

## A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski

Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra<sup>1</sup>

Michelle Alves Muller Proença<sup>2</sup>

Mirtes dos Santos Jesuino<sup>3</sup>

**Resumo:** Este trabalho tem por objetivo analisar os aspectos históricos que influenciaram a criança e a inserção da ludicidade no ensino. Para entendermos acerca da origem do lúdico, é imprescindível a análise ao mundo infantil, bem como as transformações das brincadeiras e jogos. Nesse sentido, para que haja um olhar ao objeto de estudo na sua historicidade, teorizaremos acerca da criança e ludicidade nos diferentes contextos históricos, na sociedade Primitiva, Antiguidade, Período Medieval, Renascimento à sociedade contemporânea, bem como a importância do lúdico para o educando. Com base na teoria de Vigotski que o homem é sócio-histórico, o resgate as transformações em que a criança passou e as teorias que afirmam a importância do lúdico para a aprendizagem do educando, reforçam a importância de uma educação que contemple a ludicidade em sua prática. Portanto, o objeto de estudo contempla o pensamento marxista a partir da análise da forma que o homem se relaciona com os meios de produção e como a sociedade se organiza a partir de suas relações e contradições.

**Palavras- chave:** Historicidade, Lúdico, Educação.

---

<sup>1</sup> Professora doutora da UFMS, DED –CCHS. Programa de Mestrado e Doutorado em Educação, na Linha de Pesquisa Educação, Psicologia e Prática Docente. Líder do GEPEMULTE - Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação e Múltiplas Linguagens. Professora do Mestrado em Educação Social-CPAN-UFMS. rosanacintra1@hotmail.com.

<sup>2</sup> Graduada em Letras pela UFMS/CPCX, mestranda em Educação pelo PPGEdu/ Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. shellmuller@hotmail.com.

<sup>3</sup> Professora do Centro de Educação a Distância da Universidade Anhanguera-Uniderp, técnica da divisão de educação especial da Secretaria Municipal de Educação de Campo Grande-MS, mestranda em Educação pelo PPGEdu/ Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. mirtesjd@gmail.com

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo analizar la influencia histórica sobre los niños y la inserción de lo lúdico en la enseñanza. Para entender el origen de la novedad, es imperativo analizar el mundo del niño, así como las transformaciones de la diversión y juegos. En ese sentido, hay una mirada en el objeto de estudio en su historia, teorizar sobre lo lúdico del niño y en diferentes contextos históricos, la sociedad primitiva, antigua, medieval de época, del Renacimiento a la sociedad contemporánea y la importancia de lo lúdico para el alumno. Sobre la base de la teoría de Vygotsky que el hombre es histórico-social, la transformación de rescate en las que ha pasado del niño y las teorías que afirman la importancia de lo lúdico con el aprendizaje del estudiante, refuerzan la importancia de una educación que comprenda la alegría en su práctica. Por lo tanto, el objeto de estudio comprende el pensamiento marxista del análisis de la forma en que el hombre se relaciona con los medios de producción y cómo la sociedad se organiza a partir de sus relaciones y contradicciones.

**Palabras clave:** Historicidad, Lúdico, Educación.

O presente artigo está relacionado à disciplina *Fundamentos históricos e filosóficos da educação* do Programa de Pós-Graduação/ Mestrado em Educação, pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, tendo como metodologia, a pesquisa bibliográfica e como objetivo analisar os aspectos históricos que influenciaram a criança, bem como a ludicidade.

Acredito que não é possível dissertar a respeito do objeto de estudo ludicidade, sem antes esclarecer esse conceito que engendrará o trabalho. Por se tratar de atividades prazerosas, o lúdico não está pautado numa postura de educador que deixa a criança brincar apenas para passar o tempo, sem nenhum objetivo. Ao contrário, o lúdico é um recurso pedagógico que envolve a brincadeira de maneira séria, pois deve ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o educando, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

Nesse sentido, reconhecemos a importância das atividades lúdicas na prática docente e a sua influência na aprendizagem da criança. Porém, o que é ludicidade?

Em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados à palavra criança (país). O verbo paízeim, que se traduz por 'brincar', significa literalmente 'fazer de criança'. [...] Só mais tarde paignia passa a designar indiscutivelmente os brinquedos das crianças, mas são raras as ocorrências. [...] Em latim a palavra ludribrum, proveniente de ludus, jogo, também não está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. [...] Quanto à palavra crepundia, freqüentemente traduzida por 'brinquedos infantis' parece só ter adquirido sentido depois do século IV, e encontrá-lo-emos freqüentemente na pluma dos humanistas renascentista [...] (MANSON, 2002, p. 30).

Segundo Manson (2002), tanto gregos quanto latinos elaboraram as primeiras reflexões acerca do lugar em que o brinquedo ocupava na vida da criança. As brincadeiras são passadas historicamente.

Mesmo nas comunidades primitivas ou na sociedade atual, o brincar propicia ao educando uma construção simbólica do mundo. Sendo assim, proponho neste trabalho a historicidade dos brinquedos, brincadeiras e jogos. Pois de acordo com Vigotski (2003), o homem é sócio-histórico, ou seja, se estabelece através das relações e contradições do meio.

Para discorrer sobre a ludicidade, é importante destacar o conceito de infância. Segundo Ariés (1986), como esta sofre transformações em decorrência dos elementos sociais, culturais, políticos e econômicos, não temos um conceito universal. Sendo assim, o olhar para criança depende do momento histórico da sociedade.

Ariés (1986) enfatiza que a idéia de infância teve sua origem a partir do momento histórico e social da modernidade, com a alta redução dos índices de mortalidade infantil. De acordo com Krammer (2007), esse ideal de infância teve um padrão que desconsiderou os aspectos sociais, políticos econômicos, pois teve

como padrão crianças de classe média. Porém, a psicologia no século XX trouxe avanços aos estudos sobre a infância, na vertente de teóricos como Vigotski.

Para entendermos o aspecto lúdico, é imprescindível a análise ao mundo infantil, bem como a brincadeira da criança. Nesse sentido, buscamos teorizar acerca da infância e ludicidade na sociedade Primitiva, Antiguidade, Período Medieval, Renascimento à sociedade contemporânea e a respeito do lúdico a partir de Vigotski (2003), a fim de justificar a necessidade de uma educação que contemple o jogo, a brincadeira e a imaginação como fator de aprendizagem na instituição de educação infantil.

#### **A criança em diferentes momentos históricos**

Na sociedade primitiva, aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas. A educação das crianças era importante, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava.

Almeida (2003) retrata que nesse contexto, a cultura era educativa, caracterizada pelos jogos, que representava a sobrevivência. Sendo assim, o ato de brincar oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária.

[...] As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 23).

A partir dessa cultura, a criança tem contato com mitos dos ancestrais e se diferencia do adulto apenas no tamanho e na produção, pois era considerada um membro da coletividade.

Com uma nova organização na sociedade, o período da Antiguidade (3.000 a.C. até 476 d.C.) foi marcado por uma nova estruturação socioeconômica, por conta do surgimento das cidades. Sendo assim, o processo educativo que era comunitário sofre algumas alterações, com o aparecimento das primeiras escolas. Porém, o ideal de educação era influenciado pela sociedade, as famílias tradicionais da antiga nobreza, pessoas que tinham influência econômica eram atendidas nessa instituição.

Uma educação de caráter intencional foi formada, pois a criança necessitava ser preparada por essa instrução. Aos sete anos, as crianças deveriam começar a ser educadas. “Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância.” (ALMEIDA, 2003, p. 119). O esporte era um valor educativo e moral para Platão, pois afirmava que tinham influência tanto na formação do caráter, quanto na personalidade da criança.

Manson (2002) afirma que a maioria dos brinquedos que conhecemos hoje tiveram sua origem na Grécia Antiga, e eram vistos como facilitadores de movimentos, pois propiciavam a aprendizagem. Existiam várias possibilidades de brincadeiras e brinquedos nesse período, como jogos de ossinhos, arcos, bonecas, cavalos, dentre outros.

O jogo dito de pentelitha, que consistia, originalmente, em lançar ao ar cinco pedrinhas, apanhando a maior possível nas costas da mão, atravessou os séculos e era certamente praticada com ossinhos. Jogava-se aos dados com o astrágalo do carneiro atribuindo-se um determinado valor a cada uma das suas quatro faces, mas também se encontraram dados de ouro e de prata (MANSON, 2002, p. 26).

Tais jogos eram considerados importantes nos anos iniciais da criança. É importante ressaltar que os filósofos da época davam muita importância ao corpo, pois segundo (AGUIAR, 2006, p. 27) “[...] o jogo físico, de caráter reparatório dos militares, possuía um

grande valor pedagógico, direcionado para o ensino-aprendizagem [...]” Quintiliano foi um filósofo pedagogo romano respeitado. No aprendizado das letras, dá ênfase a importância dos jogos.

No momento histórico explicitado, pode-se perceber que as crianças tinham contato com a brincadeira como facilitador do aprendizado de conteúdos formais, para que pudessem aprender as obrigações sociais, tendo contato com o processo de produção

Dos pressupostos antropológicos que embasam a pedagogia, os romanos assim como os gregos representam a tendência essencialista, que atribui à educação a função de realizar ‘o que o homem deve ser’, a partir de um modelo, portanto, os modelos eram tão importantes para os antigos. (QUEIROZ, 2009. p. 15)

Portanto, tais modelos educacionais, de certa maneira persistiram, porém, acrescidos de conteúdos religiosos que marcaram o Período Medieval, aproximadamente do século V ao XV, a igreja exerce influência tanto nos princípios da educação, quanto morais, políticos e jurídicos. Sendo assim, a filosofia cristã traz uma adaptação ao pensamento grego.

Segundo Queiroz (2009), ainda não existia o “sentimento de infância”. De acordo com Ariés (1986, p.101) “[...] qualquer que fosse o papel atribuído à infância e à juventude [...] ele obedecia sempre a um protocolo inicial e correspondia às regras de um jogo coletivo que mobilizava todo o grupo social e todas as classes de idade.” Crianças reproduziam as tarefas do adulto, os princípios morais cristão influenciavam numa educação disciplinadora. Os jogos ficaram ligados a educação de cavaleiros, pois a igreja não oferecia educação física.

A partir das invasões bárbaras do século V, os brinquedos deixam completamente de serem evocados. Apenas alguns raros textos, que falam de crianças educadas em instituições religiosas evocam arcos e jogos de paus, de modo bastante impreciso. É necessário esperar pelo final do século XII para ver ressurgir explicitamente, nas fontes escritas, a idéia de jogo [...]. (MANSON 2002, p. 33)

Dessa maneira, os jogos corporais perderam um pouco a força, passando mais as atividades mentais. Alguns humanistas influenciavam a utilização dos jogos, porém, ainda não eram considerados tão importantes para educação dos pequenos.

[...] é preciso esperar pelos primeiros ‘pedagogos’, os humanistas italianos, para assistir ao esboço de uma reflexão sobre as atividades lúdicas das crianças. Porém, a idéia da utilidade dos jogos está ainda longe de ser reconhecida no Renascimento. Tanto Rabelais como Montaigne falam dos brinquedos com desprezo e durante muito tempo estes serão considerados como um luxo inútil, até mesmo perigoso, pois desviam as crianças dos estudos [...] (MANSON, 2002, p. 51).

Sabemos que as transformações econômicas influenciam na história das crianças, entre os séculos X e XI, as navegações no mediterrâneo foram liberadas, dando início novamente ao desenvolvimento do comércio, pois os bárbaros finalizaram as invasões. Cidades renasceram e conseqüentemente, a classe burguesia surgiu. O comércio em expansão deu novos rumos a ciência e a educação.

Nesse período, o movimento do *humanismo*, marcado pelo período do Renascimento, por volta dos séculos XV e XVI, procurava romper com concepções dominantes da Idade Média, procurando formar uma nova imagem do homem e da cultura. Surgiu uma preocupação com a educação, acarretando no surgimento de instituições de escolas modernas. Manson (2002) afirma que a partir desse movimento renascentista no século XVI, começou-se a perceber o valor que os jogos tinham para educação, vistos como uma tendência que é natural do homem, porém:

Embora seja grande a produção intelectual na Renascença, não foi capaz de mudar significativamente as concepções em relação às crianças, que continuam desconhecidas em sua natureza singular, até que pensadores como Erasmo; Vives; Rabelais; Montaigne; Comênius e, posteriormente, Rosseau e Pestalozzi; realizaram estudos sistemáticos sobre educação, chamando a atenção para a ‘responsabilidade social’ da ciência, o reconhecimento do desenvolvimento infantil e os aspectos psicológicos no ensino. (QUEIROZ, 2009, p. 19)

Na Inglaterra, no século XVIII, surgiu a Revolução Industrial, esse novo modo de produção iria se espalhar praticamente por toda Europa no século XIX e no século XX todo o mundo.

Para refletir acerca da Revolução Industrial em nossa sociedade, trato a discussão de teóricos que tiveram um papel importante na educação, pois estudaram a implantação do modo de produção capitalista, bem como as relações sócio-econômicas e políticas e seu desenvolvimento no processo histórico. Mesmo que não escreveram textos exclusivamente sobre a educação, acredito ser de suma importância a compreensão do modo que Marx e Engels (2004) compreendiam a sociedade, para que possamos entender a análise que faziam do processo educativo.

Na obra de Marx e Engels (2004), "Textos sobre Educação e Ensino", encontramos uma antologia de textos, cujo eixo das discussões encontra-se articulado pela divisão do trabalho, bem como a inserção do modo de produção capitalista. O objetivo central da teoria de Marx é analisar a sociedade capitalista concebida como totalidade, a partir do entendimento das categorias econômicas é possível definir nosso objeto de investigação.

Marx e Engels (2004) fazem uma análise das conseqüências da Revolução Industrial, influenciando a exploração de crianças. Embora a lei fabril exigisse que antes que as crianças comessem a trabalhar, tinham por obrigação, freqüentar a escola pelo menos durante 30 dias e não menos que 150 horas e os meninos alternavam o trabalho com a freqüência à escola, até atingirem 150 horas legais, os patrões não cumpriam esses princípios legais estabelecidos. Crianças eram deixadas aproximadamente por 3 horas na "escola", o patrão recebia semanalmente por isso. Além disso, anteriormente a 1844, além de forjar os certificados que eram assinalados por professores analfabetos. O espaço físico era péssimo, as crianças encontravam-se no local apenas para receber o atestado de freqüência escolar.



Sendo assim, afirmam que o capitalismo desfez a inter-relação do homem com os demais, pois o indivíduo passou a representar uma força de trabalho vendida a proprietários dos meios de produção, com a idéia de uma aparente sobrevivência, observa-se, assim, que o homem não é livre, pois se tornou escravo do trabalho.

Somente em 1896 existiu o primeiro jardim de infância oficial, porém, era visto como caráter particular porque era destinado à burguesia.<sup>4</sup> Hoje, o Centro Educacional Infantil tem como objetivo oferecer cuidado e educação a crianças entre 0 a 4 anos de idade, mas no seu surgimento teve como papel o assistencialismo e ainda sofre a influência do sistema capitalista.

Em 1986 o Brasil começou a se mobilizar, o País queria uma mudança na Educação, para isso eram formadas reuniões, associações e várias organizações para resolver esse problema que a sociedade vivia. Através desses movimentos surgiu uma síntese para a Assembléia Nacional Constituinte, ressaltando a importância da criança, bem como o adolescente também. Então em 1988 a Constituição Federal declara uma doutrina relacionada à criança, apontado no artigo 227, tornando “dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade [...]”.

Após longas conversas foi aprovada a última Lei de Diretrizes e Bases da Educação nacional, nº. 9394/96, que está em vigor atualmente e aprova a primeira etapa da Educação Infantil como Básica.

Ao analisar a teoria de Vigotski (2003) que afirma que o homem é sócio-histórico, é possível verificar a influência que o capitalismo proporciona na infância da criança, bem como seus aspectos negativos,

---

<sup>4</sup> ALVES (2002) em sua obra “A Produção da Escola Pública Contemporânea” disserta acerca da origem da Escola Pública, assunto que não será aprofundado nesse trabalho por não ser o foco principal.

como o individualismo, a mercadoria, o consumo, a alienação, dentre outros. “O ambiente social contemporâneo, isto é, o meio da sociedade capitalista, cria, devido a seu caótico sistema de influências, uma contradição radical entre a experiência precoce da criança e suas formas de adaptação mais tardias”. (VIGOTSKI, 199. p. 199)

Ariés (1986) afirma que a criança era considerada “um adulto” em miniatura no período medieval, e hoje não é muito diferente. Vivem um “faz-de-conta” que não oferece fatores positivos ao seu desenvolvimento, reproduzem o adulto de hoje, influenciado pela sociedade capitalista. Estamos num momento em que a sexualidade está a florada, e a mídia é o recurso no qual as crianças têm acesso a ela. No Brasil, ainda não existe nenhuma Lei que proíba a propaganda com a criança, muitas passam horas se produzindo no estúdio, alimentando as necessidades que o sistema produz. Não estou questionando que esses fatores são negativos ao ser humano, mas “queimar etapas” nessa fase seria afastar a criança do seu momento de infância.

Mesmo com as contradições apresentadas, na instituição de educação infantil é possível oferecer um ensino que priorize a aprendizagem significativa ao educando. Sendo assim, a proposta do ensino por meio da ludicidade na prática docente visa propiciar ao educando a oportunidade de desenvolver atividades em equipe, momentos de socialização, de imaginação a partir do seu conhecimento de mundo, ter contato com regras por meio dos jogos, dentre outros. Pois, de acordo com Meszáros (2008, p. 83) o significado real de educação “[...] é fazer os indivíduos viverem positivamente à altura dos desafios das condições sociais historicamente em transformação – das quais são também os produtores mesmo sob as circunstâncias mais difíceis [...]”.

Como o objeto de estudo é a ludicidade, verificou-se que é de suma importância dissertar a respeito desse tema. Portanto, a discussão a seguir está centrada a partir do teórico de base Vigotski (2003).

### **Teorização do lúdico**

Partindo do pressuposto que lúdico envolve a brincadeira e o jogo, pautaremos esse termo na vertente do teórico Vigotski (2003, 2008).

No livro *Psicologia Pedagógica*, podemos observar o psicólogo afirmando que o jogo pode ser considerado o recurso do instinto mais importante para a educação. O jogo é conhecido popularmente como um instrumento apenas para a criança passar o tempo. Porém, segundo Vigotski (2003), a partir da observação, pode-se constatar de que o jogo está presente historicamente nas diversas culturas, representando uma peculiaridade que é natural do homem. Além disso, até os animais brincam, dessa forma, o jogo pode ter um sentido biológico.

Foram realizados vários estudos para entender o sentido do jogo, observamos uma teoria afirmando que o jogo é apenas um meio para a criança liberar sua energia, porém, por meio dessa teoria, foi elaborado um estudo para responder às lacunas existentes, afirmando que o jogo é a escola natural do animal. (VIGOSTSKI, 2003, p. 105) afirma que “esse significado biológico do jogo, como escola e preparação para a atividade posterior, foi confirmado integralmente através do estudo do jogo humano”. Nesse sentido, entendemos a importância do brincar, pois para a criança, seu jogo corresponde a sua idade, seus interesses, possuindo um sentido importante por propiciar tanto hábitos, quanto habilidades importantes.

Quando o educador coloca as crianças em situações que são renovadas constantemente “o jogo as obriga a diversificar de forma ilimitada a coordenação social de seus movimentos e lhes ensina flexibilidade, plasticidade e aptidão criativa como nenhum outro âmbito da educação”. (VIGOTSKI, 2003, p. 106). O jogo com regras oferece ao educando a socialização, a expressão do prazer, a forma natural de trabalho, além de ser uma preparação para a vida.

Marx e Engels (2004) afirmam que o trabalhador alienado tem uma relação externa com sua própria atividade, pois a atividade de

produção da sociedade capitalista nega a mediação entre homem e natureza, transformando o homem em mercadoria, ou seja, o homem e suas relações se torna coisificado.

Encontramos um exemplo da diferença entre trabalho e atividade lúdica a partir do relato de um psicólogo, descrevendo que numa colônia inglesa, nativos ficavam horrorizados ao observar ingleses jogarem futebol até esgotarem suas forças. Os nativos realizavam os trabalhos em troca de moeda, enquanto os senhores apenas descansavam. Foi quando um nativo sugeriu “trabalhar” no lugar de um dos senhores em troca de dinheiro, para que ele não se cansasse. “O nativo não compreendia a diferença psicológica entre o jogo e o trabalho, que consiste no efeito subjetivo do jogo, e se deixou enganar pela total semelhança externa entre a atividade lúdica e a do trabalho” (VIGOTSKI, 2003, p. 107).

A partir do jogo o educando vivência suas experiências e a função emocional da fantasia organiza “formas do ambiente que permitem que a criança desenvolva e exercite suas inclinações naturais”. (VIGOTSKI, 2003, p. 155), sendo que o jogo é a fantasia em ação. A educação imaginativa desenvolve funções que são positivas da fantasia e o jogo é o canal da fantasia, pois não mina o sentido de realidade e desenvolve hábitos para a elaboração desse sentido, proporcionando o faz-de-conta.

A prática docente realizada por meio do jogo proporciona aspectos relevantes ao desenvolvimento do educando, pois o jogo não o afasta da vida, ao contrário, proporciona aptidões fundamentais na vida. Segundo (GAUPP, apud VIGOTSKI, 2003, p. 157) “em nenhum outro período da vida a criança aprende tanto quanto nos anos de suas brincadeiras infantis”.

### **Considerações finais**

Podemos observar a partir da pesquisa acerca da criança em diferentes contextos, que os jogos estavam presentes em todos os períodos e povos, porém, muitas vezes eram vistos apenas como

instrumento para passar o tempo, esse pensamento foi alterado a partir de autores como Vigotski. Atualmente, de acordo com os PCNs da educação infantil (2007), as brincadeiras e os jogos propiciam a ampliação dos conhecimentos por meio da atividade lúdica.

A teoria de Vigotski (2003), baseada no pensamento marxista, afirma que o modo de produção e distribuição determina o homem enquanto ser em todos os outros aspectos, sociais, psicológicos, dentre outros. Dessa forma, como qualquer outro indivíduo, a criança já está inserida num meio determinante que a influencia, antes mesmo de outros aspectos, considerados não como determinantes por esse próprio materialismo, mas como o fruto do modelo econômico. Sendo assim, a educação humana é determinada pelo meio social em que estamos inseridos.

O centro de educação infantil<sup>5</sup> tem como objetivo oferecer cuidado e educação a crianças entre zero a quatro anos de idade, mas nasceu com o papel de assistencialismo para atender às necessidades do sistema, que surgia com a Revolução Industrial. Mesmo sabendo dos aspectos negativos que o capitalismo acarreta na sociedade, como o individualismo, a mercadoria, a alienação, o educador que contemple a ludicidade em sua prática, proporciona ao educando o desenvolvimento físico, cognitivo, social, dentre outros. Portanto, se justifica a importância que o mediador tem na instituição a partir de atividades que contemplem brincadeiras e jogos como fator de aprendizagem significativa, a partir da zona de desenvolvimento proximal.

### Referências

ARISTÓTELES. *Poética*. Trad. Eudoro de Souza. Cultural, São Paulo: Cultural, 1984.

AGUIAR, Atividade lúdica Olivette Rufino Prado. *Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil*. 2006. Tese (Doutorado em

---

<sup>5</sup> A nomenclatura utilizada anteriormente era creche.

Educação). ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. 2 ed. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara, 1986.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. *Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Infantil*. Brasília: Mec/ SEF, 1997

DEWEY, John. *Educação e Democracia*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

MARX, K; ENGLÉS, F. *Textos sobre educação e ensino*. Trad. Rubens Eduardo Frias. São Paulo: Editora Moraes, 2004.

MESZÁROS, Istvan. *A Educação para Além do Capital*. Trad. Isa Tavares. São Paulo: Biotempo, 2008.

VEER, René Van Der; VALSINER, Jaan. *Vygotski: Uma Síntese*. Trad. Cecília C. Bertalotti. 4 ed. São Paulo: Loyola, 1996.

VIGOSKI, Liev Seminovichi. *Psicologia Pedagógica*. Trad. Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

\_\_\_\_\_. *A Formação Social da Mente*. Trad. José Cipolla Neto. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

\_\_\_\_\_. *Pensamento e Linguagem*. Trad. Jéferson Luiz Camargo. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil*. São Paulo, SP: Moderna, 1996.

KRAMER, Sonia. A infância e sua singularidade. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricéia Ribeiro de. *Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão de seis anos de idade*. Brasília; DF: MEC. SEC, 2007.

MANSON, Michael. *História dos Brinquedos e dos Jogos*. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. *Educação Infantil e Ludicidade*. Teresina: EDUFPI, 2009.