

### O DESPERTAR DA CRIANÇA A PARTIR DAS ATIVIDADES LÚDICAS: JOGOS TRADICIONAIS

#### *AWAKENING CHILD FROM PLAY: TRADITIONAL GAMES*

José Rivamar de Andrade<sup>1</sup>  
José Maria Barboza<sup>2</sup>

#### RESUMO

Esta pesquisa abordou como tema o despertar das crianças a partir das atividades lúdicas com enfoque das brincadeiras tradicionais. Teve como objetivo geral compreender a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança e de forma específica resgatar as brincadeiras tradicionais; vivenciá-las para despertar o interesse da criança e promover para que a criança desenvolva suas habilidades intelectuais e físicas através a partir de atividades lúdicas tradicionais. Para embasar esse estudo foi realizado uma pesquisa bibliográfica e um estudo de campo que teve como amostra 12 (doze) educadores das escolas municipais da cidade de Livramento - PB. Para coleta de dados foi aplicado um instrumento contendo além de dados sócio-demográficos 4 (quatro) questões subjetivas referentes ao tema abordado. As respostas emitidas foram analisadas e discutidas com base nos teóricos estudados. Os resultados revelaram a grande importância dos brinquedos e brincadeiras tradicionais na percepção dos educadores, onde afirmam através do lúdico que a criança desenvolve o cognitivo, habilidades, a linguagem, constrói conhecimentos, criatividade, afetividade, limites, memória, autonomia, imitação, imaginação, socialização e interação, raciocínio, agilidade. Os resultados desta pesquisa poderão servir de subsídios para futuros estudos.

**Palavras-chave:** Lúdico. Brinquedos e brincadeiras tradicionais. Processo ensino-aprendizagem.

#### ABSTRACT

This research approached as subject the wakening of the children from the playful activities with approach of the traditional tricks. It had as objective generality to understand the importance of the playful one for the development of the child and specific form to rescue the traditional tricks; to live deeply them to awake the interest of the child and to promote so that the child develops its intellectual and physical abilities through from traditional playful activities. To base this this study she was carried through a bibliographical research and a study of field that had as sample 12 (twelve) educators of the municipal schools of the city of Release - PB. For collection of data an instrument was applied contends beyond partner-demographic data 4 (four) referring subjective questions to the boarded subject. The emitted answers had been analyzed and argued on the basis of the studied theoreticians. The results had disclosed the great importance of the toys and traditional tricks in the perception of the educators, where they affirm through the playful one that the child develops the cognitivo, abilities, the language, constructs knowledge, creativity, affectivity, limits, memory, autonomy, imitation, imagination, socialization and interaction, reasoning, agility. The results of this research will be able to serve of subsidies for future studies.

**Keywords:** Playful. Traditional toys and tricks. Process education-learning.

---

<sup>1</sup> Doutorado em Ciências Sociais da Religião – FATEC/BA; Mestrados em Ciências Sociais da Religião – FATEC/Ba e em Sistemas Agroindustriais – UFCG; Especialista em Linguística Aplicada na Educação – Universidade Cândido Mendes e em Educação Inclusiva – IESM; Licenciatura Plena em Letras – Fundação Francisco Mascarenhas; Bacharelado em Administração – ULBRA.

<sup>2</sup> Doutorado em Educação – Universidad Hispano Guarani Assunção; Mestrado em Educação – Universidad Hispano Guarani Assunção; Especialista em Gestão – UFMG; Licenciatura em Matemática – FAFOPST.

## INTRODUÇÃO

A vivência das atividades lúdicas na escola é de fundamental importância no processo de aprendizagem da criança. Geralmente as escolas deixam em segundo plano esse trabalho, desenvolvendo-os de forma mecânica, como passa tempo momento de extravasar energia, descanso dos professores, desvinculando assim do contexto, não havendo uma conexão teórica e prática.

É necessário que o educador insira o lúdico em um projeto educativo o que supõe terem objetivos e consciência da importância de sua ação em relação do desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Na maioria das vezes, numa brincadeira bem planejada conseguimos atingir relevantes objetivos, dentro de uma proposta pedagógica que valorize e favoreça a criação, e descoberta de várias áreas do conhecimento, do mundo físico e social da criança.

Buscamos nos pressupostos das teorias perceber que o lúdico é de grande importância na vida das crianças, pois elas não brincam por brincar, sabem o que estão fazendo. Refletindo assim na vida pessoal da mesma e transformando o ato de brincar em brincadeiras.

Os estudos dessa pesquisa tiveram como objetivo compreender como está sendo trabalhado o lúdico no sistema de ensino desenvolvido nas escolas municipais de Livramento com as crianças da educação infantil.

Através das experiências vivenciadas e das pesquisas existentes a cerca do tema abordado pretendemos elaborar uma proposta onde a criança, ao vivenciar as brincadeiras, desperte seus conhecimentos cognitivos, onde buscamos desenvolver oportunidades para que as mesmas desenvolvam suas habilidades intelectuais e físicas, resgatando assim a sua importância e vivenciando-as no seu contexto social.

## 1 CONCEPÇÕES SOBRE O BRINCAR

Para um bom aprimoramento na prática pedagógica se faz necessário uma melhor compreensão através de estudos teóricos, onde esses possam esclarecer como trabalhar o lúdico no cotidiano escolar.

De acordo com Winnicot (apud BOMTEMPO 1985, p.56) diz que “a criança adquire experiência brincando. O brinquedo proporciona o aprender fazendo o desenvolvimento da linguagem, o senso da criatividade e do companheirismo”.

Pode-se considerar que o brincar é uma das atividades fundamentais na vida da criança, é através dela que esta aprende a se relacionar melhor com os outros, e desenvolver sua identidade e autonomia no meio social.

Segundo Benjamim (1984 apud BERTOLDO, RUSCHEL, 2003, p.83) através do brincar que a criança ver e constrói o mundo, expressa aquilo que tem dificuldade de colocar em palavras: “Através do brincar a criança se encontra com um mundo de corpo e alma. Percebe como ele e dele recebe elementos importantes para sua vida desde os mais e significantes hábitos até fatores determinantes da cultura do seu tempo”.

É assim que a criança vai construindo de modo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação.

Para Didonet (apud, Bertoldo e Ruschel, 2003, p.78), o brincar “é algo tão espontâneo, tão natural, tão próprio da criança que não haveria como entender sua vida sem brinquedo. É preciso ressaltar, no entanto que não é apenas uma atividade natural é, sobretudo, uma atividade social e cultural”.

A criança sempre brinca, mas este ato depende do contexto em que está inserida, tendo de assimilar a cultura ao meio em que vive adaptando as condições que o mundo lhe oferece.

Froebel (apud BERTOLDO e RUSCHEL, 2003, p.81) afirma que:

Brincar é a fase mais importante da infância, do desenvolvimento humano. (...) A brincadeira é a atividade mais pura da criança, nesse estágio, ao mesmo tempo típica da vida humana, enquanto um todo da vida natural interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo, e interno, paz com o mundo.

O ato de brincar é o ponto fundamental da essência do equilíbrio humano, logo podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança como do adulto.

Reverbel (2002, p.12) cita exemplos de pensadores, mostrando o verdadeiro papel do brincar na formação da personalidade da criança. Menciona Aristóteles e Platão, que deram grande destaque ao lúdico na educação considerando-o de máxima importância, pois os mesmos acreditavam que educar é preparar para a vida, proporcionando ao mesmo tempo prazer e alegria.

Ambos já se preocupavam da importância de se aprender brincando que poderá ser realizado com o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras, que imitem atividades sérias de ocupações adultas, e que podem ser englobados em um universo maior, chamado de ato de brincar.

Do ponto de vista de Vigotsky (1984) a brincadeira traz vantagens social, cognitiva e afetiva, ela possui três características: a imaginação, a imitação e a regra, elas estão presentes em todas as brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, as faz de conta, como nas que exigem regras.

Baseado nas teorias supra citadas pelos teóricos, percebe-se que é de grande importância à brincadeira na vida da criança, pois é através dela que a mesma desenvolve suas habilidades e interage com o mundo investigando, negociando e construindo seu próprio eu.

### 1.1 AS DIVERSAS FUNÇÕES E FORMAS DO BRINCAR

As brincadeiras são muito antigas, claro que os aspectos sociais, econômicos e culturais influenciaram muito a forma e a utilização dos brinquedos, mas algumas atividades lúdicas já existiam há muitos anos.

O homem das cavernas já registrava nos seus murais, desenhos esculturas e pinturas que representavam aspectos da vida cotidiana, com a presença dos jogos, brinquedos e brincadeiras eram jogos de construir, demolir, e rolar aros, de pular obstáculos e cordas, havia brincadeiras com bonecas e

também as cirandas e os jogos de esconder. A brincadeira de amarelinha é outro exemplo de jogo bem antigo. Suas regras podiam variar as maneiras de desenhar os quadros podiam ser diferentes, mas os princípios do jogo são os mesmos há muito tempo.

Para haver atividade lúdica nem sempre é preciso haver brinquedo, mesmo quando os brinquedos estão presentes eles podem ter muitas funções diferentes, dependendo do significado da brincadeira e do contexto em que ela ocorre. A criança brinca então, com significado da ação de brincar, isso porque esse significado pode estar ligado tanto a sentimentos do seu mundo interno (alegria, angústia, tristezas, etc.), quanto a informações que estão no seu mundo externo.

É importante entender essa função do brincar, para saber aproveitar em sala de aula os momentos em que os alunos estão no processo da brincadeira, porque aí está acontecendo transformações no desenvolvimento da criança.

“Além da função de promover o desenvolvimento da subjetividade infantil e de processos psicológicos complexos, o brincar possui muitas formas de se expressar no desenvolvimento da criança”. (PRÓ-FORMAÇÃO, 2000, p.93).

Ao longo do desenvolvimento, as transformações que ocorrem no mundo interior da criança vão se refletindo também em suas atividades lúdicas. É por isso que acreditamos que o brincar vai se modificando à medida em que a criança se desenvolve: a consciência que a criança vai constituindo do mundo dos objetos e das pessoas vai se expandindo durante seu crescimento no seu processo de socialização também se intensifica.

Conforme Pereira (2002, p.07):

São muitas as formas de se brincar e isso tem a ver com algo que difere a gente seja o ar (vento), um pedaço de pau, uma pedra, uma fogueira, uma folha, um som, uma pessoa. Esses “materiais” estão plenos de sugestões de idéias e de possibilidades que podem virar brinquedos, vindos ao nosso encontro ou vindo de encontro com a gente, gerando vínculos. Se dirigirmos o nosso olhar para fora de nós, em direção a esses outros, abrimo-nos para as relações, saindo do casulo que muitas vezes construímos para não está dentro delas. Brincar então, está em relação com algo diferente em nós e / ou fora de nós.

Não se pode dizer que há uma “evolução” por estágios nos tipos e formas de brincar. Observa-se que, à medida que a criança cresce, acontece também uma mudança no conteúdo da atividade lúdica e como consequência, nas suas ações. Quando o bebê joga um objeto no chão esta também é uma forma de brincar, o mesmo está experimentando e repetindo ações que favorecem o desenvolvimento de inúmeras funções.

À medida que a criança vai se desenvolvendo os tipos de jogos, vão se modificando, adquirindo outras funções. Muda também a relação com a atividade lúdica diferentemente do que acontece no início do desenvolvimento, agora ela passa a dar mais importância para os produtos da ação lúdica, mesmo com essas modificações, nos conteúdos das

brincadeiras, não podemos dizer que existe uma evolução no ato de brincar, como de algumas brincadeiras fosse menos importantes durante o seu desenvolvimento. Pode até ser que as crianças brinquem das mesmas coisas em idades diferentes, mas, mesmo assim elas irão brincar de forma diferente.

No entanto o brincar é uma atividade que deve conviver no cotidiano das rotinas escolares, não só para crianças pequenas com vista explorar todas as características psicológicas do lúdico no processo de desenvolvimento humano.

### 1.2 BRINCANDO E SE DESENVOLVENDO

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade de tal forma atribuir-lhes novos significados.

Essa peculiaridade da brincadeira “ocorre por meio da articulação, entre a imaginação e a imitação da realidade”, conforme o Referencial Curricular (1998, p.27).

Se uma criança brinca, está internalizando muitos conhecimentos e muitas experiências que fazem parte do seu texto. O brincar tem uma função psicológica muito importante no desenvolvimento humano: a criança simboliza o mundo ao brincar. (Guia de estudo, Módulo II 2000: p. 115).

Pelo brincar ela se comunica e interage com o mundo, investigando, negociando, experimentando, construindo e re-elaborando o conhecimento de si mesmo e da realidade que a cerca. Brincar é desenvolvimento, por que as transformações que ocorrem em seu mundo superior vão se refletindo em suas atividades lúdicas, de brincadeira. Ela pode brincar e está em interação com outras crianças ou com adultos, ela estará aprendendo muitos significados do mundo social e cultural, que vão sendo representados nas atividades lúdicas. O brincar, o brinquedo ou a atividade lúdica, surgem como uma possibilidade de solução, por que a criança pode superar a contradição que existe entre sua necessidade de agir no mundo e sua possibilidade de executar algumas dessas ações, adquirindo um novo significado, ingressando em um universo imaginativo que a leva a desenvolver muitas funções psicológicas.

As brincadeiras alimentam o espírito imaginativo do faz de conta, brincar tem o sabor de desconhecer o que se conhece, pois, cada brincadeira é um universo a ser sempre (re) descoberto, (re) vivido, (re) aprendido, repleto de significados em nossas vidas, principalmente na vida das crianças.

Olhando atentamente, as brincadeiras das crianças acontecem em todo lugar. Em casa ou na rua, a criança está aberta para qualquer tipo de realidade que provoque nela o “estado lúdico”. As linhas do passeio, os quadros dos pisos, as escadas, tudo tem a possibilidade de virar alguma coisa, mas aqui é sempre bom ter cuidado em nossas interpretações: a criança

## O DESPERTAR DA CRIANÇA A PARTIR DAS ATIVIDADES LÚDICAS: JOGOS TRADICIONAIS

não está brincando o tempo todo, ela sabe muito bem se o que está fazendo é uma brincadeira ou não. O espaço/tempo de brincar é algo bem sábio por ela (PEREIRA, 2002).

Isso favorece a alto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo assim para a interiorização de determinados modelos de adultos, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Pela a oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas criadas por elas mesmas as crianças podem acionar seus pensamentos para a evolução de problemas que lhes são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo, internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

As situações lúdicas sempre estiveram presentes na vida das crianças, funcionando como um instrumento de conhecimento de si mesma e da realidade.

### 1.3 O JOGO E O BRINQUEDO NA ESCOLA

O aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é questão de consenso, a importância do lúdico na escola.

Através das brincadeiras ocorre a aprendizagem passando pela transformação, ação transformadora levando assim os educandos a construção do conhecimento, habilidades e do interesse do aprender brincando.

É nesse contexto que o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno desenvolvendo diferentes níveis de sua experiência pessoal, social e ajuda-o a construir suas novas descobertas desenvolvendo e enriquecendo suas habilidades.

Alguns teóricos demonstram interesse pela questão lúdica e pelo lugar dos jogos no fenômeno humano e na concepção de mundo. Hoje a maioria dos filósofos, sociólogos e antropólogos concordam em compreender o jogo como atividade que contém em si mesma o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da aprendizagem e da caminhada humana, assim brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma.

Percebe-se que o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer, à descoberta da individualidade e a meditação individual. Toda criança vive em intenso desenvolvimento corporal e mental, nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige uma nova função e a exploração de novas habilidades.

Essas habilidades, ao entrarem em ação, estimulam a criança a buscar um tipo de atividades que permitem manifestar-se de forma mais completa, a imprescindível “linguagem” dessa atividade do brincar e o jogar.

A brincadeira infantil está muito mais relacionada a estímulos internos do que as

contingências exteriores. A criança não é atraída por algum jogo com forças extremas inerentes a ele, mas sim por uma força interna, pela chama acesa do seu desenvolvimento essa chama que permite satisfazer a necessidade imperiosa posta por seu crescimento.

Ao usar-mos o jogo como uma estratégia de aprendizagem, tomamos como ponto de partida dois aspectos cruciais como instrumento de aprendizagem significativa. O jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercícios, aeróbicos, para quem pretende ganhar mobilidade física. E, em segundo lugar, uma certa quantidade de jogos incorporados a uma programação, somente tem validade efetiva subordinada e selecionada a aprendizagem que se tem como meta. Conforme Negrini (2000, p.39):

Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem rigoroso planejamento marco por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhe o processo dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, mas sim pela qualidade dos jogos que se preocupa em pesquisar e selecionar.

Assim os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e quando puderem constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro desta programação.

### 1.4 AS ATIVIDADES LÚDICAS NO COTIDIANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Em todo currículo de educação infantil é relevante e fundamental o jogo no sentido de desenvolver o intelecto e o cognitivo da criança na fase escolar, contanto que a aplicação do mesmo leve em conta o espaço físico e temporal.

Os jogos tradicionais representam costumes antigos que são transmitidos pelas crianças através dos tempos, tornando-se assim o meio educacional um instrumento onde a criança é o sujeito. Além de ser fundamental no desenvolvimento da capacidade física, motoras, sociais e afetivas, os jogos contem as suas regras, e pode se observar que através dele a criança noção de tempo e espaço.

Entre as formas básicas de atividades lúdicas de acordo com a faixa etária encontram-se jogos de exercícios sensorio motor caracterizado pela repetição de gestos e movimentos. Jogo simbólico onde a criança vive num mundo faz-de-conta, exteriorizando o que lhe sai de dentro, dando vida e significado ao objeto, imitando situações de seu cotidiano. Existem inúmeras relações de jogos, em que estes são por faixa etária, as áreas de desenvolvimento de estímulo origem, utilizações ou não de objetos, como também os tipos de classificação que se encontra na memória de cada um de nós, são aqueles jogos que nossos pais e avós brincaram na infância e que transmitiram. Jogos que não foram retirados de livros nem ensinados por professores, mas sim transmitidos por gerações anteriores as nossas ou aprendidos com nossos colegas.

Algumas brincadeiras vêm sendo transmitidas oralmente e passando assim de geração em geração, em que as crianças aprendem, ensinam e com

## O DESPERTAR DA CRIANÇA A PARTIR DAS ATIVIDADES LÚDICAS: JOGOS TRADICIONAIS

isso, transmite uma riqueza de diversidade cultural. São brincadeiras que estão na memória de muitos adultos.

Destacam-se dentre as brincadeiras supracitadas:

- Pular corda;
- Amarelinha;
- Cobra cega;
- Escravo de jô;
- Corrida de saco;
- Elástico;
- barra-bandeira;
- Brincadeiras de roda;
- Esconde-esconde;
- Perna de lata;
- Estátua;
- Peteca.

Através dessas brincadeiras acredita-se, que é possível entre outros aspectos desenvolver na criança a coordenação motora, o senso de cooperação, vocabulário, associabilidade e especialmente os valores culturais.

Na fase da educação infantil, as atividades como desenhos, pinturas, modelagens, construções e diferentes jogos que a criança experimenta são fontes muito ricas para compreender a mesma e seu mundo exterior. Mais importante que oferecer à criança um espaço de tempo para que as mesmas vivenciem diferentes experiências expressivas e lúdicas é melhor programar um espaço de tempo após cada atividade, para que elas possam falar de suas produções.

Por meio das brincadeiras os docentes podem observar e construir uma visão dos processos do desenvolvimento das crianças e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso da linguagem assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

É papel fundamental do educador, incentivar o resgate dessas velhas/novas brincadeiras tradicionais, e considerar que com base nas regras dos jogos, as crianças passarão a decidir espontaneamente, podendo assim se tornem autônomas.

### 1.5 APRENDIZADO, MEMÓRIA E PRESENÇA DO CONTEXTO ESCOLAR ATRAVÉS DOS JOGOS TRADICIONAIS INFANTIL

Deve-se ressaltar em primeiro lugar, que os jogos tradicionais que ilustram a cultura local e que o resgate da mesma é muito importante para nosso patrimônio lúdico.

Quando nos recordamos da nossa infância, são muitas as lembranças que permeiam nossas cabeças. Impossível falar do tempo de criança sem lembrar das brincadeiras de rua, das cantigas de roda, dos jogos de procurar e pegar, correr e pular e muitos outros que nossa memória guarda com muito carinho.

Os jogos tradicionais é memória, mas ao mesmo tempo é presente na nossa vida. Se olharmos o jogo da criança de hoje, constataremos que existe, obviamente grandes diferenças das aprendidas épocas anteriores.

No entanto percebe-se que o brinquedo, a brincadeira e o jogo são elementos de suma importância. Acredita-se que através do brincar que a criança terá condições de construir sua identidade,

socializar-se enquanto parte integrante do grupo conhecer e reconhecer-se, amar e ser amada.

De acordo com Kishimoto (1993, p.15) o jogo tradicional é:

Considerando como parte da cultura popular, guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Por se elemento folclórico assume característica de anonimato, tradicionalmente, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade.

Para a mesma, os jogos tradicionais têm a “função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” Acreditamos, ainda, que os jogos tradicionais têm o papel de contribuir para o desenvolvimento infantil, estimulando a criatividade das crianças, quando transformam o jogo inicial, adaptando-o as condições de hoje.

As cantigas de rodas, por exemplo, proporcionam noção de conjunto à criança, que se vê integrada ao grupo, valorizam o nome próprio, pois ouvir o próprio nome em cantigas como a canoa virou ciranda cirandinha, favorece o reconhecimento ao próprio eu, bem como o alto estima.

De acordo com Medeiros (1990) cita algumas brincadeiras que representam laços com o passado, prazerosos elos entre o tradicional e o contemporâneo, verdadeiros veículos de identidade cultural como pula carniça, bola, cinco-marias, entre outras.

O brinquedo como manifestação cultural nos faz refletir a cerca do passado, do presente e diríamos do futuro. Os jogos e os brinquedos tradicionais infantis regatam um passado valiosíssimo, lembranças jamais esquecidas de um tempo de criança.

No entanto as crianças não escondem sua curiosidade em descobrir o mundo que está a sua volta, aprender uma brincadeira nova, como, jogar amarelinha, mãe -da - rua, passa anel e outros, pode ser uma atividade interessante, agradável, intrigante na perspectiva infantil.

Como expressão cultural os brinquedos contemporâneos nos deixam esquecer dos brinquedos modernos e sofisticados. No entanto entendemos que a dialética entre o passado e o presente, tradicional e contemporâneo, artesanal e industrializado, criança e adulto educação e brinquedo são elementos do jogo que podem ressaltar em questão como:

- 1) Desenvolvimento de uma ação prazerosa, enriquecida, construtiva, integradora, via - brincar no binômio tradicional e atual;
- 2) A possibilidade de criar, construir (confeção de brinquedos com sucatas, construção de regras, e faz - conta), paralelo ao descobrir, compreender e operar os brinquedos já manufaturados;
- 3) Favorecimento de uma relação mais compreensiva, dinâmica, enriquecedora entre a criança e o adulto;
- 4) Propiciar o processo educativo através da inter-relação da troca da criança e seus pares o adulto e o brinquedo.

Considerando ser o lúdico uma atividade constante no cotidiano das crianças, os jogos e as

brincadeiras tradicionais mostram que, mesmo com o avanço da tecnologia e o crescimento acelerado da sociedade, o brincar, quer seja brincadeiras atuais ou mais antigas se faz presentes, principalmente nos primeiros anos de vida da criança.

### 1.6 A BRINQUEDOTECA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Busca-se fundamentar o brincar como espaço de aprender, partindo da idéia do impulso lúdico como fator de criação e da brincadeira como aprendizagem do desejo, segundo teóricos, para quem brincar contribui como uma tensão fundamental do ato de aprender: O fato do sujeito poder significar a realidade, desenvolvendo sua subjetividade não descolada de significação objetiva.

Conforme Brougere (1995, p.89):

Brincar é fundamentalmente a idéia que se tem dessa atividade; idéia insira na cultura, portanto, no tempo histórico e social do grupo em questão. Fazer emergir as concepções que os professores têm a cerca do que é brincar nos pareceu um primeiro passo para compreendermos não a resistência, mas também as diferentes formas de participação do projeto Brinquedoteca em nossa escola.

A brinquedoteca vem refletindo acerca da interação do espaço lúdico e pedagógico na escola, interessa aqui que a experiência lúdica possa expandir-se, reavivando também o brincar do adulto, aguçando sua sensibilidade e disponibilidade para estar junto à criança nesta aventura de brincar.

Na brinquedoteca podemos encontrar desde brinquedos industrializados até aqueles confeccionados com material sucata. Munhoz (2003, p.45-49) descreve o brinquedo como:

Um meio de demonstrar as emoções e criações da criança. No brinquedo o modo de pensar e agir de uma criança são diferentes do modo de pensar e agir de um adulto. [...] Não é apenas um objeto que as crianças usam para se divertirem e ocuparem seu tempo, mas é um objeto capaz de ensiná-la e torná-la feliz ao mesmo tempo. [...] É a riqueza do imaginário infantil, através dele a criança libera seus sentimentos em todos os sentidos.

Tendo como objetivo oferecer espaços para estudos, lazer, pesquisas, terapia, colocando o brinquedo ao alcance do maior número possível de criança afim de estimular atividades lúdicas individuais e coletivas como também permitindo uma rica e ampla variedade de jogos e brincadeiras.

A brinquedoteca desperta na criança o senso de responsabilidade coletiva, além de preparar a criança para a vida em sociedade, contribuindo a sua educação em família, pois essa integração os pais conhecerão melhor as preferências dos filhos.

Bomtempo (1990) afirma que o ambiente deve ser agradável, colorido, alegre, mágico, as cores e cada detalhe deve ser um convite à participação e a brincadeira.

Nesse local o ar deve estar impregnado de prazer, a disposição dos brinquedos deve ser harmônico, a simplicidade como meio ao mundo infantil, as pessoas devem ser alegres, e cada detalhe traduzir carinho e fantasia iluminando o ambiente.

Ainda, este autor, ressalta que a brinquedoteca não é apenas um lugar onde a criança toma brinquedos emprestados ou passatempo livre, ela constitui, em um centro de estudos, avaliação científica de brinquedos, enriquece também as experiências lúdicas das crianças, permitindo um conhecimento do mundo e uma melhor integração social. O ambiente deve possuir muitos brinquedos de todos os tipos e para todas as idades. Dependendo da utilização lúdica de cada brinquedo, eles devem ser distribuídos e arrumados em lugares especiais, promovendo assim o encantamento da criança.

Para que a idéia da brinquedoteca permeie o projeto pedagógico da Educação Infantil, é necessário deslocar o eixo enquanto espaço do espontâneo, refletindo com os educadores o sentido de brincar-criar, da brincadeira como linguagem infantil, meio para perguntar e responder, próprios da criança, rompendo o discurso autoritário presente na sala de aula e permitindo que a criança seja sujeito de sua aprendizagem. Assim sendo, é preciso admitir que a criatividade fundamental para que se instaure um novo paradigma, “um novo sistema de aprender a aprender”.

Mazzon et al (2003) afirma que no espaço da brinquedoteca se tem a certeza de que ao brincar, a criança constrói seu sistema de valores e aprende a interagir com o outro. Brincando, ela torna seus sonhos uma bela realidade e não perde o direito de ser criança.

## 2 METODOLOGIA

Para embasarmos esse estudo se fez necessário num primeiro momento, uma pesquisa bibliográfica onde está fundamentada com base em alguns teóricos tais como: *Winnicot, Benjamin, Didonet, Froebel, Reverbel, Vigostky, Negrine*. Num segundo momento tendo por objetivo compreender a importância dos jogos, brinquedos e das brincadeiras como meio de ensino – aprendizagem, foi realizada uma pesquisa de campo do tipo descritiva e exploratória.

Como instrumento de pesquisa foi realizado um questionário (anexo) contendo além dos dados sócio - demográficos 4(quatro) perguntas subjetivas referentes ao tema abordado, que favoreceu uma coleta de dados mais precisa que contou como ajuda de 12 (doze) educadores de escolas municipais da cidade de Livramento - PB.

De forma específica, identificamos o papel do lúdico no contexto escolar; como promoção de oportunidades para a criança desenvolver suas habilidades físicas e intelectuais, através dos jogos, brinquedos e brincadeiras; resgatar as brincadeiras tradicionais e vivenciar no contexto escolar.

Os dados obtidos foram analisados e discutidos com base nos teóricos supracitados, que serviram de base para as discussões dos resultados desta pesquisa e que revelaram a grande importância do lúdico, na percepção dos educadores onde os mesmos acreditam que através do jogo, do brinquedo e as brincadeiras, a criança desenvolve seus aspectos físicos intelectuais e social.

## O DESPERTAR DA CRIANÇA A PARTIR DAS ATIVIDADES LÚDICAS: JOGOS TRADICIONAIS

### 3 ANÁLISES DOS DADOS COLETADOS

#### 3.1 - Dados Sócio-demográficos da mostra (N=12)

Analisando os dados sócio-demográficos da mostra pesquisada observamos que em relação à faixa etária 50,01% da mostra tinha entre 21 e 30 anos de idade, 33,33% tinha entre 31 e 35 anos e 16,66% tinha entre 36 a 41 anos de idade.

No que diz respeito ao sexo e a escolaridade 100% da mostra é do sexo feminino e tem nível superior.

Quanto ao estado civil registramos que 58,33% da mostra eram solteiras, 33,33% casadas e 8,34% eram viúvas.

No que concerne à religião, encontramos que a mostra eram 100% católicos.

Quanto ao tempo de magistério à mostra pesquisada respondeu que 33,33% lecionam entre 2 e 5 anos, 41,67% entre 6 e 10 anos, 8,64% entre 11 e 15 anos e 16,66% entre 16 e 21 anos.

Em relação à renda familiar registramos que 66,66% ganham em torno de um salário mínimo, 16,67% entre um e dois salários mínimos e 16,67% entre dois e três salários mínimos.

Todos estes dados encontram-se registrados na tabela 01.

TABELA 01 – Dados sociodemográficos da amostra (N 12)

	frequência	%
<b>Idade</b>		
21 a 30 anos	06	50,01
31 a 35 anos	04	33,33
36 a 41 anos	02	16,66
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100</b>
<b>Sexo</b>		
Feminino	12	100
Masculino	-	-
<b>Escolaridade</b>		
Nível Superior	12	100
<b>Estado Civil</b>		
Solteiro	07	58,34
casado	04	33,33
viúva	01	8,34
<b>Religião</b>		
Católica	12	100
<b>Tempo de Magistério</b>		
Entre 02 e 05 anos	04	33,33
Entre 06 e 10 anos	05	41,67
Entre 11 e 15 anos	01	8,34
Entre 16 e 21 anos	02	16,66
<b>Renda Familiar</b>		
1 Salário Mínimo	08	66,66
Entre 01 e 02 Salários Mínimos	02	16,67
Entre 02 e 03 Salários Mínimos	02	16,67

Apresentamos na página seguinte, dados referentes às brincadeiras mais usuais na escola, que estão descritos de acordo com a tabela 02, apresentando o percentual e a frequência dos alunos nas brincadeiras citadas, demonstrando não apenas a qualidade, mas também a preferência dos alunos com referência a cada uma das brincadeiras.

TABELA 02 – Que tipos de jogos e brincadeiras tradicionais seus alunos costumam brincar na escola?

	Frequência	%
Amarelinha	09	14,53
Pega - Pega	08	12,91
Cantigas de Rodas	07	11,29
Pula Corda	07	11,29
Futebol	07	11,29
Baleada	03	4,84
Bola de Gude	03	4,84
Passa Anel	03	4,84
Toca do Coelhoinho	02	3,23
Esconde - Esconde	02	3,23
Pião	01	1,61
Jogo da Memória	01	1,61
Rouba Bandeira	01	1,61
Toca Gelo	01	1,61
Corridas	01	1,61
Mãe da Rua	01	1,61
Jogo de argola	01	1,61
Boneca	01	1,61
Chicotinho Queimado	01	1,61
Dama	01	1,61
Dominó	01	1,61
<b>Total</b>	<b>62</b>	<b>100</b>

Quando as entrevistadas foram questionadas sobre: Que tipos de jogos e brincadeiras tradicionais seus alunos costumam brincar na escola?

Constatou-se que 14,53% brincam de amarelinha, 12,91% brincam de pega-pega, 11,29% brincam de: cantigas de roda pula corda e futebol, 4,84% brincam de baleada, bola de gude e passa anel, 3,23% brincam de esconde-esconde e toca do coelho e 1,61% brincam de: pião, jogo da memória, rouba bandeira, toca gelo, corridas, mãe da rua, jogo da argola, boneca, chicotinho queimado, dama e dominó.

No que concerne sobre os tipos de atividades lúdicas mais utilizadas na sua proposta pedagógica.

Observou-se, também, que 44,44% utilizam jogos educativos, 18,51% utilizam brincadeiras de rodas e músicas, 7,41% utilizam percepção visual e auditiva e 3,71% responderam que utilizam dramatizações, dinâmicas de movimentos corporais. Os dados obtidos encontram-se na tabela 03.

TABELA 03 – Qual ou quais tipos de atividades lúdicas mais utilizadas na sua proposta de trabalho pedagógica?

	Frequência	%
Jogos Educativos	12	44,44
Brincadeiras de Rodas	5	18,51
Músicas	5	18,51
Percepção Visual e Auditiva	2	7,41
Movimentos Corporais	1	3,71
Dramatização	1	3,71
Dinâmicas	1	3,71
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Respostas à pergunta: Qual ou quais tipos de atividades lúdicas mais utilizadas na sua proposta pedagógica? (N=12)

No que concerne às respostas da mostra acerca da pergunta: Qual ou quais tipos de atividades lúdicas mais utilizadas na sua proposta pedagógica? Observamos que 44,44% utilizam jogos educativos, 18,51% utilizam brincadeiras de rodas e músicas, 7,41% utilizam percepção visual e auditiva e 3,71% responderam que utilizam dramatizações, dinâmicas de movimentos corporais. Os dados emitidos encontram-se na tabela 03.

### 4 DISCUSSÃO DOS DADOS

Após a revisão bibliográfica sobre o lúdico foi observado que existem inúmeros estudiosos interessados no tema abordado, tanto no que concerne ao brincar voltado para o desenvolvimento cognitivo, da aprendizagem, da motricidade, enfim no desenvolvimento infantil da criança como um todo, como também foi identificado o papel do lúdico no contexto escolar.

Sendo, este, o último, objetivo de destaque desta pesquisa discutiremos os resultados alcançados embasando - os nos referenciais teóricos supracitados. Em relação aos dados sócio-demográficos da amostra, os resultados encontrados na tabela 01, no que diz respeito aos jogos e brincadeiras tradicionais que os alunos costumam brincar na escola, registrou-se que, amarelinha, pega-pega, cantigas de roda, pula corda, futebol são as atividades que aparecem com maior frequência seguido de jogar bila, esconde-esconde e toca do coelhinho. Nesta questão, também foram citadas outros jogos e brincadeiras, porém com baixa frequência. As atividades lúdicas vivenciadas pelas crianças no seu contexto escolar, são elementos de suma importância na infância. É através do brincar que a criança terá condições de construir sua identidade, socializar-se enquanto parte de um grupo contribuindo assim para o seu desenvolvimento.

Medeiros (1990) cita algumas brincadeiras que representam laços com o passado, prazerosos elos entre o tradicional e contemporâneo, verdadeiros veículos de identidade cultural como bola, cinco-marias feito com pedrinhas, pula carniça, bonecas entre outros.

Embora exista um forte predomínio nos gostos das crianças modernas, principalmente aquelas veiculadas pela mídia, os jogos e as brincadeiras tradicionais não estão descartadas de seu universo, pois algumas foram muito lembradas pela amostra pesquisada.

Referindo - se a percepção das educadoras<sup>3</sup> sobre a importância destes jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo da criança, a mostra pesquisada registrou que:

**C1:** *“É de suma importância os jogos em sala de aula, pois através das atividades lúdicas as crianças vão desenvolvendo suas habilidades como também despertando para a vivência em grupo e por fim adquirindo conhecimento para o processo ensino - aprendizagem.”*

**C2:** *“A simbolização que a criança faz através dos jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento cognitivo da criança, o mesmo*

*auxilia no processo da representação da linguagem, ajudando assim o educador construir seu conhecimento.”*

**C3:** *“Os jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da criança, pois é através deles que ela constrói conhecimentos, representa papel, expressa o que não consegue por em palavras, raciocina, segue regras, desenvolve estratégias, oralidade, criatividade, aprende a perder e ganhar ajusta o lado afetivo - emocional e liga o brincar com a realidade.”*

**C4:** *“Estimulam e desenvolvem o pensamento, a inteligência e a imaginação, pois os leva a pensar e tomar atitudes enquanto brincam ou jogam.”*

**C5:** *“Os jogos e brincadeiras favorecem o alto estima da criança, desenvolvendo: limites, memória, atenção, autonomia, controle, respeito e, sobretudo vivência no seu cotidiano.”*

**C6:** *“Além de favorecer a socialização, os jogos e as brincadeiras possuem regras que fazem as crianças compreenderem que é uma competição deve haver respeito, as regras, favorecendo assim na formação da personalidade do educando.”*

**C7:** *“É de fundamental importância que através destas brincadeiras é que a criança tem oportunidade de relacionar-se, interagir com outras crianças além de levá-la a raciocinar.”*

**C8:** *“São muito importantes, pois desperta interesse das crianças desenvolvendo experiências pessoal e social, enriquecendo sua personalidade e aprende brincando.”*

**C9:** *“Nos jogos o aluno desenvolve sua agilidade aprende a ganhar e perder cabe ao professor colocar estas questões em prática e dizer aos mesmos que a vida é um jogo, nem sempre é só de ganhar e nem de perder os caminhos juntos. Já a brincadeiras desenvolve na criança a interação.”*

Conforme Santos (1997, p.12)

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

Analisando as respostas obtidas dos educadores, pode-se observar que os jogos e brincadeiras têm um sentido muito significativo e importante na vida da criança, pois as mesmas acreditam que através do brincar a criança desenvolve não só seu cognitivo, mas se desenvolve como um todo.

Ao serem questionadas sobre os tipos de atividades lúdicas mais utilizadas na sua proposta pedagógica, percebeu-se que as brincadeiras com jogos educativos atingiu um percentual mais elevado, seguido pelas brincadeiras de roda, músicas, desenhos e pintura, movimentos corporais, dinâmica e dramatização.

De acordo com o que registramos Nietzsche et al (2001, p.56) afirma que

as atividades lúdicas educativas, como jogos pinturas, desenhos, trabalho em grupo,

<sup>3</sup> Denominamos de C<sub>1</sub>, C<sub>2</sub>, C<sub>3</sub>, C<sub>4</sub>, C<sub>5</sub>, C<sub>6</sub>, C<sub>7</sub>, C<sub>8</sub> e C<sub>9</sub> as concepções das educadoras entrevistadas.

## O DESPERTAR DA CRIANÇA A PARTIR DAS ATIVIDADES LÚDICAS: JOGOS TRADICIONAIS

colagens, músicas, dramatizações, brincadeiras de roda e etc., são oportunidades que proporcionam à criança a aprendizagem, troca de experiência e socialização colaborando assim para o sucesso escolar.

Do ponto de vista enquanto educadora, todas as atividades lúdicas supracitadas pelas educadoras percebemos que são de grande importância para estimular e despertar o senso crítico e criativo da criança.

No que diz respeito à questão: em sua opinião que brincadeiras mais o desenvolvimento da criança, as tradicionais ou as atuais a mostra<sup>4</sup> respondeu que:

**C1:** *“As brincadeiras tradicionais, já que as crianças simulam situações, usando o imaginário e desenvolvendo vários aspectos tais como: raciocínio lógico, motricidade e interação.”*

**C2:** *“Com toda certeza as brincadeiras tradicionais, que o educando pode aprender brincando e não tem tanto incentivo a violência e desobediência por parte dos mesmos.”*

**C3:** *“As brincadeiras tradicionais. Porque as crianças tornam-se capazes de criar novas brincadeiras, ajudando-os no seu desenvolvimento.”*

**C4:** *“As tradicionais, porque elas além de desenvolver o raciocínio lógico, desenvolvem a motricidade, enquanto que as brincadeiras desenvolvem mais o aspecto intelectual do que o motor.”*

**C5:** *“Com certeza, as brincadeiras tradicionais desenvolve mais as crianças, em alguns aspectos ao incentivá-los nossos alunos a brincar de amarelinha, passa anel, brincadeiras de roda entre outras, estaremos contribuindo para o resgate da cultura da nossa região e fazendo com que as crianças brinquem de forma saudável, socializando-se com outras crianças, contribuindo laços de amizade. Já os jogos e as brincadeiras atuais como vídeo game e brinquedos eletrônicos e outros é simplesmente uma máquina, onde a criança brinca sozinha e em muitos casos, tornam-se agressivos e viciados ao brinquedo.”*

**C6:** *“As tradicionais, pois são brincadeiras que fazem parte da infância, e nelas compartilham suas emoções, seus sentimentos e se interage com as outras.”*

**C7:** *“Em minha opinião todas são válidas, só que ambas devem ser aplicadas de forma que eles aprendam, não só na escola, mas pra sua vida inteira.”*

De todas as respostas emitidas, observamos que apenas (01) educadora afirmou que tanto as brincadeiras tradicionais quanto as atuais são importantes para o desenvolvimento da criança, e as demais educadoras acreditam que os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais são melhores para despertar o desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos.

Kishimoto (1993, p.79) o jogos e brincadeiras tradicionais infantis é:

Considerado como parte da cultura popular, guarda a produção espiritual de um certo período histórico da criança. Ainda cita a autora que as brincadeiras tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social, contribuindo para o desenvolvimento infantil, estimulando a criatividade das crianças, quando transformam as brincadeiras tradicionais, adaptando-as as condições de hoje.

Considerando ser o lúdico uma atividade constante no cotidiano das crianças por parte dos educadores, mostra que os jogos e brincadeiras tradicionais, mesmo com todo avanço da tecnologia e o crescimento acelerado de brinquedos industrializados, as brincadeiras tradicionais ainda estão muito presentes na vida da criança. A mostra pesquisada afirmou que elas são mais favoráveis para o desenvolvimento do que as brincadeiras atuais.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término desta pesquisa, pôde-se comprovar a importância do lúdico para o desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem da criança.

É importante pontuar que, calcado na experiência adquirida através das educadoras no período de coleta de informações, a autora observou que as atividades lúdicas com enfoque as tradicionais são percebidas como importantes para o desenvolvimento da criança, as mesmas ainda ressaltam que brincando as crianças vão desenvolvendo suas habilidades, limites, autonomia, desperta para a vivência em grupo, constrói conhecimento, representa papel, seguem regras, aprende a perder e a ganhar, ajusta o lado afetivo - emocional, socializando e se interagindo com outras crianças ligando assim o brincar com a realidade.

Nesse contexto, percebe-se o quanto à educação pode ganhar com a vivência no processo lúdico, pois caminham juntos, dentro de uma visão de mundo, onde o real é a verdadeira forma de educar. Educar deste modo é preparar para a vida e, não para o mero acúmulo de informações.

Sabe-se, porém as dificuldades encontradas ao tentar complementar uma atividade desta natureza, uma vez que dá trabalho implica em mudança, para mudar nem todos querem ou estão preparados.

Dessa forma, junto ao aluno, o educador pode aprender a olhar, observar a realidade do aluno e fazer da prática pedagógica cotidiana uma prática reflexiva teórica e lúdica. E nestas mediações pode introduzir o lúdico em suas disciplinas, abordando diversas questões sobre o brincar, como: a relação do adulto - criança, o brinquedo, sua história, a brincadeira, sua origem e seu espaço e etc. não encontra posição às demais atividades, mas como parte integrante da vida dos alunos da instituição.

Neste sentido o educador deve incluir na sua proposta pedagógica as condições para que as próprias crianças descubram novos horizontes através de jogos e brincadeiras, vivenciadas no seu ambiente escolar.

<sup>4</sup> Denominamos C<sub>1</sub>, C<sub>2</sub>, C<sub>3</sub>, C<sub>4</sub>, C<sub>5</sub>, C<sub>6</sub> e C<sub>7</sub> a opinião das educadoras em relação às brincadeiras que mais favorecem o desenvolvimento da criança, as tradicionais ou as atuais.

## O DESPERTAR DA CRIANÇA A PARTIR DAS ATIVIDADES LÚDICAS: JOGOS TRADICIONAIS

Embora esta pesquisa tenha sido fundamentada no tema *O Despertar da Criança Através das Atividades Lúdicas: Jogos e Brincadeiras Tradicionais* e nos teóricos sobre o lúdico são indispensáveis que pesquisas como estas sejam desenvolvidas no intuito de aumentar o poder de discussão. Entretanto algumas considerações podem ser pontuadas, visando fornecer subsídios para futuros trabalhos a cerca do tema estudado.

Enfim, embasados nos estudos realizados, pôde-se entender que brincando a criança vai compondo uma infinita abertura de possibilidades que lhe permite uma legitimidade do mundo, e é inserida nesta perspectiva transformadora que apontamos ação lúdica na escola. Pois, acreditando que os alunos são criativos, imaginativos em função das potencialidades no pensamento, pode-se tornar possível o impossível, utilizando uma linguagem mágica, única e universal que é a linguagem da brincadeira.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERTOLDO, Janice e RUSCHEL, Maria Andréa de Moura. **O brincar - jogo, brinquedo e brincadeira: uma revisão conceitual.** In: *Psicologia da Criança de 0 a 6 anos e fundamentos biológicos da educação infantil.*, Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Integração e Desenvolvimento Estadual. Pró-Reitoria de Ensino de Graduação. Curso de pedagogia em serviço. Coletânea de Textos Didáticos/UEPB. Campina Grande: UEPB, 2003.
- BOMTEMPO, Edda. **Brinquedos:** necessidades e limitações. In: OLIVEIRA, P.S. O que é brinquedo. São Paulo, Brasiliense, 1984, p. 23-27.
- BROUGERE, G(1998), **O jogo e a criança.** S. Paulo, sum, mus (ed.orig. 1954).
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a educação Infantil.** In KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- MACHADO, Maria Marcondes. **O brinquedo - sucata e a criança:** Importância do brincar - atividades e materiais. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- MARTINS, Miriam Celeste 'Ferreira Dias. **Temas e técnicas em artes plásticas.** 1. ed. São Paulo: ECT, 1979.
- MAZZON, Nina et alii. **Brinquedoteca terapêutica Ayrton Senna.** Revista Sinopse de Pediatria. Vol. 9, nº. 3, novembro, 2003.
- MEDEIROS, Ethel Bauzer (1990) **Brincadeiras e brinquedos como manifestação cultural.** In: Cadernos do EDEM, comunicações e Debates. São Paulo: USP, vol. 2, n. 2, p. 132-140.
- MENESES, Mindé Badauy de, coord.: WILSA, Maria Ramos. **Guia de Estudos.** 2. ed. Brasília: MEC. Fundescola, 2000. p. 144 (coleção Magistério; unidade 3).
- MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Trad. Maria Adriana Veronise. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- NEGRINE, A. (2000). **Será que brincar é coisa séria?** Boletim Informativo da Agab, vol. 2.
- NIETSCHKE, Elizabeta Albertina te alii. **Atividades Lúdico - Educativa na Saúde:** uma estratégia para humanizar e ocupar o tempo livre do cliente renal durante as sessões de hemodiálise. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). A Ludicidade como Ciência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- REVERBEL, Olga. **Jogos teatrais na Escola - Atividades Globais de Expressão - Série Pensamentos e Ação no Magistério nº. 13.** 3. ed. São Paulo: Scipione, Brasil.
- REVISTA CRIANÇA. Secretaria de Educação Fundamental. Ministério da Educação. Novembro, 2002.
- REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL/ Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Vol. 1.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.