

## Brincar: estranhamento ou encantamento? O lúdico que nos move

Ana Cristina Polo\*  
Cristiane Camargo Gimenes\*\*  
Karina de Lamare Leitzke Fernandes\*\*\*  
Maiara M. Carvalho Correa\*\*\*\*  
Maria Aparecida Bergamaschi\*\*\*\*\*

### Resumo

Este trabalho, que tem como enfoque a ludicidade, relata atividades e aprofunda reflexões acerca de jogos e brincadeiras, destacando a importância do lúdico na sala de aula. A partir das observações realizadas numa escola de ensino fundamental, constatamos a ausência de recursos lúdicos no contexto da sala de aula dos anos iniciais. Contudo, é notória a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. A experiência aqui relatada ocorreu numa escola pública estadual que atende a comunidade do Morro Conceição, na cidade de Porto Alegre-RS, onde atuamos semanalmente com oito turmas, de educação infantil à quarta série, incluindo alunos com idades entre cinco a quatorze anos. Constatamos que a ludicidade e sua mediação não perpassa as práticas pedagógicas nessa escola. No entanto, os alunos apresentaram-se receptivos, disponibilizando-se para o momento lúdico e apropriando-se dos jogos e brincadeiras. A experiência e as reflexões realizadas possibilitaram um crescimento importante na formação de cada participante do projeto, “contaminando” os alunos com o desejo de brincar. Todavia, para a continuidade do trabalho, fica o desafio de promover uma formação docente voltada para o lúdico, que instigue as educadoras a inserirem jogos e brincadeiras em suas vidas, para que, assim, possam praticá-las na sala de aula, com os seus alunos.  
**Palavras-chave:** ludicidade, docência, experiência.

---

\* Acadêmica em Pedagogia e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). *E-mail:* aninha\_421@hotmail.com.

\*\* Acadêmica em Pedagogia e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). *E-mail:* cristhyepedagogia2009@gmail.com.

\*\*\* Acadêmica em Pedagogia e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). *E-mail:* ninimoranginho@bol.com.br.

\*\*\*\* Acadêmica em Pedagogia e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). *E-mail:* maia\_atitude@hotmail.com.

\*\*\*\*\* Professora da Faculdade de Educação e no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Coordenadora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), Pedagogia (UFRGS). *E-mail:* cida.bergamaschi@gmail.com.

Playing: surprise or enchantment? Fun and games which move us

### Abstract

This study, with a focus on playful ways of doing things, reports on activities and presents considerations on fun and games while highlighting the importance of fun in the classroom. As a result of observation at an elementary school, a lack of resources for fun activities was seen in beginner classes, although the importance of this pedagogical tool in the teaching/learning process is well-known. The experience reported here took place in a State school in the Morro Conceição catchment area of Porto Alegre. The researchers worked weekly with eight classes of 5 to 14-year olds from pre-school to fourth grade. It was seen that fun and games were not included in the teaching practices at this school. However, students were receptive to play, were ready and participated in fun activities. The experience and reflections brought about considerable growth in the formation of each participant in the project, and “contaminated” the students with the desire to play. However, if this work is to continue, the challenge of promoting teacher formation with a focus on fun must be met. It would encourage teachers to incorporate fun and games into their own lives, so that they could learn how to use them in the classroom with their students.

**Keywords:** fun, teaching, experience.

---

O jogo é um fim em si mesmo para a criança;  
para nós deve ser um meio.

(Brougère)

### Introdução

Este trabalho apresenta as reflexões realizadas a partir de um projeto de docência, incluído no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), Pedagogia, desenvolvido pela Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Inicialmente, realizamos uma pesquisa de campo na escola, com visitas semanais durante dois meses, que envolveu observação dos espaços escolares tanto dentro quanto fora da sala de aula e entrevistas com professores. Durante esse tempo, verificamos a ausência do lúdico, jogos e brincadeiras, nas práticas docentes. Devido a isso, elegemos a ludicidade como tema gerador da nossa primeira atuação no projeto de iniciação à docência no segundo semestre de 2010.

A dimensão lúdica, desde muito, habita os debates e discussões a respeito de sua implicação no contexto escolar. É notória a importância e necessidade de utilizarmos a ludicidade como ferramenta pedagógica no processo de desenvolvimento e aprendizagem, confirmando Fortuna (2000) ao dizer que brincar é, sim, aprender.

A primeira questão levantada pelo grupo Pibid Pedagogia ao ingressar na Escola Estadual de Ensino Fundamental Padre Balduino Rambo (o Raminho, como é conhecida pela comunidade) foi: Neste espaço educativo se brinca?

Refletimos sobre tal questão, não só pelo fato de essa ser uma escola com crianças, as quais precisam brincar na infância, mas principalmente por acreditarmos na importância dos aspectos lúdicos ao longo da vida, seja na instituição escolar ou em outros espaços.

O principal objetivo da utilização do lúdico como mediador de nossa atuação na escola foi promover o desenvolvimento de algumas questões relacionadas tanto aos aspectos socioafetivos, quanto cognitivos dos sujeitos educandos. Além de possibilitar construção de conhecimentos, buscamos, por meio da interação com os alunos, trocas de experiências e saberes.

O presente trabalho está estruturado em quatro partes. Inicialmente, contextualizamos a escola. Na continuidade, conceituamos as concepções de ludicidade segundo diferentes autores. Em seguida, relacionamos a temática principal, ou seja, o brincar e a ludicidade, com os sujeitos envolvidos, tais como alunos, professores e bolsistas do Pibid. E, por fim, explanamos os êxitos e os desafios encontrados nessa prática educativa. Isso nos permitiu destacar algumas questões desenvolvidas na sequência.

### **A instituição escolar**

A atuação que propicia essa reflexão foi desenvolvida numa escola pública da rede estadual, localizada no Bairro Partenon, cujos alunos são moradores, em sua maioria, da comunidade do Morro Conceição, na cidade de Porto Alegre-RS, uma região pobre da periferia da cidade. A escola, ao apresentar-se ao programa e expor seus interesses, mostrou ter dificuldades em desempenhar seu trabalho pedagógico devido à baixa autoestima dos alunos, à frágil identidade da escola e à desvalorização do trabalho escolar por parte da comunidade. Além disso, a equipe coordenadora da instituição evidenciou a necessidade de um trabalho que reforçasse a escola como lugar de aprender com satisfação, perspectiva que veio ao encontro dos objetivos de nosso projeto, que, em síntese, visa relacionar pedagogia e diversidade, contribuindo para a construção de processos inclusivos nas escolas.

O trabalho ocorreu semanalmente com as turmas de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, sendo constituídas por alunos do

turno inverso e também do turno em que a atividade era realizada, numa tarde por semana. Os grupos de alunos com os quais trabalhamos eram compostos por crianças e adolescentes de cinco a quatorze anos de idade e nossa ação contou com atividades previamente planejadas e propostas de acordo com a demanda das turmas.

### **Conceituando o lúdico, jogo e brincadeira**

Segundo Lima (2004, p. 5), a palavra lúdico vem do latim e significa ilusão:

[...] é o adjetivo que qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou a brincadeira. É utilizado para caracterizar uma mentalidade, um comportamento ou uma ação que parece apresentar um ambiente ou evento no qual o real tem um estatuto semelhante ao que tem na brincadeira ou no jogo: de prazer, divertimento, etc.

O lúdico se manifesta sob diferentes atividades e nas mais diversas faixas etárias, entre elas o jogo e a brincadeira. Contudo, Dohme (2003) expõe que esta também se ocupa de outras atividades, tais como: histórias, dramatizações, músicas, danças e artes plásticas. Nesse sentido, o jogo é uma das possibilidades lúdicas.

De acordo com as diferentes culturas e linhas teóricas, as terminologias do jogo, brincar e brincadeira variam de sentido e significado. Diz Kishimoto (2003) que a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica, ou seja, é o lúdico em ação. Já para Huizinga (1993), jogo é uma atividade voluntária, exercida em determinado tempo e espaço, seguindo regras pré-estabelecidas, dotada de um fim em si mesma, com caráter fictício. Para Fortuna (2000), a caracterização do jogo pode ser atribuída à brincadeira, pois em ambas percebemos conceitos em comum, os quais também são identificados por Caillois (1990), que define a atividade lúdica como livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e simbólica, sendo que o termo improdutivo tem aqui um caráter autotélico, ou seja, o objetivo do jogo é apenas o de jogar.

A partir desses autores, percebemos que ambos os conceitos não se distinguem em se tratando de suas aplicações práticas, uma vez que, apesar

da brincadeira ser vista como uma ação desprovida de intencionalidade e pouco valorizada, assim como o jogo, possui repercussões nos diferentes níveis do desenvolvimento humano e propicia aprendizagens.

Segundo Winnicott (*apud* PARENTE, 2006), a brincadeira é uma espécie de elo entre a realidade externa e interna e permite aproximar o que é concebido subjetivamente do que é objetivamente percebido pela realidade.

### Ludicidade e os discentes

Nos treze encontros realizados com os alunos da escola Padre Balduino Rambo, contemplamos momentos lúdicos, objetivando, em alguns deles, a integração, apresentação e reconhecimento dos participantes do grupo. Tisi (2004) refere que a atividade lúdica incide na autonomia e na socialização da criança, quesitos esses encontrados nos primeiros encontros de nossa prática. Eles foram fundamentais para tal integração mediados pelos jogos “Dança das cadeiras invertida”, “Adote um dono” e “Toca do coelho”. Tais jogos foram propostos com o intuito de problematizar e intervir nos processos de construção, tanto da autonomia, quanto da socialização, devido ao seu caráter dinâmico, descontraído, em que os próprios alunos foram sujeitos das escolhas e configurações de cada momento.

Para dar sequência às atividades realizadas na escola, buscamos brincadeiras cuja finalidade seria proporcionar um agir com curiosidade, com iniciativa e com autoconfiança, seguindo a proposição de Vygotsky (1988). Como exemplo, podemos citar as brincadeiras “Eu te amo porque...”, “Cena estática”, “O urso e o lenhador”, entre outras, em que as crianças foram desafiadas a explorar o outro, expondo-se e ao mesmo tempo compartilhando a percepção do outro. A descrição objetiva dos jogos e brincadeiras aqui citados encontra-se no apêndice, ao final do texto.

Estabelecendo uma relação entre a ação e o pensar, os jogos coletivos não somente possibilitam modificações no âmbito do agir, mas também na organização do pensamento. Collares (2008) afirma que o trabalho em grupo tem a função de socializar dúvidas e descobertas, por meio da resolução coletiva do problema posto. Isso foi evidenciado em determinadas situações, como “Robô descontrolado”, “Palavra temática” e “Adivinhações”, cujas ações propiciaram a interação coletiva.

Outra autora, Borja y Sole (*apud* COLLARES, 2008) afirma que o jogo oferece a possibilidade de meninos e meninas divertirem-se. Assim,

sendo ativos frente às descobertas de si mesmos e do contexto do mundo, é também por meio do jogo que possibilitamos esse fazer, buscar, criar, investigar, conhecer, aprender, observar, reconhecer e dominar a realidade. Portanto, podemos pensar que, além do prazer que o brincar proporciona, estando a brincadeira voltada para si mesma, esta representa uma experiência não só externa como interna, agindo sobre as identidades desses sujeitos.

Resumindo tais concepções, concordamos com Maluf (2007, p. 21), quando afirma que, ao brincar, “exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente”.

### **A “influência” da ludicidade nos docentes**

A partir das vivências anteriores às atividades pedagógicas realizadas e das reflexões que acompanharam nosso trabalho com os alunos, percebermos que nas instituições escolares, em geral, pouco se brinca em sala de aula, sendo o momento da brincadeira concebido como a hora do recreio, ou seja, um momento livre e restrito. Então, alguns questionamentos que dizem respeito à formação de professores e às práticas pedagógicas foram surgindo no decorrer do trabalho desenvolvido no Rabinho e, entre eles, destacamos os seguintes.

Que papel o brincar tem no fazer pedagógico dos professores? O que pensam os educadores sobre o jogo na educação? A sala de aula pode ser um lugar de brincar?

Questões como essas foram observadas e refletidas por nós, considerando a separação que predomina entre o brincar e o aprender. A dissociação entre essas palavras não é privilégio da escola em que atuamos. Em geral, os processos de escolarização estão centrados em ensinar os conteúdos, destituindo a aprendizagem do prazer, além do fator motivacional do aluno. Sob esse aspecto, a perspectiva lúdica agrega as noções de ensinar e aprender trazendo um novo paradigma para a relação pedagógica. Entretanto, como diz Fortuna (2000), o brincar é permitido somente na educação infantil, sendo abolido nos anos iniciais, devido ao fato de que “agora é hora de aprender e não de brincar”.

Essa ideia é complementada por Maluf (2007) ao dizer que o professor é figura essencial na criação dos espaços, na oferta dos materiais adequa-

dos e na participação desses momentos lúdicos, agindo enquanto promotor deles. A formação e a preparação para aceitar e incorporar o lúdico na sala de aula é algo construído e constituído no processo de formação, que envolve a experiência do brincar enquanto criança, a formação humana do docente e o conhecimento adquirido a respeito deste.

Com o intuito de promover uma atividade comemorativa no dia da criança, realizamos uma gincana da qual participaram parte dos discentes atendidos pelas bolsistas do programa Pibid Pedagogia. Na ocasião, selecionamos algumas brincadeiras envolvendo o grande grupo, dividido em equipes, ação que requer, para seu desenvolvimento, o máximo de cooperação. No entanto, durante as vivências das atividades lúdicas estabelecidas, verificamos o estranhamento, a não disponibilidade e até mesmo a recusa de alguns alunos e professores frente às propostas, mostrando uma postura de resistência para a participação e o pleno envolvimento.

Se pensarmos que o jogo ensina, é possível que o professor aprenda mais com o jogo do que o próprio aluno, uma vez que um dos componentes da formação lúdica do educador é a própria vivência do brincar, de acordo com Fortuna (2005). Collares (2008, p. 04) acrescenta:

Acolher movimento, a troca e os comentários, por vezes avessos ao que se espera considerando os desafios ou convites à desacomodação, remete o professor a um lugar ativo, curioso, de reciprocidade, no qual se devolve ao aluno o convite à criação organizadora, contextualizadora de si e do mundo. Sem essa compreensão e acolhimento, os alunos continuarão jogando sozinhos, e quem sabe aguardando que a escola, um dia, aprenda a participar do jogo.

Contudo, o professor capaz de brincar precisa estar apto a ouvir, aceitar o inesperado, trabalhar com o imprevisível, reajustar seu planejamento. Em outras palavras, precisa estar disponível para reavaliar constantemente o seu fazer docente. Entretanto, nem todos os educadores estão preparados para refletir sobre sua prática, pois, antes de tudo, jogar é reconstruir, desorganizar, e isso requer disponibilidade, sensibilidade, desprendimento e renovação. Poderíamos pensar que o jogo é uma atividade simples, no entanto percebemos que requer disposição para “se jogar”, bem como estudo aprofundado sobre o tema, evidenciando, desse modo, a necessidade de formação dos professores para essa questão da ludicidade na escola.

## Bolsistas brincando

Em relação às bolsistas, que são estudantes de Pedagogia e, portanto, ainda estão na formação inicial para a docência, acreditamos que, como futuras profissionais da educação, os materiais didáticos pedagógicos e as diferentes maneiras de inseri-los no cotidiano escolar ainda parecem ser tarefas a serem feitas em espaços de aprendizagens. Propostas que incorporem e mobilizem a curiosidade e o desejo dos alunos, a utilização de recursos desafiadores, os quais provocam diálogos entre eles, o uso de materiais que abrigam uma multiplicidade de conhecimentos, esses são alguns dos princípios educativos a serem incentivados em sala de aula e difundidos entre profissionais educadores. Com isso, pensamos em aliar à ludicidade outros recursos, visando revirar os conteúdos curriculares escolares. Oliveira, Rodrigues, Dalla Zen e Xavier (2005) afirmam que devemos atentar para a necessidade de refletir sobre os modos de lidar com tais recursos, transpondo-os para um currículo mais dinâmico e menos cristalizado.

Nesse sentido, pensamos que a dimensão lúdica precisa ser incorporada ao currículo, incluída como recurso didático, de forma a incidir na formação dos sujeitos nos diferentes momentos da vida, tanto das crianças na educação infantil e no ensino fundamental, como nos cursos de formação inicial e continuada de professores. Seguindo nessa linha de pensamento, estabelecemos como recursos alternativos atividades como a música, a poesia e a contação de histórias, inseridas nas oficinas que desenvolvemos na escola. Propomos a “Cantiga do João” e “É tudo invenção”, assim como uma dinâmica com a temática da família a partir da leitura *O livro da família*.

Esses são recursos que permitem um exercício de ação/reflexão/ação, perpassando esse viés teórico-prático. Complementamos esse pensamento com a afirmação de Santos (2001, p. 8):

O conhecimento da teoria é imprescindível para que o professor saiba identificar as diferentes formas pelas quais as atividades lúdicas se manifestam ao longo da infância e relacioná-las com o processo de desenvolvimento da inteligência. Mas é necessário que a teoria seja pensada e alimentada pela prática, ou seja, será através da interação com o seu grupo de crianças que o professor terá condições de tomar decisões que estejam em sintonia com o pensamento e com os sentimentos das crianças, significando, a partir da ação da criança, reais oportunidades construtivas.

Além de considerarmos a formação pedagógica, cuja importância é indiscutível em se tratando dos aspectos lúdicos, é importante elencar também a formação pessoal, que abrange aspectos como o senso crítico, a autonomia e a cooperação. De acordo com Dohme (2003), as atividades lúdicas colaboram no processo de autodescoberta, auxiliando o educador a potencializar as suas virtudes, e/ou minimizando suas dificuldades. Ao encararmos o ato de brincar como uma necessidade inerente ao ser humano, é possível registrar a ética como um princípio fundamental a ser trabalhado nas ações envolvidas pelo brincar (DEBORTOLI *et al.*, 2009).

Seguindo esse pensamento, evidenciamos as experiências das bolsistas e alunos na escola, uma vez que esses valores foram constituindo-se mutuamente. Assim como refere Madalena Freire (1992), apesar das diferenças entre os indivíduos que compõem um grupo, suas identidades, histórias e intervenções constroem esse espaço. Ele é constituído, dessa forma, por todos.

### **Algumas considerações**

Apesar da aparente contradição, no âmbito prático, entre jogo e educação, eles encontram-se indissociáveis na experiência teórico-prática e, mesmo sendo esse um binômio complexo, tem papel fundamental na constituição de educandos brincantes.

Assim, durante o exercício da docência, buscamos aproximar e aliar ambos os conceitos. Também compreendemos que, nas relações estabelecidas em sala de aula, o educador que promove o brincar e valoriza o ato da brincadeira nas ações dos seus alunos, em geral, é aquele que também é capaz de brincar.

Esse trabalho nos mostrou que, para entendermos a importância do jogo no espaço escolar e seus benefícios na apropriação do conhecimento, é imprescindível participar ativamente das propostas lúdicas. Nesse sentido, como Kishimoto (2003), o educador deve brincar, demonstrando não só prazer de fazê-lo, mas estimulando as crianças para tais ações.

Entretanto, percebemos que tal capacidade para entender o contexto da ludicidade, além da preocupação com a mediação dela, não perpassa as práticas pedagógicas da maioria das professoras da instituição na qual atuamos. Se o jogo realiza-se pela atuação dos participantes, que concretizam suas regras, possibilitando a imersão na ação lúdica, a brincadeira deixa de

ser coisa de criança e passa a ser coisa séria, digna de compor uma ação docente comprometida, por meio de recursos didáticos, pretendendo atingir o processo ensino-aprendizagem (PENTEADO, 1997).

Tratando-se das repercussões do trabalho junto aos alunos da escola Raminho, percebemos inicialmente um não entendimento da proposta, evidenciado na postura reprimida diante das brincadeiras. Contudo, no desenrolar das dinâmicas, foram apresentando-se mais colaborativos e receptivos, agindo como sujeitos ativos, disponibilizando-se para o momento lúdico e apropriando-se das brincadeiras. Isso também nos foi mostrado nas insistentes solicitações das crianças por atividades lúdicas, repetindo aquelas brincadeiras que já havíamos realizado, assim como quando, ao levarmos outras opções de oficinas, utilizando outras temáticas, pediam que brincássemos com eles.

Pereira (2005, p. 23) ressalta isso ao afirmar que:

Não é à toa que as crianças repetem as brincadeiras. Ali, há uma vivência que as direciona para uma realização interna da eterna incompletude do ser. Essa busca gera cultura traduzida nas brincadeiras, nos brinquedos, nos jogos e em toda sorte de ações que alimentam a experiência humana.

Dessa forma, podemos pensar que nossos objetivos de “contaminar” os alunos com o desejo de brincar e buscar o prazer foram alcançados, em sua maioria. Todavia, como desafio para um trabalho posterior na instituição, fica o de promover mais incisivamente ações de formação docente continuada voltadas para o lúdico, instigando educadores a resgatarem sua infância, permitindo o jogo em suas vidas para que, assim, possam permiti-lo na sala de aula, com os seus alunos.

Por último, consideramos que as influências da ludicidade ocorreram não somente nos discentes, mas também com as bolsistas do Programa de Iniciação à Docência, que protagonizaram esse projeto. A troca de experiências possibilitou um crescimento importante na formação de cada uma das integrantes do grupo.

Madalena Freire (1992) destaca que um grupo não é um amontoado de indivíduos, mas o resultado da dialética de projeções, transferências, em um trabalho de coordenação e reflexão. Assim, enquanto educandas-educadoras, as bolsistas mostraram romper com as quietudes, sem cessar com as ações de re-construir, de forma individual e ao mesmo tempo cole-

tiva. E, como afirma Pereira (2005, p. 26), percebemos que, “na verdade, encontramos-nos diante de um dilema: brincar por brincar ou brincar para aprender? A resposta deveria ser: ambos. É necessário aprender e é necessário brincar, um não elimina o outro”.

## Referências

- BROUGÈRE, G. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- COLLARES, D. O jogo no cotidiano da escola: uma forma de ser e estar na vida. *Revista de Educação*, Porto Alegre, Projeto, v. 8, n.10, out. 2008.
- DEBORTOLI, J. A.; LINHALES, M.; VAGO, T.; CARVALHO, A. *et al.* (Org.). Projeto Brincar. In: *Brincar(es)*. Belo Horizonte: Editora UFMG, Pró-Reitoria de extensão/UFMG, 2009.
- DOHME, V. *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. Petrópolis: Vozes, 2003.
- FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L.; DALLA ZEN, M. I. *Planejamento análises menos convencionais*. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- \_\_\_\_\_. A formação lúdica do educador. In: MOLL, J. (Org.). *Múltiplos alfabetismos: diálogos com a escola pública na formação de professores*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005.
- FREIRE, M. O que é um grupo. In: FREIRE, M. *et al.*; GROSSI, E. P. (Orgs.). *Paixão de aprender*. Petrópolis: Vozes, 1992.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.) *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- LIMA, M. Importância do Brincar no Desenvolvimento da Criança. *Revista do Professor*, Porto Alegre, 20 (78): 5-7, abr./jun. 2004.

MALUF, A. C. M. *Brincar: Prazer e Aprendizado*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

PARENTE, S. M. B. A. A criação da externalidade do mundo. *Os Sentidos da Realidade*, Viver Mente e Cérebro, n. 5, Winnicott, Coleção Memória da psicanálise, São Paulo, Ediouro, Segmento Duetto, 2006. p. 22-27.

PENTEADO, H. D. Jogo e Formação de Professores: Videopsicodrama Pedagógico. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 1997.

PEREIRA, E. T. Brincar e a Criança. In: CARVALHO, A. *et al.* *Brinca(es)*. Belo Horizonte: Editora UFMG, Pró-Reitoria de Extensão/UFMG, 2005.

SANTOS, V. L. B. dos. In: CUNHA, S. R. V. da. (Org.). *Cor, Som e Movimento*. 2. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2001.

TISI, L. *Educação física e a alfabetização*. Rio de Janeiro: Sprit, 2004.

VYGOTSKI, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1988.

## APÊNDICE

### **1ª atividade – Dança das cadeiras invertidas**

Funciona da mesma maneira que a brincadeira habitual da dança das cadeiras, na qual se põe uma cadeira a menos que o número de componentes e, ao parar a música, o que ficar de pé sem sentar na cadeira sai da brincadeira. Nessa outra proposta de brincadeira, quando para a música, ninguém pode ficar de pé, todos sentam, uns no colo dos outros. A cada rodada, uma cadeira é retirada, porém nenhum participante sai. No final, fica uma cadeira e todos sentados juntos.

### **2ª atividade – Toca do coelho**

Em grupos de três crianças, e em círculo, são formadas as tocas. Duas crianças dão as mãos, formando a toca, e outra fica dentro da toca, o coelhinho. Um participante sobra, este dá o comando inicial. Quando falar “**coelho**”, todos os coelhos deverão trocar de tocas. Quem não conseguir entrar em alguma toca dá o comando seguinte. Quando falar “toca”, todas as tocas têm que trocar de lugar, e assim sobrar um coelho, que será o próximo a dar o comando. Quando falar “deu a louca no coelho”, todos devem mudar de lugar, os coelhos e as tocas.

### **3ª atividade – Adote um dono**

Os alunos ficarão em uma roda, onde formarão duplas, um será o cachorro e o outro o dono. O primeiro, sentado na cadeira, e o outro, de pé atrás dela. Um dono ficará sem cachorro e vai tentar pegar algum cachorro, fazendo algum gesto sugestivo. O cachorro é protegido pelo seu dono, que tenta impedi-lo de trocar de lugar, tocando em suas costas.

#### **4ª atividade – Eu te amo porque...**

Em círculo, todos sentados, e um participante fica no centro, de pé. Este escolhe um colega e se posiciona à sua frente, dizendo “Eu te amo porque...” e diz alguma característica sua, seja física ou de sua personalidade ou qualquer outra coisa. Nesse momento, todos que se identificarem com esta, devem trocar de lugar. Assim, os participantes trocam de cadeira e um sobrar no centro. Este reinicia com a frase.

#### **5ª atividade – Cena estática**

O grande grupo é dividido em pequenos grupos. Cada grupo recebe um papel onde está descrita uma situação que deve ser representada aos demais, que precisam adivinhar. Essa situação não pode ser falada nem demonstrada por gestos; a cena deve ser estática.

#### **6ª atividade – O urso e o lenhador**

Um integrante é o urso e os demais são lenhadores. Estes estão dispersos pelo espaço (trabalhando). De repente, o urso acorda e dá um grito. Esse grito faz com que os lenhadores parem e virem estátuas. O urso precisa que as estátuas voltem a se mover. Ele usa de artifícios, mas não pode tocar nos lenhadores. Caso o lenhador saia da condição imóvel, transforma-se em urso também, ajudando a “acordar” os demais. O movimento da brincadeira vai até sobrar um lenhador e este será o próximo urso.

#### **7ª atividade – Robô descontrolado**

Um colega é escolhido para ser robô. Outro sai da sala, enquanto os demais participantes escolhem, em conjunto, qual será a forma de desligar o robô. Quando aquele que estava de fora entrar, o robô está movimentando-se descontroladamente e é preciso desligá-lo. O colega precisa descobrir como. Somente quando realizar o comando que havia sido combinado, ele alcança o objetivo.

#### **8ª atividade – Palavra temática**

Em círculo, todos sentados, é levantado um tema e cada um, em ordem, necessita falar uma palavra que seja do mesmo campo semântico. Quando acabar o interesse, muda-se a temática, passando para outra. A palavra deve ser espontânea, deve “sair” rapidamente.

### **9ª atividade – Adivinhações**

Divididos em grupos, um mediador começará o jogo com o início de uma frase. Nesse caso, com ditados populares, o grupo precisará terminar. Caso o grupo não saiba, passará para o próximo.

### **10ª atividade – Cantiga do João**

Dinâmica com música, em que todos os participantes, em círculo, de mãos dadas, cantam a música do João e, a cada momento, é citado um nome de um integrante do grupo.

### **11ª atividade – É tudo invenção**

A partir de um livro, cada grupo recebe uma prosa, cujo assunto refere-se a uma suposta invenção. A partir desta, eles deveriam criar a sua invenção e expor para os outros grupos.

### **12ª atividade – Brincadeira com a palavra “família”**

Nessa brincadeira, as crianças ficam em roda e a instrutora da brincadeira começará a contar uma história a elas. Quando ela falar a palavra “família” (por exemplo), eles terão que mudar de lugar e o que sobrar terá que continuar a história.

---

Recebido em: 25 nov. 2011.

Aceito em: 07 mar. 2012.