

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM

¹*Belane Rodrigues de Melo*

Resumo: Este trabalho tem como meta principal evidenciar o papel da brincadeira na aprendizagem, reconhecendo-a como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento cognitivo do aluno, e como facilitador na assimilação de conhecimentos e na resolução de conflitos. Percebendo-se que os jogos e as brincadeiras da cultura infantil são freqüentemente ignorados pelas instituições escolares em geral, pretende-se pontuar a importância do aspecto lúdico para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. Dentro desse contexto, trata-se de demonstrar a possibilidade de uso da brincadeira na aprendizagem, promovendo uma reflexão teórica a respeito do uso do lúdico como elemento fundamental no processo de apropriação do conhecimento. Assim, são apresentadas as idéias fundamentais dos diferentes papéis que a brincadeira exerce no fazer pedagógico e no desenvolvimento humano com a finalidade de propiciar ao profissional docente a reflexão sobre a aplicação do lúdico na aprendizagem, promovendo a autonomia intelectual da criança.

Palavras-chave: brincadeira, aprendizagem, desenvolvimento cognitivo

Abstract: This work aims to demonstrate the role of play in learning, recognizing it as an important teaching device in the student's cognitive development, and as the instrument of knowledge assimilation and resolution of conflicts. Realizing that the games of children's culture are often ignored by schools in general, we aim punctuate the importance of the entertainment for the cognitive development of children. In this context, it is able to demonstrate the use of play in learning, promoting a theoretical discussion about the use of leisure as an important part in the ownership of knowledge. Thus, we present the fundamental ideas of the different roles that the game carries on educational and human development in order to provide the professional reflection on the implementation of playful in learning, encouraging children's intellectual autonomy.

Keywords: play, learning, cognitive development

INTRODUÇÃO

O homem, desde os primórdios, busca na comunicação o estabelecimento da sua sobrevivência em grupo socialmente organizado. Entretanto, da mesma forma que a sociedade se reorganiza continuamente e encontra formas de facilitar sua vida, a linguagem que ela usa para representar a si e as suas práticas também

¹ A autora é Licenciada em Psicologia e Pós-graduada em Psicopedagogia. Atualmente é professora de Psicologia da Educação e Aprendizagem e Educação Especial, na FAE – Faculdade das Águas Emendadas; a autora é mestranda em Educação na UCB – Universidade Católica de Brasília – DF.

mudam com o passar dos tempos. Assim, entende-se que o domínio das múltiplas formas de linguagem e o conseqüente conhecimento acerca das diferentes formas de compartilhar informações constitui-se em um grande desafio imposto aos membros da sociedade atual e, em especial, àqueles que trabalham no âmbito educacional.

Vivendo num contexto de diversidade de formas e meios de comunicação, é imperativo ser proficiente na leitura e entendimento das diferentes linguagens que permeiam as práticas sociais. Quanto a isso, vale considerar que a comunicação se processa através de expressões gestuais ou corporais (que englobam desde olhares, movimentos das mãos, até a maneira de se movimentar ou apresentar o corpo – tenso, relaxado, pernas e braços cruzados ou abertos, entre outros); formas visuais (que tem relação com as cores, aparências, texturas de tudo aquilo que se apresenta no nível da visão); formas gráficas (desenho ou escrita; resultado ou não de convenção) e as usuais formas verbais (nas modalidades falada e escrita).

Embora se reconheça facilmente a existência dessas diferentes modalidades de comunicação, o que se vê na prática é que, em geral, não é muito comum considerar outros recursos além da leitura, escrita e representações convencionadas nas atividades escolares. Entendendo a necessidade da incorporação das outras formas de linguagem nas práticas escolares, este artigo pretende tratar da inclusão da brincadeira como instrumento pedagógico capaz de tornar o aluno proficiente nas variadas modalidades de comunicação disponíveis na sociedade.

Vale registrar que a brincadeira, como instrumento de aprendizagem, especialmente infantil, é um tema de extremo interesse dos profissionais da educação que a vêem como um recurso ativo pedagógico fundamental para o desenvolvimento do aluno. Em função disso, todo profissional que trabalha com crianças - professor, psicólogo, pedagogo, dentre outros mais – deve interessar-se pela temática e buscar ampliar seus conhecimentos a fim de adequá-los à práxis cotidiana.

Entretanto, cumpre advertir *a priori* que a brincadeira é uma necessidade no desenvolvimento do ser humano e não pode ser vista apenas como mera diversão, uma vez que o uso de material lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando assim, para uma boa saúde mental e um estado interior fértil, que facilitará a expressão e construção do conhecimento.

A brincadeira espontânea e agradável leva a criança a expressar seus impulsos instintivos, e dessa forma, serve como elemento encorajador e de orientação que, se bem usado, auxilia no desenvolvimento oportuno da inteligência, fazendo com que sejam apuradas as emoções e as suas vontades, individualidade e sociabilidade. Assim, a brincadeira é importante para incentivar não só imaginação e afeto nas crianças durante o seu desenvolvimento, mas também para auxiliar no desenvolvimento de competências cognitivas e sociais.

Para tanto, é necessário entender brincadeira através da origem da palavra 'lúdico' - do latim *ludus* - que significa brincar (incluindo no mesmo termo ações como jogos, brinquedos, divertimentos, brincadeiras) e deve ser concebida diante da conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Ou seja, é indispensável entender a função educativa da brincadeira enquanto promotora de aprendizagem no indivíduo que ampliará prazerosamente seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (ROJAS, 2002).

1. A BRINCADEIRA NA APRENDIZAGEM

Ao usar a brincadeira como recurso pedagógico, deve-se ter presente que na expressão e construção do conhecimento, a criança apropria-se da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Assim, alunos com dificuldades de aprendizagem podem valer-se da brincadeira como recurso para facilitar a compreensão espontânea dos conteúdos pedagógicos, rompendo com velhos pré-conceitos em relação a uma disciplina ou outra.

Para que isso se efetive é necessário valorizar simultaneamente as características gerais do desenvolvimento infantil e as particularidades da ação daquela criança que está sendo estimulada no contexto da brincadeira. Enfatize-se que ao brincar, uma criança dá muitas informações e comunica, por meio da ação, sua forma de pensar, e o observador precisa estar preparado para reconhecer nas atitudes das crianças, ações ou procedimentos que retratem os indícios dos critérios necessários para uma boa formação cognitiva, e até afetiva-social do aluno. Em síntese, as brincadeiras expressam possibilidades de uma pedagogia diferenciada

das normalmente aplicadas, permitindo ao professor criar e gerir situações de aprendizagem mais condizentes com as atuais condições educacionais.

Tendo este postulado como base, Leontiev (1988, p. 120) esclarece que a brincadeira é atividade objetiva que constitui a base da percepção que a criança tem do mundo e dos objetos humanos, motivo pelo qual ela própria é quem determina o conteúdo das brincadeiras. Quanto a isto, vale registrar também que o mundo objetivo do qual a criança é consciente e está continuamente se expandindo, não inclui apenas os objetos que constituem o mundo ambiental próximo dela e que ela de fato pode operar, mas também inclui os objetos com os quais os adultos operam, e que ela ainda não é capaz de operar, por estarem além de sua capacidade física.

Na mesma linha de raciocínio, pode-se lembrar também Piaget (s/d), para quem “a ludicidade é uma ferramenta pedagógica que exerce uma função fundamental para o desenvolvimento da criatividade, iniciativa e autonomia, como também para a apropriação dos diversos saberes produzidos historicamente pela humanidade”. Dos dois posicionamentos, têm-se como evidente que a brincadeira, tomada em seus vários aspectos, pode representar uma fonte impulsionadora do processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Isso ocorre porque o meio ambiente em que a criança em início de desenvolvimento (cognitivo, social, afetivo, etc.) se encontra está em constante expansão e a quantidade de objetos que ela não domina a desafia como um problema. É nesse ínterim que a criança lança mão da brincadeira para uma melhor tomada de consciência do mundo objetivo. “Para a criança, neste nível de desenvolvimento físico, não há ainda atividade abstrata e a consciência das coisas, por conseguinte, emerge dela, primeiramente, sob forma de ação” (LEONTIEV, 1988, p. 120).

Dinello (1997 p.26) aponta que “pelo jogo, a psicomotricidade da criança se desenvolve num processo prático de maturação e de descobrimento do mundo circundante“. Dessa forma, pode-se depreender que há também na brincadeira uma importância do desenvolvimento psicomotor para aquisições mais elaboradas, como é o caso das intelectuais. Oliveira ratifica esse entendimento, ao afirmar que:

Muitas das dificuldades apresentadas pelos alunos podem ser facilmente sanadas no âmbito da sala de aula, bastando para isto, que o professor esteja mais atento e mais consciente de sua responsabilidade como educador e despenda mais esforço e energia para ajudar a aumentar o potencial motor, cognitivo e afetivo do aluno. **Assim sendo, devemos**

estimular os jogos como fonte de aprendizagem (OLIVEIRA, 1997).
[grifo nosso]

Em âmbito educativo a aplicação de um programa que estimule a atividade psicomotora, especialmente por meio do jogo, permite a criança prosseguir nas etapas da própria evolução de maneira mais harmoniosa facultando aos educadores e mestres segui-la e guiá-la na sua maturação emocional. A criança saberá aproveitar o jogo e aventurar-se nele de maneira autônoma, saberá desenvolver espontaneamente os jogos sensório-motor, simbólico e de socialização e, por meio deles, satisfazer as próprias necessidades (VECCHIATO, 2003, pp. 101-2).

É nesse contexto que Friedrich Schiller (IN: BETTELHEIM, 1988, p. 141) afirma que o homem só é homem de fato quando brinca. Ou seja, a brincadeira está presente em todas as fases da vida dos seres humanos, pois de alguma forma ela se faz presente e torna-se um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, dando-lhes a possibilidade de fazer com que a criatividade aflore. É nesse escopo que se defende a metodologia em que o brincar é a ludicidade do aprender.

Tomando-se como assertiva que a criança aprende enquanto brinca e que por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro, entende-se que, ainda que em postura de adversário, o indivíduo está aprendendo a se relacionar. E esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Ou seja, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa (PLANETA TERRA, s/d).

Segundo Bruno Bettelheim (1988, p.56) as brincadeiras mudam à medida que as crianças crescem, daí muda-se a compreensão em relação aos problemas diversos que começam a ocuparem suas mentes. Três são os momentos que alicerçam o interdisciplinar dos sujeitos envolvidos: no primeiro é estabelecida a situação de faz-de-conta, momento em que se dá ênfase à imaginação, dramatizando, contando, vivendo e elaborando histórias, criando seu espaço-lúdico. No segundo momento, dá-se ênfase ao brinquedo, ao brincar com outras pessoas, em grupo. Neste momento os processos internos são externalizados e tornam-se compreensíveis enquanto representados pelas figuras da estória e seus incidentes (BETTELHEIM, 1980, p. 33). No brincar com outras pessoas a criança aprende a

viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de uma forma mais organizada. No grupo, aprende a partilhar e a fazer um movimento rotativo tão importante para a socialização e o diálogo. No terceiro momento evidencia-se o brincar, o jogar e o aprender no movimento: informação conceitual, comunicação, troca e parceria, interface teórico-prática. O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica, permitindo a exploração do seu potencial criativo numa seqüência de ações liberas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias. Por meio da magia do faz-de-conta explora os limites e, parte para aventura que a leva ao encontro do Outro-Eu.

A entrada da criança no mundo do faz-de-conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade, com os simbolismos e com as representações. Com o brinquedo a criança satisfaz curiosidades e traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades. Isso ocorre porque a criança precisa vivenciar idéias em nível simbólico para compreender o significado na vida real; ou seja, o pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades concretas são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil.

Vale ressaltar que, mesmo que conheça determinados objetos ou que já tenha vivido situações determinadas, a compreensão das experiências fica mais clara quando vem representada por meio do faz-de-conta, momento que oportuniza a expressão e elaboração simbólica de desejos, conflitos e frustrações. Nesta direção, pode elucidar a compreensão, Bettelheim (1980, p. 11) ao afirmar que: “Ao contrário do que diz o mito antigo, a sabedoria não irrompe integralmente desenvolvida como Atenas saindo da cabeça de Zeus; é construída por pequenos passos a partir do começo mais irracional”.

Observa-se que quando existe representação de uma determinada situação (especialmente se houver verbalização) a imaginação é desafiada pela busca de soluções de problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade, motivando os participantes e tornando-se, por conseqüência, um forte instrumento na estimulação da construção de esquemas de raciocínio. É por meio da brincadeira que a criança

começa a compreender como as coisas funcionam, o que pode ou não ser feito com os objetos e quais as regras de convivência social que devem ser seguidas.

Freud (apud Bettelheim, 1988), afirma que a brincadeira é um meio pelo qual a criança efetua suas primeiras grandes realizações culturais e psicológicas, e que expressa a si própria, a seus sentimentos e pensamentos que, por vezes, poderiam pressioná-la se permanecessem no inconsciente, se não tivesse a oportunidade de lidar com eles representando-os sob forma de fantasia lúdica. Assim, as crianças usam a brincadeira para trabalharem e dominarem suas dificuldades psicológicas, bastante complexas do passado e do presente. Enfim, é pela brincadeira que ela expressa o que teria dificuldades de colocar em palavras.

Nenhuma criança brinca espontaneamente, sem ter uma motivação especial, mesmo que este seja o pensamento dos adultos ao observá-las. Ainda quando entra numa brincadeira, em parte para preencher momentos vazios, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades. E o momento da escolha da brincadeira, revela o que pode estar acontecendo com a mente da criança. Brincar é sua linguagem secreta que se deve respeitar, mesmo que não haja uma compreensão.

Desta forma, pode-se afirmar que a criança resolve de forma simbólica, problemas não resolvidos do passado e enfrenta diretamente questões do presente por meio da brincadeira. Neste contexto, pode-se ressaltar a importância da brincadeira como recurso “extraordinário” na preparação do futuro.

Segundo Piaget (apud Antunes, 2000) o desenvolvimento mental da criança, antes do seis anos de idade, pode ser sensivelmente estimulado por meio de jogos. A brincadeira representa tanto uma atividade cognitiva quanto social e por meio dela as crianças exercitam suas habilidades físicas, crescem cognitivamente e aprendem a interagir com outras crianças.

De acordo com Batllori (2001, p.15), algumas capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades que podem ser desenvolvidas com os jogos são, por exemplo, o favorecimento da mobilidade, a estimulação da comunicação e desenvolvimento da imaginação, a possibilidade de facilitar a aquisição de novos conhecimentos e observação de novos procedimentos, o desenvolvimento da lógica e o sentido comum, a exploração de novas potencialidades e conscientização de limitações, estímulo à aceitação de hierarquias e ao desenvolvimento de trabalho em equipe, além de incentivar a confiança e a comunicação. As possibilidades não se limitam a

estas, servindo ainda como estimulador das habilidades manuais, estabelecer e revisar valores, agilizar a astúcia e o talento, ajudar no desenvolvimento físico e motor, como já foi comentado anteriormente.

Em se tratando diretamente da educação formal, os jogos podem ajudar na abordagem de temas transversais ao currículo, agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato, incentivar o respeito às demais pessoas e culturas, estimular a melhor aceitação de regras e, por fim, possibilitar ao aluno o aprendizado acerca da resolução de problemas ou dificuldades, estimulando-o a procurar alternativas.

Nesse sentido, a brincadeira não é fonte de aprendizado somente para o aluno, mas também para o educador (professor, pais, etc.). Como já dito, a brincadeira é o meio pelo qual se pode conhecer a criança, como ela é na realidade. “Por meio do jogo a criança se manifesta espontaneamente, sem censura nem convenções (...) já que o jogo é coisa séria.” (BATLLORI, 2001, p.15).

Conforme já evidenciado, a brincadeira é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos que supõe um “fazer sem obrigação externa e imposta”, embora demande exigências, normas e controle. Dessa maneira, na brincadeira, mediante a articulação entre o conhecido e o imaginado, desenvolve-se o auto-conhecimento – descobre-se até onde se pode chegar – e o conhecimento dos outros –, o que se pode esperar e em que circunstâncias (SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL, 1997, pp. 48-9).

Para as crianças menores, as brincadeiras constituem-se em ações que elas repetem sistematicamente e que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, são fontes de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante para ajudar a criança a perceber regularidades.

Por meio das brincadeiras as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. Ao criarem essas analogias, tornam-se produtoras de linguagens, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem às regras e dar explicações (SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL, 1997, pp. 48-9).

Elucidando a questão, Bruno Bettelheim explica que:

Os esforços lúdicos da criança podem ser realmente auto-curativos, (...), por substituição, tenta compreender as deficiências sentidas. Infelizmente os adultos não reconhecem amiúde a importância da brincadeira infantil e, portanto, sentem-se em liberdade para interferirem nela. (...) A repetição verdadeira nos padrões do brinquedo é um sinal de que **a criança está lutando com questões de grande importância para ela**, e de que, embora ainda não tendo sido capaz de **encontrar uma solução para o problema que explora por meio da brincadeira, continua a procurá-la** (BETTELHEIM, 1988, p. 144).

Disto entende-se que é por meio da brincadeira que as crianças passam a compreender e a utilizar convenções e regras que serão empregadas no processo de ensino e aprendizagem e tal compreensão favorece a integração delas num mundo social bastante complexo, proporcionando ainda as primeiras aproximações com futuras teorizações.

Em estágio mais avançado, as crianças aprendem a lidar com situações mais complexas (jogos com regras) e passam a compreender que as regras podem ser combinações arbitrárias que os jogadores definem; percebem também que só podem jogar em função da jogada do outro (ou da jogada anterior). Os jogos com regras têm um aspecto importante, pois neles o fazer e o compreender, constituem faces de uma mesma moeda.

A participação nas brincadeiras em grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento de seu raciocínio lógico. Pois a criança que brinca investiga e precisa ter uma experiência total que deve ser respeitada. Seu mundo é rico e está em contínua mudança, incluindo-se nele um intercâmbio permanente entre fantasia e realidade (ABERASTURY, 1992. p. 55).

CONCLUSÃO

Diante do exposto neste breve artigo tem-se que é importante que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre o lúdico e que utilize com mais frequência técnicas que envolvam brincadeiras, proporcionando o desenvolvimento integral de seus alunos. É importante também que o professor tenha em mente que o jogo utilizado como recurso pedagógico deve ter um enfoque voltado para motivar novas aprendizagens, para que assim o aluno se divirta e ao mesmo tempo adquira novas capacidades ou pelo menos desenvolva as que já possua.

Dessa forma, é taxativo compreender que existem duas dimensionalidades para a aplicação da brincadeira na aprendizagem: a formação do educador e a formação lúdica do educador. A primeira envolve o aspecto geral teórico-prático dos cursos de licenciatura em geral, em sua prática pedagógica. A segunda envolve os professores que já atuam na Educação Infantil e se encontram na realidade-escolar, bem como os aspectos metodológicos que envolvem a criança-sujeito, do conhecimento em construção (ROJAS, 2002).

Apesar da ausência deste tipo de formação nos currículos oficiais dos cursos para o educador, algumas experiências têm mostrado sua validade e não são poucos os educadores que têm afirmado ser a ludicidade a alavanca da educação para o terceiro milênio. Desse conceito, Rojas (2002) ratifica que a formação lúdica interdisciplinar se assenta em propostas que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que utilizam a ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, enquanto atitude de abertura às práticas inovadoras. Tal formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança. Ou seja, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança, do jovem e do adulto (SANTOS, 1997; KISHIMOTO, 1999).

Ademais, um aspecto relevante nas brincadeiras é o desafio genuíno que elas provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que as brincadeiras façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa das diferentes brincadeiras e o aspecto curricular que se deseja desenvolver, dando ênfase, portanto, à formação lúdica que se possa desenvolver junto às crianças, permitindo assim um trabalho pedagógico mais envolvente.

É importante reconhecer que o professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental (ROJAS, 2002). E, lembrando o que afirma Mettrau (1995, p. 56): “verdadeiramente, se o Sistema

Regular de Ensino, por meio de seus currículos e pessoal docente, brincasse mais, talvez não estivesse com tantos problemas”.

Finalizando, ressalta-se que os profissionais, de quaisquer áreas, não estão tirando partido de situações ao seu alcance e de realização simples e prazerosa, se não aproveitarem o brincar, o brinquedo como excelentes auxiliares para fornecer limites, estabelecer liberdade, conviver com regras, viver plenamente o individual no social, tornar-se um cidadão.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda. **A criança e seus Jogos**. Tradução Marialzira Perestrello. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

BATLLORI, Jorge. **Jogos para treinar o cérebro**: desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Tradução Fina Iñiguez. São Paulo: Madras, 2003.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução Arlene Caetano. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**: pais bons o bastante. Tradução Maura Sardinha, Maria Helena Geordane. 11. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

DINELLO, Raimundo. **Expressão lúdico criativa**. 6. ed. Uberaba: Universidade de Uberaba, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. SP: Cortez, 1999.

METTRAU, Marsyl Bulkool. **Nos bastidores da inteligência**. Rio de Janeiro: UERJ, 1995.

MOURA, M. O de. O jogo na educação matemática. **Idéias**, São Paulo, n. 7, p. 62-67, 1990.

OLIVEIRA, Gislaine de Campos. **Psicomotricidade**. Petrópolis: Vozes, 1997.

PIAGET, Jean. **A representação do mundo na criança**. Rio de Janeiro: Record, 1926.

O LÚDICO ilumina a infância. Disponível em:

<http://paginas.terra.com.br/educacao/teletrabalho/pedago_ludico.htm> Acesso em: 20 nov. 2006.

ROJAS, Juciara. **O Lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem**: uma Pedagogia do Afeto e da Criatividade na Escola. Rio de Janeiro: ANPED, 2002. Disponível em: <www.anped.org.br/25/excedentes25/jucimararojast07.rtf> Acesso em: 15 ago. 2006.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores em creche. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros curriculares nacionais**: matemática. Brasília: MEC/SEF, 1997.

SOUZA, N.M.M. de. **Fundamentos da educação matemática na prática pedagógica do cotidiano escolar**: o jogo em questão. Dissertação de Mestrado, Unesp/Marília, 1994.

VECCHIATO, Mauro. **A terapia psicomotora**. [trad. Mabel de Melo Malheiros Bellati] Brasília: Universidade de Brasília, 2003.

VIGOTSKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.