

# **JOGOS MATEMÁTICOS E TECNOLÓGICOS: Recurso para a construção do conhecimento**

Tatiano De Ben<sup>1</sup>

Rosemari Barden Turcatto<sup>2</sup>

## **RESUMO**

O presente artigo tem por objetivo discutir a importância do uso das práticas lúdicas como estratégia pedagógica para a aprendizagem da Matemática na Educação Básica. Sabemos da importância de trabalharmos de forma diferenciada, pois, esta forma envolve o interesse do aluno e, isto pode ser uma estratégia significativa na construção não só dos saberes matemáticos, mas também no gostar e ter prazer em estudar matemática desde os Anos Iniciais. Discutir a importância dos jogos como metodologia de ensino, é preocupar-se em promover a inserção do aluno nos grupos, o que é fundamental para seu desenvolvimento psicológico básico. Além disso, eles servem para motivar e estimular o raciocínio lógico, para fixar os conteúdos dados em sala e tornar a aula mais atraente e divertida. Para isso, é importante o professor ter ferramentas a sua disposição que facilitem e tornem possível o ensino de forma diferenciada. Faremos uma análise a partir de revisão bibliográfica e de experiências e conhecimentos de professores que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, indagando os educadores sobre a utilização ou não de jogos em sala de aula, se eles se sentem preparados ou encontram dificuldades, além disso, como eles percebem a interferência dos jogos, os entraves e as possibilidades da utilização de tecnologias educacionais.

**Palavras-chave:** Matemática. Jogos. Raciocínio Lógico. Tecnologia.

---

<sup>1</sup> Graduado em Matemática-ênfase em computação pela Unoesc Campus de São Miguel do Oeste, tatianodeben@hotmail.com, professor orientador da sala de tecnologias – EEB Nossa Senhora da Saleté.

<sup>2</sup> Mestre em Matemática Aplicada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, rosemari.turcatto@unoesc.edu.br, Professora na Universidade do Oeste de Santa Catarina.

## INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade globalizada onde os meios tecnológicos trazem muita distração às novas gerações, propiciam acesso fácil a conteúdos interativos e informações ilimitadas através do mundo digital. Desta forma, a tradicional forma de ensinar está perdendo espaço e precisa se reinventar para atender as novas demandas educacionais.

Com as dificuldades existentes, no ensino e aprendizagem dos conteúdos matemáticos, surge a necessidade de propostas metodológicas e recursos didáticos, que auxiliem o professor em sala de aula, como também os alunos, na construção do seu conhecimento.

Desta forma os jogos matemáticos são uma ferramenta interessante para propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favoreçam a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções.

Analisando o uso da informática na educação principalmente na Educação Matemática significa não apenas incorporar uma tecnologia ao desenvolvimento educacional apenas como mais uma ferramenta de auxílio ao educador, mas observando que esta serve como suporte e base para trabalhar diversas matérias. Desta forma propiciam a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural.

Ao mesmo tempo em que temos tantos fatores positivos e possuímos diversas formas de atingir os objetivos com a utilização dos jogos, temos que perceber qual a mais eficaz e qual será possível de se realizar pensando na realidade vivenciada, no material disponível ao professor, além de observar o interesse do educador em utilizar ferramentas que podem muitas vezes não ser de seu pleno domínio.

Desta maneira, podemos destacar o estudo sobre os jogos na Educação Matemática para percebermos as interferências que eles podem causar, através das diversas possibilidades de sua aplicação no aprendizado do aluno da educação básica, além disso, sua utilização que obriga de certa forma a busca pelo educador de novas formas de ensino, de atividades diferenciadas, de domínio mesmo que básico de novas tecnologias, resultando num maior aprendizado para as partes interessadas no processo.

## **DESENVOLVIMENTO**

A dinâmica e a velocidade com a qual a sociedade se modifica, faz com que a importância dos jogos como recurso didático, sofra oscilações.

Atualmente, com a evolução dos estudos psicológicos e educacionais sobre o desenvolvimento infantil, constata-se que o jogo é fundamental para a construção do pensamento da criança e para a aquisição da leitura, da escrita e do raciocínio lógico-matemático.

Sua utilização em sala de aula possui vasta fundamentação teórica. O conceito do ato de jogar varia conforme a visão de cada pesquisador, porém a essência do ato e sua importância no âmbito educacional continuam intrínsecas em cada conceito.

Jogar em sala de aula promove ricas situações de interação e aprendizagem e auxilia educadores e educando no processo educacional, podendo ser utilizados em diversas áreas e diversos fins, sendo, portanto de grande relevância, por viabilizar situações de aprendizagem e socialização com os outros e com o meio.

Nessa perspectiva, Murcia (2005, p.9) acrescenta que:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é facilitador da comunicação entre seres humanos.

Não obstante, Brotto (2001) caracteriza os jogos como um fenômeno antropológico e social, por refletirem em cada sociedade, os costumes e a história das diferenças culturais bem como as influências do contexto no qual diferentes grupos de crianças brincam.

Diante disto, percebe-se que a utilização dos jogos segue prioridades elaboradas em função do contexto social e sob o aspecto político e econômico, através de uma relação antiga entre desenvolvimento humano e a educação.

Volpato (2002) demonstra que Já na Grécia antiga, tanto Aristóteles quanto Platão evidenciavam a importância da atividade lúdica no processo de formação da criança.

Para Aristóteles, além de preparar a criança para a vida adulta, o jogo funciona como uma forma de “descanso do espírito”, em outras palavras, como algo oposto ao trabalho, como recreação.

Já Platão divulgava o valor e a importância de se aprender brincando, sendo necessário estimular tal prática, que para ele, repercute na formação da personalidade, e por isso, deveria ser supervisionada pelos adultos como garantia de conservação das leis e das virtudes.

Observa-se então que tanto Aristóteles quanto Platão já percebiam o potencial presente no uso dos jogos, que instruem e também divertem, configurando-se numa atividade de crescimento pessoal e social.

Porém, como já mencionado, o processo de ensino e aprendizagem sofre influências do contexto social, político e econômico, gerando então uma proposta educacional conservadora na qual a escola apenas reproduz as estruturas da sociedade, ou seja, a escola caracteriza-se como uma instituição moldada pelo período histórico no qual está inserida.

Na Idade Média, por exemplo, com a influência do Cristianismo, segundo Kishimoto (1999), a educação era disciplinadora, através da imposição de dogmas, caracterizando-se como uma visão tradicionalista da educação onde na sala de aula exigia-se silêncio absoluto, o aluno era passivo e o professor autoritário, os pais temiam que seus filhos não aprendessem e a escola pouco sabia sobre como a

criança aprende. Nesse ambiente era impossível a expansão dos jogos, que, nesta época eram considerados uma infração da lei, semelhantes à embriaguez e à prostituição.

Chega então o século XVI, novos ideais, novas concepções pedagógicas. Época do Renascimento.

Wajskop (1995) relata que nesse período, as possibilidades educativas dos jogos foram notadas e passaram a utilizá-los, vetando alguns jogos e aconselhando outros, classificados como “maus” e “bons” jogos.

De acordo com Ariés (1981) essa classificação, que adentrou o século XVII, se deu devido à duplicidade quanto às concepções dos adultos sobre a infância e uma atitude moral contraditória com relação aos jogos e as brincadeiras.

Nesta época em que o ideal da educação renascentista era o de formar no homem um espírito livre, capaz de dominar todos os campos do conhecimento, desde a arte até a ciência, (ideal que em pouco tempo constatou-se impossível) consideraram-se as brincadeiras e jogos como uma forma de preservar a moralidade das crianças, tidas até então, como adultos em miniaturas.

Kishimoto (1999) revela que com a criação do Instituto dos Jesuítas no século XVI, sugeriram os jogos educativos divulgados por Ignácio de Loyola no sistema educacional dessa organização, tendo como objetivo enriquecer as ações didáticas, por intermédio de exercícios de caráter lúdico, onde as crianças passaram a vivenciar uma metodologia educacional diferente.

Surge então uma nova proposta de educação na qual se estabelece uma relação entre o jogo e a educação. Relação marcada por três principais pontos de vista ao longo das transformações da sociedade, conforme destaca Brougère (1998) ao mencionar o ponto de vista aristotélico (jogo como recreação), sendo esta, a primeira forma de olhar o jogo. Em segundo, o jogo como dispositivo pedagógico, no qual o interesse que a criança manifesta pelo jogo deve ser utilizado para ensinar. E o terceiro, que é o jogo como uma atividade que permite ao pedagogo observar e compreender a personalidade da criança e adaptá-lo ao ensino.

Junto ao Século XVIII, nascem novas tendências e movimentos culturais. Rousseau sugere a valorização das características próprias das crianças, expandindo a concepção sobre a criança como um ser distinto do adulto, o jogo ganha espaço e valorização no âmbito educacional na medida em que a educação começa a se ajustar à natureza infantil.

Na Visão de Brougère (1998) foi a perspectiva de Rousseau que favoreceu o uso dos jogos como suporte pedagógico.

Mas além de Rousseau, pesquisadores como Pestalozzi, Comenius e Froebel, com base numa concepção idealista e protetora da criança contribuíram para a valorização da infância, e segundo Wajskop, lançaram a proposta de uma educação através de brinquedos, tendo como ponto central a recreação.

De acordo com Kishimoto, tal proposta foi lançada no início do século XIX, término da Revolução Francesa, fazendo surgir novas práticas pedagógicas.

Nesse contexto, Montessori e Décroly contribuíram significativamente para o ensino da Matemática, sendo considerados por Wajskop como os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romper com a educação tradicionalista de sua época, propondo uma educação sensorial, através da utilização de jogos e materiais didáticos, traduzindo por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis.

A partir dessa época, observa-se uma crescente valorização do uso dos jogos como recursos didáticos, sobretudo com a evolução dos estudos psicológicos e educacionais, bem como do desenvolvimento infantil.

Desta maneira e com o constante inovar tecnológico, que nos rodeia, observamos cada vez mais a busca e utilização de novas ferramentas no contexto escolar. Sendo função também da escola inserir o educando no mundo e formar cidadãos capazes de compreender o meio que os cerca.

Se retornarmos ao tempo, veremos que nos anos 80 comentava-se, que antes do ano 2000 o trabalho intensivo com computadores seria o principal modo através do qual, estudantes de todos os níveis iriam aprender, em todas as áreas de conhecimentos. Frente ao entusiasmo da revolução que causaria esta tecnologia na

educação, criou-se por parte de muitos educadores uma visão fantasiosa de que a mera presença do computador aumentaria a aprendizagem dos estudantes. Mais de trinta anos depois vemos, porém, que esta visão era e continua sendo contraposta por alguns outros educadores que consideram um desperdício de tempo e dinheiro, aplicar em projetos que desenvolvam nas escolas o uso de outras mídias que ultrapassam o giz e o quadro negro.

Para Gillo (1994, p. 32)

A organização curricular das disciplinas coloca-as como realidades estanques sem interconexão alguma, dificultando para os alunos a compreensão do conhecimento como um todo integrado, a construção de uma cosmo visão abrangente que lhes permita uma percepção totalizante da realidade.

Os recursos atuais da tecnologia, os novos meios digitais, multimídia, internet, trazem novas formas de ler, de escrever, e como consequência, de pensar e agir, ou seja, a tecnologia não causa mudanças apenas no que fazemos, mas também em nosso comportamento, na forma como elaboramos conhecimentos e os relacionamos com o mundo. As tecnologias surgem de acordo com as necessidades, facilitando nossas ações ou até mesmo nos substituindo em certos afazeres.

A possibilidade de trabalhar tendo ferramentas tecnológicas como auxílio abrem novas perspectivas para o docente. O computador pode ser um problema a mais na vida atribulada do professor, mas pode desencadear o surgimento de novas possibilidades para o desenvolvimento dos conceitos.

Para que o professor se sinta habilitado a utilizar estas novas tecnologias, deve se apropriar do processo de construção de sua competência, para assim, utilizar gradativamente os referidos recursos informatizados, podendo gerar novas possibilidades de sua utilização educacional.

Diante de tudo isso o professor é desafiado constantemente a rever e ampliar seus conhecimentos, quanto mais ele se insere no mundo da informática, mais ele corre o risco de se deparar com uma situação que não lhe é familiar.

Uma nova mídia como a informática abre possibilidades de mudanças dentro do próprio conhecimento. Uma determinada mídia não determina a prática

pedagógica, porém ao mesmo tempo elas podem ser consideradas como uma tentativa de superar problemas de práticas de ensino tradicional. Essa prática estimula a utilização de problemas abertos, para a formulação de projetos em que a sistematização só se dará através de um processo de investigação por parte dos estudantes.

Segundo Borba (2001, p. 46) “Os seres humanos são constituídos por técnicas que estendem e modificam o seu raciocínio e, ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão constantemente transformando essas técnicas”.

A Matemática deve ser entendida como um conhecimento vivo, dinâmico, produzido historicamente nas diferentes sociedades, sistematizando e organizando com linguagens simbólicas próprias em algumas culturas atendendo as necessidades concretas da humanidade. Desta maneira mudar a forma de apresentar os conceitos matemáticos podem contribuir para uma construção mais eficiente e significativa.

O Jogo Matemático é uma oportunidade para desenvolver várias competências ou habilidades transversais, levar o educando a realizar escolhas, tomar decisões, organizar estratégias. No momento do jogo ele desenvolve sua aptidão para dominar o aprendizado. Ele explora, exercita todas as suas possibilidades em todos os domínios. Mostra-se sério, concentrado, porque não diz que está jogando, mas sim trabalhando.

Aprendemos pelo prazer, porque gostamos de um assunto de uma mídia, de uma pessoa. O jogo, o ambiente agradável, os estímulos positivos podem facilitar a aprendizagem. Aprendemos mais, quando conseguimos juntar todos os fatores: temos interesse, motivação clara; desenvolvemos hábitos que facilitam o processo de aprendizagem; e sentimos prazer no que estudamos e na forma de fazê-lo. (MORAM, 2001, p. 24)

O uso de jogos no ensino de Matemática o objetivo de fazer com que os alunos gostem de apreender esta disciplina, mudando a rotina da classe e despertando o interesse do aluno envolvido. A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, jogos de tabuleiro, memória e outros, que permitam que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, os jogos devem ser utilizados ocasionalmente para sanar

as lacunas que se produzem na atividade escolar diária. Nesse sentido, há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas: o caráter lúdico, o desenvolvimento das técnicas intelectuais e a formação de relações sociais.

Vigotsky afirmava que através do brinquedo a criança apreende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes e enfrentar desafios, lançar-se em busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório, ou necessário para aprendizagem da Matemática.

Porém, existem alguns obstáculos que o Brasil tem enfrentado em relação ao ensino da Matemática de forma lúdica, entre eles, aponta-se a falta de uma formação profissional qualificada, as restrições ligadas às condições de trabalho, a ausência de políticas educacionais efetivas e as interpretações equivocadas de concepção pedagógica. Individualmente ou em grupos, torna-se necessário a busca de novos conhecimentos, assumindo uma atitude de constante reflexão, o que leva a desenvolver práticas pedagógicas mais eficientes para ensinar Matemática.

A escola hoje, para se relacionar com estado e sociedade, precisa estar inserida no sistema, ou seja, engajar-se num acordo, num verdadeiro pacto social em torno dos processos de aprendizagem que temos que desenvolver para formar cidadãos autônomos e aptos para as exigências que a tecnologia nos traz, evitando a exclusão social que ela pode ao mesmo tempo representar.

Para verificar o nível de aplicação dos jogos matemáticos, foi realizada pesquisa de campo através de questionário direcionado aos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Primeiramente podemos elucidar que “Pesquisa é a atividade que vai nos permitir elaborar um conhecimento, ou um conjunto de conhecimentos, que nos auxilie na compreensão desta realidade e nos oriente em nossas ações”. (PÁDUA,

2002). A pesquisa, portanto, faz parte do exercício investigativo a fim de conhecer melhor a realidade que está sendo o objeto de estudo.

Analisando a pesquisa realizada com os professores dos anos iniciais do ensino fundamental, percebemos que todos os professores veem nos jogos matemáticos e nas tecnologias um grande auxílio para o aprendizado do aluno, se tornando uma ferramenta quase que indispensável nos dias atuais.

Eles destacam que os jogos motivam e desafiam o educando a encontrar maneiras diferenciadas para aprender, além disso, destacam que o aprendizado é um processo e precisamos inovar e buscar novas alternativas quando necessário para que os resultados desejados sejam alcançados.

Sendo assim, compreendemos que a maioria sabe da necessidade de procurarmos novas formas de ensinar, e os jogos e as tecnologias podem auxiliar em muito nesse trabalho. Apesar de a maioria possuir um conhecimento básico e prévio das ferramentas a serem utilizadas, fica explícito nas respostas que esse conhecimento se limita quase que exclusivamente aos jogos matemáticos de sala de aula tais como, material dourado, quebra-cabeça, tangram, dominó entre outros, raros os casos os professores possuem domínio de ferramentas tecnológicas como, aplicativos de cunho pedagógico entendendo por estes jogos, sites educativos, ferramentas de cálculo, programas que estimulam o raciocínio lógico, entre outros.

Os educadores que sentem maior dificuldade na utilização dos jogos pedagógicos como recurso nas atividades, responsabiliza a preparação restrita mais focada no ensinar tradicional que receberam, porém pontuam que o professor deve buscar alternativas para que essas dificuldades sejam ultrapassadas a fim de alcançar os objetivos traçados.

Outro ponto abordado na pesquisa foi a interferência dos jogos no aprendizado dos alunos, sendo amplamente destacado que os jogos facilitam o aprendizado, melhoram a concentração e a atenção e desenvolvem o raciocínio lógico.

Além disso, ensinar o aluno enquanto ele se diverte auxilia a exercitar a habilidade mental e a imaginação. Em um jogo as informações absorvidas podem ser significativamente maiores, os apelos sensoriais podem ser multiplicados e isso

faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Enfim sua utilização é percebida de forma positiva auxiliando no desenvolvimento das habilidades necessárias.

Já com relação aos entraves encontrados pelos educadores no ensino, podemos destacar a falta de ferramentas tais como, computadores, data show, multimídias juntando-se a falta de espaço adequado, dificultam um trabalho diversificado, mas não impedem que o educador se reinvente e crie alternativas que estejam ao seu alcance para atingir seus objetivos em sala.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Vivemos em um mundo muito dinâmico e as mudanças rápidas indicam que a forma tradicional de ensinar, principalmente na matemática, precisa ser revista.

O jogo no ensino da matemática propicia o aprendizado de conceitos, contribui para o desenvolvimento da criatividade, uma vez que o educando participa da sua própria formação intelectual, do seu pensamento lógico, e é nessa fase que se manifesta, de uma maneira espontânea, proporcionando alívio de tensões interiores, permitindo a reeducação do comportamento, aumentando a autoconfiança, traz benefícios não só na no ponto de vista físico, mas mental e social.

Por isso, precisamos de formas diferenciadas que atraiam a atenção dos alunos para que o aprendizado seja realmente efetivo, e nesse ponto encontramos diversas propostas pedagógicas que auxiliam e interferem positivamente no aprendizado.

Porém, observamos pelos resultados obtidos nesta pesquisa que alguns problemas podem ser apontados quanto a utilização de ferramentas diferenciadas no ensino aprendizagem, que geralmente se inicia com o professor. Eles acusam alguns fatores, como defasagem na formação, falta de materiais adequados e espaço próprio inexistente na unidade escolar. Apontam também, que deveríamos

ter um contato com as tecnologias mais cedo, em nossa formação básica, porém, nosso currículo atualmente não contempla a área das tecnologias.

Ao mesmo tempo percebemos que alguns educadores destacam que estes entraves não podem ser determinantes para que o educando não receba uma formação adequada, e que ele enquanto educador deve procurar alternativas possíveis para que o conhecimento em sala de aula aconteça.

## REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BIEMBENGUT, MariaSalett. HEIN, Nelson. **Modelagem Matemática no ensino**. São Paulo: Contexto, 2003, p. 12.

BORBA, Marcelo de Carvalho. **Informática e educação Matemática**. 3. Ed.- Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar!** 3. ed. ren. Santos, SP: Projeto Cooperação, 1999.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 2ªed. São Paulo: Cortez, 1997.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 5a ed. São Paulo: Cortez, 2001.

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Etnomatemática**. São Paulo: Ática, 1998.

ENRICONE, Délcia. **Ser professor**. 2. Ed.- Porto alegre: Ediucrs, 2001

HORI, Iracema. ONAGA, DolseSatiko. **Matemática: Idéias e desafios** – São Paulo, Revista atualizada, 1993

Imenes, Luiz Márcio, Marcelo Lellis. **Matemática para todos**. São Paulo: Scipione, 2002.

JUANA MARIA SANCHO, **Tecnologias para transformar a educação** /, tradução Valério Campos – Porto Alegre: Artmed, 2006.

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

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**, 3ª ed. - São Paulo : Cortez, 1996.

MEC/SEF. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**/Secretaria da Educação Fundamental. – Brasília:, 1998.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio**. Brasil: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade**. 5a ed. Petrópolis - RJ: Vozes, 1996.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchesini de. **Metodologia da pesquisa: Abordagem teórico-prática**. 8a ed. São Paulo: Papyrus, 2002.

**Parâmetros Curriculares Nacionais para Ensino Médio**. Disponível em: (PCNEM) <http://portal.mec.gov.br/seb/index.php?option=content&task=view&id=265&Itemid=255> visitado 23/08/15

VALLADARES, Renato J. Costa. **O jeito Matemático de Pensar**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda. 2003.

VITTI, Catarina Maria. **Matemática Com Prazer... A Partir da História e da Geometria**. Prefácio de Ubiratan D'Ambrósio. Piracicaba: editora UNIMEP, 1995.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de Pesquisa, São Paulo, n.92, 1995.