam.

Por fim, assumimos a compreensão de que o brincar é uma atividade criadora, na qual a fantasia, criatividade e imaginação se entrecruzam para construir e produzir novas relações com as crianças e com o mundo onde ela está inserida.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, LBP. **Educação infantil: discurso, legislação e práticas institucionais** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.193 p. ISBN 978-85-7983-085-3.

BISCOLI, I. Â. **Atividade Lúdica: uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. 2005. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, p. 143-163, 2005.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Brasil MEC/SEB. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/** organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. \_ Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federal do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

\_\_\_\_\_. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira  
**Censo da educação básica: 2012 – resumo técnico**. – Brasília.

\_\_\_\_\_. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 23/12/1996.

\_\_\_\_\_. MEC/ SEB. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. \_ Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

BRUNER, Jerome. **Beyond the information given**. London: George Allen & Unwin, 1973.

\_\_\_\_\_. **Child's talk. Learning to use language**. New York: Norton, 1983.

CAILLOIS, R. **Les jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 1967.

CASCUDO, L. C. **Contos Populares do Brasil**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1954.

CORAZZA, Sandra. **Infância e Educação: era uma vez... quer que conte outra vez?** Petrópolis: Vozes, 2002.

CORSINO, Patrícia. **Educação infantil: cotidiano e políticas**. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. “**A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**”. Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia, UERJ, Rio de Janeiro, p. 89-100, 1º semestre de 2007.

DEWEY, J. The school and the society. In: DEWEY, J. **The child and the curriculum: the school and society**. Chicago/Illinois. EUA. The University of Chicago Press/ Phoenix Books, 1958.

DORNELLES, Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In: CRAIDY, Carmem e KAERCHER, Gládis. **Educação Infantil pra que te quero?** Porto Alegre, Artmed, 2001.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERNANDES, F. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. Petrópolis: Vozes, 1979.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª Ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

FROEBEL, F. The education of man. In: HARRIS, W. T. (Ed.). **The international series**. New York/London: D. Appleton and company, 1896, 1897. Vol 5.

GOUVÊA, M. C. S. Infância, sociedade e cultura. In: CARVALHO, A.; SALLES, F.; GUIMARÃES, M. (Org.). **Desenvolvimento e aprendizagem**. Belo Horizonte: Ed. PROEX-UFMG, 2003.

HENRIOT, J. **Le jeu**. Paris: Synonyme. SOR, 1983.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: Essai sur La Fonction Sociale Du Jeu**. Paris: Gallimard, 1951.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

\_\_\_\_\_. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. Brincadeiras e narrativas infantis: contribuições de J. Bruner para a pedagogia da infância. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J. **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado: construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade. In: Brasil MEC/ SEB. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento**. \_ Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

LOUZADA, Ana Maria. **Educação infantil: teoria e prática**. Vitória: CAEPE, 1999.

MONTSSORI, M. **Pédagogie scientifique**. 1 – La Maison dès enfants; 2 – Éducation élémentaire. Paris: Libraire Larousse, 1932.

MOREIRA, E. M.; VASCONCELLOS, K. E. L. **Infância, infâncias: o ser criança em espaços socialmente distintos**. Serviço Social & Sociedade (São Paulo), ano 24, n. 76, 2003.

NOGUEIRA, M. E. A. C. **Jogos, brinquedos e brincadeiras no Brasil colonial**. Tese (Doutoramento) – São Paulo, Faculdade de Educação da USP, 2005.

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

OLIVEIRA, V. M. B.; MILANI, D. **A representação lúdica e geográfica em crianças com síndrome de Down**. Boletim Acadêmico Paulista de Psicologia. Vol. 23, n. 1, p. 34-42, 2003.

PESSOTTI, Isaias. **Deficiência Mental: Da superstição à ciência**, São Paulo: EDUSP, 1984.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. 2. Ed., Rio de Janeiro: Real, 1967.

PRIORI, M. D. **História da criança no Brasil**. 5. Ed. São Paulo: Contexto, 1998.

REZENDE E FUSARI, Maria Felisminda de. Brincadeiras e brinquedos na TV para crianças: mobilizando opiniões de professores em formação em formação inicial. In: KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, p. 143-163, 2005.

SINGER, J. L. The Child's world of make-believe in: **Experimental Studies of imaginative play**. New York – London, Academic Press, 1973.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1991.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

\_\_\_\_\_. **Obras Escogidas**. Vol. III. Madrid: Visor, 1995.

WOLFF, Carolina Gil Santos e PITOMBO, Elisa Maria. **Brincar e aprender na sociedade pós-moderna: implicações para a psicopedagogia**. Constr. psicopedag. 2011, vol.19.