

O JOGO COMO POTENCIALIZADOR DO CONHECIMENTO

Carla Dornelles da Silva

Faculdade do Vale do Jaguaribe (FVJ)
carlads.psicologa@gmail.com

Sales Gama da Silva

Faculdade do Vale do Jaguaribe (FVJ)
estudosz.gama@gmail.com

ABSTRACT

Man has always had as his basic tendency the need to understand the universe. And in his longing for curiosity, since he tried to use action, imitation and representation, as a means of expression, trying to influence nature to live better. This imperative need for movement-action manifests itself, since the emergence of human society and its consequent culture, through a free, joyful, pleasant, fun and enjoyable activity: the game. Which contains in its essence a greater meaning than the mere manifestation of a need: it has a meaning: "In the game there is something" in play "that transcends the immediate needs of life and gives meaning to action" (HUIZINGA, JOHAN, 1971). Therefore, this article constitutes a bibliographical review about the game as a knowledge enhancer, proposes a reflection on the construction of knowledge through the game

Key-words: Game, Knowledg. Men.

RESUMO

O homem sempre teve como tendência básica a necessidade de compreender o Universo. E neste seu anseio de curiosidade, desde que tentou usar a ação, a imitação e a representação, como meio de expressão, procurando, assim, influenciar a natureza para viver melhor. Esta necessidade imperiosa de movimento-ação se manifesta, desde o aparecimento da sociedade humana e sua conseqüente cultura, através de uma atividade livre, alegre, agradável, divertida e prazerosa: o jogo. Que encerra na sua essência um sentido maior do que a simples manifestação de uma necessidade: encerra uma significação: "No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação" (HUIZINGA, JOHAN, 1971). Para tanto, este artigo constitui uma revisão bibliográfica sobre o jogo como potencializador do conhecimento, propõem uma reflexão sobre a construção do conhecimento através do jogo.

Palavras-chave: Jogo, Conhecimento, Homem.

1 INTRODUÇÃO

A criança, com seus jogos e brincadeiras, faz ver entre todas as atividades de comer, beber e dormir, imprescindíveis para o seu organismo, sobressai à atividade lúdica, embora esta não seja vital. Pois, o que ela quer é jogar, desempenhar, criar uma realidade própria no mundo do como se (ANDRIOLA; CAVALCANTE, 1999). É perceptível a alegria que as crianças sentem quando jogam: surge um prazer natural, espontâneo e criativo, que reforça a motivação para o jogo. O infante através do jogo oferece uma infinita possibilidade de observações, constituindo um verdadeiro laboratório, cujo objetivo é obter uma visão ampla do desenvolvimento infantil, principalmente, no tocante as aquisições nos aspectos motor, cognitivo, afetivo e social (PASQUALI *et al.*, 1994).

Tendo em vistas que, a observação do comportamento das crianças durante seus jogos, confirma a impressão de que elas têm uma crença absoluta na realidade do que escolhem para brincar. O jogo lhes permite ir a um mundo não real, ao mundo da imaginação e elaborar questões subjacentes ao cotidiano, a vida. Assim, é que, por exemplo, uma caixinha de fósforo torna-se um caminhão, uma boneca um ser humano. Entretanto, ao ser questionada a criança que joga com seu caminhão, saberá nos dizer que está num faz-de-conta e que aquilo é, na realidade, uma caixa de fósforos.

Em suas brincadeiras de faz-de-conta, a criança alcança um pleno domínio da situação, vivendo e convivendo com a fantasia e realidade, capaz de passar de uma a outra, criando, assim, a possibilidade de elaboração de seus anseios e fantasias (ANDRIOLA, 2012). Este fascinante domínio de passagem de uma para a outra situação, com convicção total, através de respostas rápidas a situações novas ou respostas novas a situações já conhecidas, é assegurado à criança por algo mais do que a razão ou instinto: a ESPONTANEIDADE.

E a essência do jogo reside nessa capacidade de espontaneidade, de ser criativo que faz o surgir no jogo o sentido de liberdade e permitir ao homem viajar ao mundo da imaginação e, através dele, recriar, descobrir novas formas de atuação. É importante, pois, que o indivíduo queira jogar e esteja disponível para o jogo, para que não se perca toda a sua seriedade, o seu valor espontâneo e criativo. Porque é em tal fato que reside sua liberdade. Assim, o jogo em seu sentido amplo, pode ser definido como um divertimento, uma recreação, uma brincadeira, um passatempo sujeito a certas regras, existindo dentro dos limites do tempo e espaço.

Todo jogo tem início, um desenvolvimento e um fim se realizam em um campo previamente delimitado, exigindo, pois, no seu decorrer, uma ordem absoluta e plena para sua realização. Partindo dessa premissa, surge a seguinte questão norteadora: qual a relação entre o jogo, a espontaneidade entre a ordem e a potencialização do conhecimento? Para tanto, a pesquisa pautou-se nos seguintes objetivos: Compreender a relevância do jogo para potencializar o desenvolvimento intelectual, corporal, afetivo, visando à apreensão do objeto, a construção do conhecimento, considerando o processo dialético espontâneo e criativo do ato de aprender. Como, também, analisar como o jogo possibilita a criança ser livre para a ação inerente ao ato de aprender, como utilizá-lo para estimular a criatividade e espontaneidade

durante o processo de ensino e aprendizagem, com o intuito de ampliar a visão de mundo.

Para a compreensão do homem em suas relações com o mundo interno e externo, há uma necessidade, premente, em priorizar o respeito à realidade social, isto significa que, deve-se entender a intimidade social em todo seu espectro. Entretanto, as constantes mudanças na sociedade e na cultura, no decorrer do tempo, criaram padrões de se avaliar o aproveitamento do homem no mundo, através de falsa ideia de ordem e de aparente liberdade, contidas nas conservas culturais. Esse sistema de valorização do homem e de sua capacidade criativa converteu a sua possibilidade de ação em algo no qual falta seriedade e ordem, assim, deixando de potencializar o conhecimento.

2 A CONSTRUÇÃO DO OBJETO SEGUNDO PIAGET

O ato de brincar está, intrinsecamente, ligado ao comportamento exploratório, para que estimule a criatividade e espontaneidade, o jogo. Apresenta um caráter incerto, cujo desenrolar não é possível determinar, bem como seu resultado e as regras são combinadas entre os participantes. É uma ação carregada de simbolismos e fantasia, podendo ser real na categoria do momento, aqui-agora, tendo em vistas que o sujeito pode expressar livremente as criações do seu mundo interno. Desta forma, devolve a capacidade de superação liberando sua capacidade criativa e espontânea, ou seja, uma forma de liberar o corpo e a mente dos condicionamentos culturais e sociais.

Para tanto, deve-se respeitar o indivíduo em suas características de acordo com a idade, a maturidade e as interações sociais, isto é, torna-se condição sine qua non compreender o processo evolutivo infantil. Portanto, entender como ao mobilizar tanto a ação corporal, como a ação psíquica, pois, o jogo permite a criança conhecer o mundo, através de sua observação, experimentação que lhe dá oportunidade de ser espontânea e criativa, tornando-o sujeito em interação com o outro, um ser-social. Assim sendo, para que se conceba a criança como ser-no mundo- com-os-outros, é de suma importância conhecer suas experiências ulteriores, isto é, considerar sua historicidade, é vê-la como pessoa-sujeito-totalidade.

Portanto, para que se alcance a criança torna-se necessário usar procedimentos metodológicos que compreendam a relação adulto-criança, bem como, as múltiplas relações que envolvem o mundo infantil, a fim de potencializar seu conhecimento e, conseqüentemente, ampliar seu mundo externo, sua visão de mundo. Ressalta-se que, conhecer múltiplos métodos e formas de se trabalhar os conteúdos de acordo com a idade atrelando o jogo, realizando as devidas intervenções, são de extrema relevância para a Educação. Um ponto a enfatizar, diz respeito a beleza e complexidade do jogo e do universo de significações do fazer lúdico das crianças.

Portanto, o jogo possibilita a manifestação do comportamento exploratório inerente ao ser humano, por isso, torna-se imprescindível, destacar as implicações pedagógicas do ato lúdico, bem como, o papel que desempenha o educador, neste

processo. Sendo condição fulcral a preparação e o conhecimento teórico-prático sobre uma pedagogia libertadora e socioconstrutivista, ponto crucial para uma reflexão sobre o repensar a prática pedagógica. Para Piaget (1975) a expressão lúdica é o *locus nascentis* das atividades cognitivas da criança, enfatiza que não se resume somente a uma forma de entretenimento, constitui um meio que corrobora e enriquece o desenvolvimento cognitivo. Ressalta que

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p.160)

Segundo Piaget (1975a), todo ato de inteligência é regido pelo equilíbrio entre dois mecanismos: assimilação e acomodação, possibilitando a adaptação do indivíduo ao meio, bem como, na estruturação do conhecimento. Portanto, na assimilação, o indivíduo passa a incorporar eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que consolidando as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar outros objetos do ambiente externo, numa relação dialética e de interação. Dessa maneira, durante o processo de equilíbrio que constitui o ato de inteligência, o sujeito adapta-se às imposições e necessidades do meio externo. Desta maneira, Piaget (1975) enfatiza que através do ato de brincar a criança adapta-se integralmente, sendo este processo cíclico e progressivo que constitui a inteligência.

Partindo dessa premissa, Piaget (1975) enfatiza que é através da inteligência que se compreende a noção de espaço. Sendo o espaço uma organização em movimentos que possibilitam a gravar as percepções em formas coerentes. Pode-se afirmar que a origem destas formas advém das condições de assimilação. Entretanto, é o equilíbrio progressivo entre assimilação e acomodação dos esquemas motores à multiplicidade de eventos para possibilitar a formação sucessiva de estruturas. O espaço, por conseguinte, é resultante da interação do sujeito/organismo com o objeto/meio, sendo impossível a dissociação da organização do universo percebido pelo do indivíduo, tornando-o sujeito-ação.

Desta forma, constitui-se o processo evolutivo concernente ao comportamento intelectual referentes à análise das noções de objeto e de espaço, conceitos importantes para o desenvolvimento e potencialização do conhecimento. Portanto, inicialmente, ao nascer, retrata um universo sem substância e profundidade, passando a existir a partir da ação da criança, ou seja, o real passa a existir através da própria atividade. O estado final revela um mundo consistente é vasto que respeita as leis da Física (objetos) e cinemática (grupos) de conservação e aonde o indivíduo se localiza consciente como objeto/elemento. Esta premissa consubstancia a lei da evolução que parte do egocentrismo ao relativismo objetivo (PIAGET, 1975).

Para Piaget (1975) o tempo é formado pela coordenação dos movimentos, no que se refere aos deslocamentos físicos, movimentos no espaço, dos movimentos internos considerando as ações esboçadas, antecipadas ou reconstituídas pela

memória. Tendo em vistas, o desfecho e objetivo final, como, também, espacial, por conseguinte, o espaço é um instante tomado sobre o curso do tempo e o tempo é o espaço em movimento, portanto, os dois tornam-se o conjunto das relações com implicação e ordem que caracterizam os objetos e os seus deslocamentos. O entendimento da noção de tempo é fundamental para a compreensão da História que supõe a noção de tempo, sob o duplo viés da análise da duração e da seriação dos fatos e acontecimentos.

A sucessão dos atos do sujeito insere-se, deste modo, como sucessão consumada na série de acontecimentos recordados constituindo a história do meio ambiente, em vez dessa história permanecer incoerente e fragmentada, como anteriormente e seus fragmentos continuarem agarrados à ação presente, concebida esta como realidade única (PIAGET, 1975, p. 299).

Para que se entenda como acontece a construção do objeto pelo sujeito, Piaget (1975) descreve, no desenvolvimento das estruturas de inteligência, um conjunto de etapas sucessivas com características próprias, denominando de estágios. Ressalta que todos os indivíduos passam pelos períodos: sensório-motor, pré-operatório, operações concretas e operações formais, nesta sequência. Cada estágio apresenta características *sui generis* e constam as ações que o indivíduo pode desempenhar com excelência de acordo com a etapa evolutiva na qual se encontra, podendo ocorrer mudanças de acordo com estímulos em que a criança está submetida, isto é, inerentes a cada contexto e aos fatores biológicos.

Em suma, a priori o jogo, em seus múltiplos aspectos, tem a possibilidade alavancar o processo de ensino e aprendizagem e ao desenvolvimento global do sujeito. Tendo em vistas que, a criança, desde o nascimento fica cercada de uma gama de estímulos que desconhece e, à medida que passa a agir sobre o meio, constrói o conceito sobre o objeto. Assim sendo, é nesse contexto que o jogo passa a ter um espaço como ferramenta propícia à aprendizagem, na medida em que constitui estímulo ao interesse da criança. O jogo a construção do conhecimento, desenvolve comportamentos e consolida sua personalidade, simboliza um instrumento pedagógico viabiliza ao educador à condição de mediador da aprendizagem.

3 O JOGO: COMO POTENCIALIZADOR DO CONHECIMENTO

O jogo utilizado em sala de aula é aquele que tem como o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, potencializando as habilidades e competências da criança específicas para a constituição do ato de aprender. Para tanto, deve ser um material diferenciado, mesmo com característica lúdicas (Cunha, 1988), do material propriamente pedagógico, mas deve servir de apoio para alcançar objetivos educacionais. Para Gomes (2001) o jogo é uma alternativa para a melhoria

da performance dos alunos durante o processo de ensino e aprendizagem, desta forma, serve como mediador entre o conteúdo e o ato de aprender.

Corroborando com esta ideia, Kishimoto (1996) enfatiza que o jogo não é o fim, mas um facilitador para a aquisição do conhecimento, ou seja, é um viés que direciona a ação lúdica para o ato de aprender, na perspectiva de sistematizar os conteúdos para que o educando possa apreendê-los de maneira efetiva. Entretanto, o jogo de forma didática, pois como o jogo está ligado, intrinsecamente, a concepção do prazer, era visto como desdém na formação da criança. Esta visão postergou a utilização do jogo na escola, ainda percebe-se que é pouco explorado no contexto escolar.

Segundo Miranda (2001), o jogo didático tem o papel de mediador do saber, possui múltiplos objetivos tangíveis, estando relacionados à cognição, envolvendo, também, desenvolvimento da inteligência e da personalidade, primordiais para a construção de conhecimentos; afetividade responsável pelo desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e empatia; socialização, tendo em vistas que prepara para a vida em grupo, em sociedade; motivação, através do envolvimento da ação, mobilização da curiosidade dos desafios propostos; e criatividade, no sentido de criar coisas e possibilidades na resolução de questões inerentes a cada idade.

Ressalta-se que a apropriação e a aprendizagem são potencializadas pela mediação de conhecimentos, pela interação sujeito objeto, são possibilitadas pela ação lúdica, pois, a autoestima, é trabalhada, concomitantemente, ao domínio dos conteúdos pelos alunos, percebe-se o entusiasmo quando a proposta de aprender parte de uma maneira interativa e prazerosa, tendo como resultando em um aprendizado significativo. Em suma, é através da ação direta que a criança se conscientiza dos objetos e, progressivamente, é capaz de compreender o mundo e estabelecer relações objetos-pessoas-sociedade.

Neste sentido, o jogo amplia o espaço como a ferramenta de aprendizagem, a partir da troca do sujeito com o meio, através da ação, o educando adquire a capacidade de raciocinar e constrói um conhecimento significativo. Pois, na medida em que se propõe um estímulo de interesse do aluno, viabiliza o desenvolvimento de diversos níveis de experiência pessoal e social, consubstancia as descobertas, desenvolve e sua personalidade e torna-se um cabedal de instrumentos pedagógicos que propicia ao educador à condição de mediador do ato de aprender. Assim sendo, o jogo, é considerado como potencializador da aprendizagem nas práticas educativas, promovendo a aproximação entre alunos e o conhecimento científico, propondo uma experiência na resolutiva dos problemas que, muitas vezes, tem origem no contexto em que está inserido.

Portanto, o jogo tem como foco preparar a criança para as questões da vida adulta, sendo que é através do ato lúdico que aprende, é a forma em que é proposto que vai determinar e desenvolver as potencialidades, habilidades e competências. Para o educador representa inúmeras possibilidades de fazer ato de ensinar, bem como, na prevenção de problemas ligados a aprendizagem. Sendo os educadores sensíveis a compreensão do desenvolvimento humano e da aprendizagem dos educandos, principalmente, no que diz respeito às relações entre afetividade e cognição, ponto nevrálgico na organização de uma projeto de intervenção

pedagógica, que contribua, efetivamente, para a prevenção de dificuldades de aprender pelo aluno.

O jogo pode ser visto como facilitador da relação entre a criança e o social, ainda, podendo promover o resgate das influências culturais e contribuir para que a escola torne-se um espaço cultural, de valorização social, de reprodução do conhecimento adquirido em gerações anteriores, além de extrapolar a emoção do imaginário infantil. Cabe, neste momento, enfatizar que, é através ludicidade e historicidade que são resgatados os modos e costumes dos povos. As possibilidades que disponibiliza à criança são incomensuráveis, revela as ambivalências existentes entre a perspectiva adulta e a infantil em consonância a interpretação do brincar, estabelecer contato pelos desafios propostos, buscar estimular a curiosidade e o imaginário infantil, conhecer; representar as práticas sociais, enfrentar e superar barreiras e condicionamentos decorrentes do desenvolvimento afetivo, cognitivo e psicomotor (FEIJÓ, 1992).

VELASCO (1996) considera o lúdico eficaz ao trabalho pedagógico, pois contribui na perspectiva de uma aprendizagem prazerosa, objetiva e naturalmente, tendo em vistas que a criança integralmente à construção do conhecimento de forma espontânea e criativa. O educador exerce o papel de mediador do conhecimento, tendo como função de intermediar o processo de ensino e aprendizagem, através da observação das atividades lúdicas que propiciam a assimilação do que é proposto e a evolução dos aspectos cognitivos dos educandos. A atividade acaba por ser prazerosa por não impor limites e regras abstratas. Assim, para o aluno o ato lúdico parte da espontaneidade e da imaginação como fontes criadoras do saber. Independentemente de regras preestabelecidas, de formas rigidamente estruturadas.

Portanto, o ato de brincar permeia o desenvolvimento infantil, suscitando as potencialidades, habilidade e de modo geral, o ato lúdico impulsiona de forma significativa as experiências afetivas, sociais, motora e cognitiva, num ambiente educativo prazeroso. Para RAMOS (2011) o jogo promove a apreensão da realidade, sendo relevante seu processo, mais do que o produto. Paralelamente, a atividade e a experiência ocorrem na participação plena do sujeito, ou seja, requer uma movimentação corporal, emocional, bem como, provocando um desafio mental.

Torna-se crucial enfatizar que a utilização, do jogo, como recurso didático para potencializar a aprendizagem exige um conhecimento por parte do educador das teorias que fundamentam a Psicologia do desenvolvimento humano, bem como, as teorias pedagógicas que fundamentam o processo educativo, dentro de uma perspectiva, onde o desenvolvimento humano é concebido como um processo natural e social do ser humano. Aos profissionais da educação, por conseguinte, cabe o acesso às informações e conhecimentos produzidos na área em que atuam, deve ser considerado desde o conhecimento empírico, até as concepções arrojadas e formais sobre Educação.

Um ponto a refletir, diz respeito ao direcionamento proposto pelos métodos que englobam os jogos e atividades lúdicas, não parte de um *laissez faire*, parte de um processo planejado e organizado com vistas a relação ensinar-aprender, cujos conteúdos apresentados constituem um programa de trabalho para o desenvolvimento cognitivo e comportamental do aluno. Neste caso, o processo é visto como uma construção natural pela criança, com a utilização da ludicidade,

resultando numa aprendizagem significativa, o processo de ensino e aprendizagem, por conseguinte, se faz de forma prazerosa, em consonância com a evolução do homem.

4 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo teórico e de revisão bibliográfica no que se refere à necessidade da conjecturar sobre a importância do jogo como potencializador da aprendizagem. Tais questões, abordadas na pesquisa, por se tratarem de um tema amplo e, principalmente, complexo, pautaram-se na teoria de Piaget (1975), KISHIMOTO (1996), Ramos (2012), entre outros de áreas afins para fundamentar o artigo. O estudo, aqui apresentado, é de cunho qualitativo, do tipo exploratório, descritivo e bibliográfico, trazendo uma abordagem sobre o jogo na Educação e na formação do homem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo permite encontrar a liberdade, através não só de respostas a seus problemas, mas, também, na procura de formas novas para novos desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa. É assim que o jogo, depois de criado, se insere na cultura, tornando-se também uma conserva cultural, parecendo-nos como um produto terminado, uma forma permanente, abolindo no homem uma necessidade primitiva de recriar na magia do como se, planos diferentes de atuação.

Tornou-se freqüente a observação sobre a capacidade de criatividade e espontaneidade, apresentada nos jogos de faz-de-conta das crianças que está tolhida no adulto. Em seu lugar encontram-se, muitas vezes, respostas prontas, estereotipadas, atitudes cristalizadas em relação a determinadas situações novas ou situações já conhecidas para o indivíduo. O jogo, portanto, devolve na sua intensidade, uma fascinante energia que possibilita ir e vir, trocar e transformar, promovendo a descoberta, o encontro do homem consigo mesmo, com os outros e com o Universo.

No jogo, se luta, se representa, se imagina ou se sensibiliza para alguma coisa. É neste sentido que o jogo enfeita a vida, ornamenta-a e se constitui em uma necessidade para o homem, ao lhe dar uma consciência de ser diferente da vida cotidiana, de compreender e influenciar o mundo em que vive. Assim sendo, cabe aos professores interessados pelas atividades lúdicas como potencial pedagógico, obterem o conhecimento das teorias e de como praticá-las. Não se pode utilizar o jogo como de maneira aleatória, sem se preocupar com os resultados, mas, fazer o uso consciente de que o método eficaz e eficiente à produção do conhecimento (ALMEIDA, 2011)

Para concluir, ressalta-se que, atividade lúdica, é uma alternativa de apoio ao ato de ensinar e aprender, constituindo um processo de ensino e aprendizagem significativo. Tendo em vistas que o jogo contribui para uma proposta pedagógica prazerosa, desafiadora, permitindo que o aluno expresse sua curiosidade, tornando-o espontâneo e criativo em seu contexto. Sendo, fundamental que a criança se permita a experimentar o novo, avanças, transgredir ao que está posto de forma a construir seu conhecimento e, principalmente, o faça sonhar para poder realizá-los.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 15 de novembro de 2011.
- ANDRIOLA, W. B. Avaliação do aprendizado discente: estudo com professores de escolas públicas. **Educar em Revista**, v. 46, p. 141-158, 2012.
- ANDRIOLA, W. B.; CAVALCANTE, L. R. Avaliação da depressão infantil em alunos da pré-escola. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 12, p. 419-428, 1999.
- CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 1988.
- FEIJÓ, O. G. **O corpo e movimento: uma psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.
- GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A. **Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia**. In: EREBIO, 1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996
- MENEZES, C. P. de. **Contribuição da psicopedagogia para a educação infantil**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=802>. Acesso: 28 dez 2011.
- MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Ciência Hoje**, v.28, 2001 p. 64-66.
- MONTEIRO, R. F. **Jogos Dramáticos**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1979.
- PASQUALI, L.; GOUVEIA, V. V.; ANDRIOLA, W. B.; MIRANDA, F. J.; RAMOS, A. L. M. Questionário de Saúde Geral de Goldberg (QSG): adaptação brasileira. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 10, p. 421-437, 1994.
- PIAGET, J. **A construção do número na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- RAMOS, M. da C. A. L. **Jogar e brincar: representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade**. Disponível em: <http://www.icpg.com.br/artigos/rev01-07.pdf>. Acesso: 27 mai 2012.
- VELASCO, C. G.. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.