

AS NOSSAS BRINCADEIRAS ERAM MAIS FELIZES: UMA COMPARAÇÃO DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE DUAS GERAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR¹

*Laércio Sobczack²
Roque Henemann³*

RESUMO: A pesquisa sobre jogos, brinquedos e brincadeiras do tempo de nossos pais e também os de nossos tempos, teve como objetivo geral observar como os brinquedos, brincadeiras e jogos usados pelos nossos pais e também por nós podem contribuir mais com a prática pedagógica do que os utilizados nos dias atuais. Percebe-se a falta do brinquedo da família na escola nos dias atuais, onde em muitos momentos se refletia as violências e brinquedos prontos que a televisão expõe no brincar das crianças. Com os objetivos específicos deste trabalho buscou-se resgatar os tipos de brinquedos, brincadeiras e jogos usados pelos nossos pais e também os nossos. Além disso, procurou-se analisar se os brinquedos, brincadeiras e jogos atuais ou os do passado pode ocorrer mais através do espírito de grupo, a cooperação, a confiança, a interdependência, desenvolvimento da identidade pessoal e o interesse de criar os brinquedos e continuar brincando e verificar da possibilidade de adaptá-los em aulas de Educação Física e Artes para verificar a participação das crianças. A pesquisa foi desenvolvida com vinte alunos da 1ª série e vinte e nove alunos da 2ª série e com os pais dessas crianças, da Escola Básica Dráusio Celestino Cunha, da localidade de Rio Claro, município de Major Vieira, SC. Foram realizadas observações, nas aulas de Educação Física e Artes, onde entrevistou-se os pais das crianças e aplicou-se algumas das brincadeiras e jogos que seus pais gostavam e realizada uma comparação. Com isso, proporcionou-se a socialização, o espírito de grupo, a cooperação, a confiança, o desenvolvimento da identidade pessoal e o interesse de criar os brinquedos e continuar brincando. A pesquisa baseou-se nos seguintes autores: Brougère (1997), Chacra (1991), Cunha (2001), Friedmann (1996), Kishimoto (1997) e Santos (1998).

Palavras chave: Lúdico, brinquedo, participação.

ABSTRACT: The research on games, toys and games of the time of our parents and also of our time, aimed to see if the general toys, games and games used by our parents and we can contribute more to teaching than used today. Realizing the lack of the toy family at school today, which is reflected in many moments of violence and toys ready that television influences the play of children. The specific objectives of this study sought to redeem the types of toys, games and games used by our parents and our own. Furthermore, we tried to analyze whether the toys, games and games of the past or the current may occur more through the spirit of group cooperation, trust, interdependence, development of personal identity and the interests of creating toys and continue playing and verify the possibility of adapting them into classes of Physical Education and Arts to see the participation of children. The research was conducted with twenty students in 1st grade and twenty-nine students in 2nd grade and the parents of these children, the Basic School Drausio Celestino Cunha, the town of Rio Claro, municipality of Major Vieira, SC. Observations were made in the classes of Physical Education and Arts, where it interviewed the parents of children and applies some of the tricks and games that their parents liked and made a comparison. With that, provided it is the socialization, the group spirit, cooperation, confidence, development of personal identity and the interests of creating toys and

continue playing. The research was based on the following authors: Brougère (1997), Chacra (1991), Cunha (2001), Friedmann (1996), Kishimoto (1997) and Santos (1998).

Keywords: playful, toy, participation.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tinha por finalidade ressaltar os jogos, brinquedo e brincadeiras do tempo de nossos pais e também os de nossos tempos, para verificar se eram mais atrativos e educativos para as crianças no desenvolvimento escolar ou os de agora.

A pesquisa foi desenvolvida com vinte alunos da 1ª série e vinte e nove alunos da 2ª série e com os pais dessas crianças, da Escola Básica Dráusio Celestino Cunha, de Rio Claro, Major Vieira, SC.

O que se percebe é a falta do brinquedo da família na escola nos dias atuais, onde muitas vezes se refletem as violências e brinquedos prontos que a televisão influencia no brincar das crianças, pois de uma simples espada de plástico eles transformam em um instrumento de luta e na imaginação deles esse brinquedo pode levar a morte, fazendo com que o espírito de guerra seja despertado.

Este trabalho tinha com o objetivo de observar se os brinquedos, brincadeiras e jogos usados pelos nossos pais e também por nós podem contribuir mais com a prática pedagógica do que os utilizados nos dias atuais.

O brincar educa o homem, o brinquedo é o instrumento do processo e a arte é o caminho.

Para Nicola, “numa época em que a educação é vista como chave para o crescimento pessoal e social, é preciso que a criança se sinta bem e usufrua dos benefícios que a escola pode trazer para uma formação enquanto ser em construção pessoal” (200, p. 90).

Antigamente se vivenciava adultos brincando com as crianças, ensinando-lhes brincadeiras jogos de seu tempo de criança e principalmente ensinavam a confeccionar brinquedos, onde com isso a imaginação e criatividade da criança era despertada, enquanto hoje com a correria do cotidiano é difícil vivenciar essas atitudes, o que se vivencia é pais correndo para o comércio comprar um brinquedo pronto e acabado para seu filho brincar.

Tanto Piaget, como Wallon e Vygotsky, atribuíram ao brincar da criança um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, embora com enfoque diferentes (SANTOS, 2000).

A memória da criança não somente torna disponíveis fragmentos do passado como, também se transforma em um novo método de unir elementos das experiências passadas com o presente, garantindo a apropriação da cultura de um povo.

Através do jogo é possível superar os problemas existentes e oferecer melhores condições de desenvolvimento às crianças.

É preciso que a criança não participe apenas com sua mente, mas sim que através de jogos ela participe com o seu corpo, pois o corpo é a origem de todo o conhecimento e meio de relação e

comunicação com o mundo exterior. Precisa-se olhar para as crianças como seres inteiros, como seres de alma, corpo e mente.

Segundo Santos:

A alegria é uma sensação muito saudável, pois o sentimento de felicidade provoca a manifestação de potencialidades, desperta a coragem para enfrentar desafios e motivações para criar. É, portanto, um fator imprescindível para a operatividade (2000, p. 28).

Está pesquisa serviu até mesmo para questionar os pais, da importância de dedicar mais tempo para seus filhos, de brincar com eles. Também será importante às crianças para mostrar como eram as brincadeiras de seus pais, para então verificar se os brinquedos, brincadeiras e jogos usados pelos nossos pais podem contribuir mais com a prática pedagógica do que os utilizados nos dias atuais.

MÉTODOS

A pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa participante, Para Brandão (1984): A pesquisa participante trata-se de um enfoque de investigação social por meio do qual se busca plena participação da comunidade na análise de sua própria realidade, com objetivo de promover a participação social para o benefício dos participantes da investigação. Trata-se, portanto, de uma atividade educativa de investigação e ação social.

A pesquisa foi baseada nos seguintes autores: Brougère (1997), Chacra (1991), Cunha (2001), Friedmann (1996), Kishimoto (1997) e Santos (1998).

Amostra: vinte alunos da 1ª série e vinte e nove alunos da 2ª série, na média de idade dos 6 a 8 anos e com os pais dessas crianças, da Escola Básica Dráusio Celestino Cunha, de Rio Claro, Major Vieira, SC

Métodos e técnicas: Foram realizadas observações, nas aulas de Educação Física e Artes, entrevistou-se os pais das crianças e aplicou-se algumas das brincadeiras e jogos que seus pais gostavam e foi feita uma comparação das antes utilizadas com as atuais. As brincadeiras realizadas foram: bater peteca, pular corda, muitas cantigas de roda, passar a pedrinha, cobra cega, esconde-esconde pelo pátio da escola, realizou-se muitos bonecos de argila, na hora do recreio brincou-se de burico e pega-pega.

Descrição da coleta de dados: O projeto foi desenvolvido em meio período uma vez por semana na Escola Básica Dráusio Celestino Cunha, de Rio Claro, Major Vieira, SC, sendo que era trabalhado com cada turma separadamente.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Desde o início do desenvolvimento do projeto sentiu-se a satisfação da direção da escola na qual diz que tudo o que for para ajudar os alunos é bem vindo.

O interesse nesse trabalho surgiu ao perceber a necessidade em organizar espaços onde as crianças exerçam os seus direitos de brincar, e ocupem o seu tempo com atividades lúdicas, por isso lançou-se mão deste projeto, pois a escola é que deve dar o primeiro passo, pois os jogos, brinquedos e brincadeiras resgatam o lado sadio da criança e não permite que se tornem “adultos precoces”, estes

servem como agenciamento de sentimentos, superando muitas vezes, as barreiras impostas pela doença, pela timidez e também problemas familiares

O trabalho realizado correspondeu aos anseios do pesquisador, dos alunos e professores, pois eram atividades alegres e principalmente diferente do que estavam acostumados, fazendo com que os alunos participassem, e o que se esperava era fazer a socialização e foi alcançado.

É necessário despertar a consciência da comunidade escolar, da possibilidade de inovação e de um caminho mais prazeroso para a apropriação dos conhecimentos.

O jogo, a brincadeira e os brinquedos caminham juntos desde o momento que se tem registro e lembranças de uma criança que joga e brinca. Antigamente tinha-se na rua, os irmãos mais velho, os primos, os tios, os avós que ensinavam as brincadeiras do seu tempo de criança. Hoje é difícil quem pare e brinque com as crianças.

Os brinquedos das crianças nos dias atuais são muitos eletrônicos, diminuindo a criatividade, imaginação, a socialização e a necessidade das crianças pensarem e com isso muitas delas perdem o gosto pelo brincar e passam a maioria do seu tempo jogando os joguinhos no computador e vídeo game e vendo TV sem a presença dos pais, assistindo cenas que não fazem parte de sua faixa etária e, além disso, a criança assume o papel de consumidora de bens culturais impostos socialmente pela mídia, pois tudo já vem pronto e acabado, sem precisar que a criança pense.

Notou-se que nos dias atuais as crianças não querem trabalhar em grupo, aceitar regras do jogo e também respeitar as normas sociais, precisa-se fazer com que a criança seja despertada para o brincar sadio, onde crie seus próprios brinquedos, despertando a imaginação em que de um uma simples caixa de papelão possa se transformar em um carrinho, ou o brinquedo que a criança desejar. Está faltando imaginação e criatividade para as crianças nas escolas e sobrando violência nas brincadeiras de recreio e educação física impostas pelos desenhos animados, pois de uma simples espada de plástico que seria um brinquedo sem perigo, a mídia transforma em um brinquedo de poder e força.

DISCUSSÃO

O brinquedo é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, é a memória em ação. À medida que o brinquedo se desenvolve, observa-se uma realização consciente de seu propósito.

Deve-se dar a atenção nas brincadeiras e brinquedos das crianças e incentivar na imaginação da criança, pois está leva a muitos mundos e situações estranhos e através da construção do brinquedo ela se desenvolve e voa no mundo do faz-de-conta, pela terra da fantasia.

O jogo promove a liberdade pessoal, onde todas as crianças são capazes de jogar basta ter muita atenção e também pode ser feita à improvisação, pois aí desaparece o medo à insegurança e surge a criatividade e com ela o aprendizado acontece.

“Percebe-se que a improvisação é o princípio e a base da Psicoterapia e da educação, pois torna-se um instrumento terapêutico e educativo, original e eficaz.” (CHACRA, 1991, p.88).

Percebe-se a significativa contribuição do jogo e do brincar no processo de ensino aprendizagem escolar da criança e da construção do conhecimento, pois é neste espaço será oportunizada à criança a fala, a crítica, a sugestão e a observação.

Os jogos podem contribuir e muito para o processo educacional da criança. O adulto é que precisa rever o seu papel neste processo. A expressão da criança deve ser respeitada na sua totalidade. Suas dúvidas ou sugestões são importantes para o desenvolvimento das atividades. Ela deve expressar seus sentimentos através da fala, do gesto, da escrita, do desenho colocando todo o seu conhecimento dos companheiros buscando uma sistematização que é objetivo da educação escolar. (SANTOS: 1998, p. 58).

Brincar sozinho é importante, mas brincar com outras pessoas é necessário para evitar que a criança fique sem estímulo e a crítica que um parceiro pode proporcionar, dentro do grupo aprende-se a partilhar, pois se não é encontrada uma forma eficiente de se trabalhar juntos todos serão prejudicados, porque o resultado final ficará comprometido; muitas crianças não sabem brincar com outras crianças ela pode brincar paralelamente, mas sempre deve ser convidada para se integrar no grupo.

“Ao 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”. (CUNHA, 2001, p. 24).

A criança muitas vezes utiliza-se da TV para conseguir suas vontades e objetivos, já a TV utiliza-se da criança para ganhar, vender mais, pois de uma simples espada de plástico que seria um brinquedo sem perigo, a mídia transforma em um brinquedo de poder e força.

A arte educação favorece o desenvolvimento artístico, caracterizando uma maneira própria de organizar-se e manifestar a experiência humana; desenvolve na criança a sensibilidade, percepção, reflexão e a imaginação, ampliando seu conhecimento sobre as formas de natureza, produções artísticas, individual ou coletiva de diferentes culturas.

As manifestações artísticas, por natureza, têm um teor transformador das coisas existentes. Nos seus limites, eles com poderes de bombas, detonam os hábitos de sentir, sendo capazes de surpreender o espírito e a forma de perceber daqueles que as recebem. (DOMINGUES, 1992, p. 217).

As crianças gostam muito de brincar, jogar, usar o brinquedo, isto pode ser aproveitado no processo de socialização, ela gosta de brincar porque vê no brinquedo um instrumento para satisfazer as necessidades que surgem no dia a dia.

A brincadeira, o jogo são muito importantes e devem ser desenvolvidas na criança, pois é um meio através do qual se desenvolve a livre expressão, desempenho prazeroso, auto conhecimento, afetividade, autonomia, criatividade, imaginação, sensibilidade, vivências corporais, confiança, interação entre pares e concentração.

Através do brinquedo a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade, realizado para ela, como é feito, ou foi feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados. São produções que propõem um olhar sobre o mundo, olhar que leva em conta o destinatário especial que é a criança.

Devemos ter em mente que uma boa aprendizagem uma boa maneira de se estudar pode gerar saúde a criança, saúde era apenas corpo, mas hoje saúde é uma boa convivência dos alunos, para isso o educador deve estar atento na necessidade de cada aluno, pois cada um tem a sua maneira de aprender, mas boas atividades levarão a criança a se sentir bem com o professor e amigos.

“No século XIX vigoram ainda as concepções imediatas de que a saúde seria apenas a ausência de lesões e doenças, a melhora da qualidade de vida do indivíduo não era uma preocupação”. (FERREIRA; BONETI 1999, p. 50).

O importante é construir um bom espaço para que o aluno se sinta à vontade para a realização de suas atividades, tendo uma melhor aprendizagem e voltando para a sala de aula com mais animo; pois todo ser humano não gosta de ficar em um único lugar muito tempo e muito menos a criança que tem mais curiosidade que o adulto, isso ajudara para que a vida escolar do aluno não se torne uma rotina.

As crianças trazem para a sala de aula suas vivencias em relação á natureza. É interessante que esse trabalho seja socializado. Assim o professor valoriza o que o aluno já sabe e proporciona novas situações para que o aluno o formule hipóteses a respeito do assunto em estudo, oportunizando a construção de novos conhecimentos. (SOUZA; CORDEIRO, 1992, p. 54).

Brincar com a criança não é perder tempo, o que não podemos deixar virar rotina, a criança ficar sentada enfileirada em uma sala sem ar com exercícios sem valor para a formação de um ser humano.

Atividades lúdicas requerem da criança esforço cognitivo, ao mesmo tempo em que, a leva superar frustrações de perda (num jogo a sempre quem vence e quem perde) e possibilita a criança em relação real ou imaginária com outro, sob diversas formas. O jogo é uma brincadeira em que o adversário. (SOUZA; CORDEIRO, 1992, p. 86).

Não é somente o acúmulo de conhecimento que é importante, devemos prestar atenção pelo modo em que se esta sendo utilizado para que o conhecimento aconteça; pois na formação da criança o educador precisa de maneiras especiais para ela acontecer, adaptando o ensino a cada momento, a cada criança e a cada grupo.

Brincar com a criança nos dias de hoje, para muitas pessoas passou a ser perca de tempo, pois a televisão, o vídeo game e os computadores podem muito bem tomar conta das crianças por muito tempo do dia. Esqueceu-se que o adulto pode exigir da criança sua presença de forma completa: seu corpo, sua fala, seu gesto, manifestando a necessidade de expressão e comunicação, e com isso o adulto pode aprender com a criança.

A criança utiliza muito em seu dia-a-dia, a fantasia, a imitação e a dramatização. Portanto é preciso deixá-las vivenciar as circunstancias para que seu ambiente proporcione novas emoções em que as mesmas materializem as ações e imaginem do que pensam e sentem e tomar o cuidado da criança não ter apenas a tv, computador de seus companheiros em suas horas de folga.

Alguns jogos proporcionam aos alunos maior interesse, promovendo o desenvolvimento intelectual e a sua expressão física. Brincando e jogando a criança reproduz as suas vivências, transformando a realidade de acordo com seus interesses e desejos, de forma dinâmica e criativa, trazendo sempre muito prazer em suas atividades.

O jogo não representa apenas as experiências vividas, mas prepara as crianças para o que possa vir, exercitando habilidades e principalmente estimulando o convívio social se souber trabalhar com os objetivos que cada jogo tem.

Se o objetivo do jogo for de fazer a criança jogar ‘corretamente’ o valor do jogo desaparecerá por completo. Se ao contrario, o jogo for usado para acalcar todos os objetivos que o brincar tem pode contribuir para o desenvolvimento social, político, moral, cognitivo e emocional da criança. (KAMII, 991, p. 47).

Com o jogo, brincadeiras e construção de brinquedos, podemos diagnosticar o comportamento do grupo e dos alunos individualmente, também conhecer valores, idéias, interesses e necessidades dos mesmos, pois se obtém várias informações.

As crianças precisam interagir social e intelectualmente com outras crianças, pois uma teoria científica demonstra que essas interações são indispensáveis para o seu desenvolvimento moral e intelectual. A curiosidade e a agilidade mental, a iniciativa e a honestidade na expressão também são qualidades essenciais para a criança construir seu próprio conhecimento. (KAMII, 1991, p. 31).

As vantagens do jogo a fim de obter os objetivos da aprendizagem são muitas; entre elas, destaca-se que pela forma descontraída de conduzir as atividades vivenciais, estas instigam favoravelmente às atitudes ativas, na medida que dão possibilidades à difícil dominação de limites, várias vezes impostas na vida diária.

O jogo pode ser muito significativo no que se refere ao conhecimento mais amplo e à melhoria do comportamento em prol do social. Porém o jogo também pode ser um meio de promover aprendizagens ou induzir comportamentos que os adultos não desejam encorajar. Se se despertar nas crianças a consciência dos conhecimentos, sociais que estão acontecendo durante o jogo, esse conhecimento poderá ser usado no sentido de ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades. (FRIEDMANN, 1996, p. 66).

A criança que tem oportunidade de participar de muitos jogos, brincadeiras e brinquedos, aprenderá a trabalhar em grupo; aprenderá a aceitar as regras do jogo e aprenderá também, a respeitar as normas sociais; brincando a criança se torna operativa, brincar e trabalhar não são atividades opostas; podem chegar quase a ser sinônimas, se o prazer na atividade for preservado.

Brincando a criança pode aprender a gostar de trabalhar porque brincando, aprende a estar ocupada, de estar operando, engajando-se por livre e espontânea vontade. Brincando ou jogando a criança terá a oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à futura atuação profissional, tais como atenção, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades percentuais e psicomotoras. (Cunha, 2001, p. 31).

Precisa haver motivação nos jogos, brincadeiras e construção de brinquedos até mesmo para criar uma atividade nova, a motivação pode ser um desafio, um problema a ser superado ou uma vontade de expressar as emoções sentidas, mas para que o ato criativo aconteça, é preciso haver alguma confiança na própria capacidade de criar ou pelo menos a certeza de que, mesmo que o resultado não seja bom, haverá boa aceitação do trabalho realizado.

Cita Cunha que “a necessidade de alcançar êxito, o medo de errar ou de ser ridículo, são os maiores inibidores do processo criativo”. (2001, p. 26).

O lúdico não está só no brincar, está também no ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo, não se deve brincar, jogar sem objetivos. O lúdico é um facilitador do desenvolvimento das atividades educativas e pode despertar a curiosidade, exercitar a inteligência e permitir o surgimento da imaginação e da invenção.

As crianças desenvolvem jogos simbólicos, criam regras quando começam se socializar ou mesmo quando brincam sozinhas. Uma boneca, por exemplo, pode representar ela própria como também sua mãe ou uma outra pessoa qualquer, dependendo do momento. Na utilização dos brinquedos, a criança cria normas e funções que apenas tem significado naquela relação específica do universo que conhece: é o micro-universo que ela inicialmente explora, para mais tarde expandir seu raio de ação (SANTOS 1997, p.24).

Com a utilização dos jogos, brincadeiras e brinquedos dentro da sala de aula, a criança se sente alegre, com disposição para realizar todas as atividades, fazendo com que todos os conteúdos da aprendizagem não se tornem maçantes e cansativos.

A alegria é uma sensação muito saudável, pois o sentimento de felicidade provoca a manifestação de potencialidades, desperta a coragem para enfrentar desafios e motivações para criar. É, portanto, um fator imprescindível para a operatividade. Santos, (2000, p. 28).

O ato de brincar e jogar, esta contido em cada um basta que seja despertado para que a aprendizagem aconteça normalmente sem a imposição e a obrigação. Não se pode isolar o comportamento lúdico da criança. Ela brinca quando é para brincar, pois isto faz parte desde a infância da criança, ela precisa ter liberdade para escolha de suas brincadeiras.

Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer.

Com o jogo é possível superar os problemas existentes e oferecer melhores condições de desenvolvimento às crianças. O jogo diz muito da motivação intrínseca da criança, seja para resolver conflitos, ou para construir um conhecimento que é absorvido pela ação de representar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar e fazer essa comparação dos jogos, brinquedos e brincadeiras de duas gerações no desenvolvimento escolar das crianças trouxe mais clareza dos fatos e proporcionou aos alunos bons momentos de divertimento e desenvolvimento da sua criatividade e com os pais percebeu a satisfação e emoção ao falarem e lembrarem de suas brincadeiras, essa pesquisa teve bons resultados e sem dúvida houve a construção de conhecimento, pois foram utilizadas técnicas na qual os alunos tiveram muito interesse e isso gerou conhecimento e principalmente muita socialização.

Sendo assim, leva-se a crer que o trabalho realizado proporcionou bons resultados e ressalta a necessidade de trabalhar com as crianças de uma maneira descontraída, alegre e também utilizar-se de métodos, acessórios nos quais eles possam mostrar e desenvolver sua criatividade, tentando fazer que ao chegarem da escola em suas casas tenham vontade de criar mais brinquedos e brincadeiras e não apenas fiquem em frente a TV e ao computador vendo tudo o que já vem pronto e acabado.

O trabalho realizado alcançou seus objetivos.

REFERÊNCIAS

- CHACRA, S. **Natureza e sentido da improvisação teatral**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.
- DOMINGUES, D. (org.). **A arte no século XIX: a humanização das tecnologias**. São Paulo: 1992.
- FERREIRA, L. S; BONETI, L. W. **Educação e cidadania**. Ijuí: Unijuí, 1999.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KAMII, C. **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

SANTOS, Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ; Vozes, 2000.

SANTOS, C. A. dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.

SOUZA, Roselena Silveira; CORDEIRO, Luciana Peixoto. **Escolas infantis, leitura e escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1992.

¹ Resultado de pesquisa de iniciação científica com financiamento do Artigo 170

² Acadêmico bolsista do curso de Educação Física da Universidade do Contestado – UnC Canoinhas

³ Professor orientador da Universidade do Contestado – UnC Canoinhas