

# Descolonização da criança escolar e o gênero literário: uma reflexão sobre a autonomia de suas implicações lúdicas

Decolonization of school children and the literary genre:  
a reflection about the autonomy of  
their playfulness implications

Cleomar Ferreira GOMES<sup>1</sup>

## Resumo

O texto tem o fito de interpretar os gêneros literários e sua conjunção com a ludicidade, oferecendo aos leitores, pesquisadores e militantes da educação escolar, uma ferramenta pedagógica. Balizados em teóricos do brinquedo, jogo e brincadeira incluindo Benjamin, Château, Huizinga, Brougère, Sutton-Smith, Manson, Jones e Gomes, encaminha uma sugestão de atividades, amparadas pela sua autonomia literária, quando se supõe aplicadas às crianças da Educação básica. O método sugere experiências, à guisa de *workshop*, já testado com professores e crianças no seu labor pedagógico. O resultado é um registro de sensações positivas e aprendizagens com atividades lúdicas nesses espaços educacionais.

**Palavras-chave:** Descolonização. Literatura. Ludicidade. Brinquedo.

## Abstract

The text has the intention of interpreting literary genres and their conjunction with playfulness, offering readers, researchers and advocates of school education, a pedagogical tool. Supported by toy, game and play theoretical, as Benjamin, Château, Huizinga, Brougère, Sutton-Smith, Manson, Jones and Gomes, forward a suggestion of activities, anchored by its literary autonomy, when it supposes applied to children of Basic Education. The method suggests experiences by the process of workshop, already tested with teachers and children in their educational work. The result is a record of positive feelings and learning with educational play activities in these spaces

**Keywords:** Decolonization. Literature. Playfulness. Toy.

---

1 Professor-pesquisador da Faculdade de Educação Física, do Programa de Mestrado em Educação Física, e do Programa de Mestrado e Doutorado em Educação da Universidade Federal de Mato Grosso. Endereço profissional: Av. Fernando Corrêa da Costa, nº 2367 - Bairro Boa Esperança, Cuiabá - MT - 78060-900. Tel: (65) 3615-8431. E-mail: <gomescleo.cg@gmail.com>.

## Introdução

Quem quer que se disponha a se intrometer no campo da educação de crianças escolarizadas com os olhos da ciência (que descreve as coisas como elas são), pela fala, escrita ou teorias, deveria se habilitar a refutar as ideias fixas e colonizadas no modelo canônico, tal como se organizam as religiões (que pregam as coisas como devem ser).

Se não tiver paciência com o *unitas multiplex* de Edgar Morin (1991), que acate pontos de vista menos arbitrários, e que evite conceitos fechados e se flexibilize à adoção *panfletária da noção*, como sugere o sociólogo francês Michel Maffesoli (2011), ou adote a ideia plástica da literatura que, com a licença da verossimilhança (narra aquilo que poderia ter sido), ou fique livre para interpretar Antonio Candido em prefácio ao Folhetim de Marlyse Meyer (1996, p. 14), para quem a literatura “[...] satisfaz uma necessidade fundamental do homem - o mergulho no mundo da fantasia através de histórias simuladas”.

É preciso rechaçar o *politicamente correto* dos círculos pedagógicos de escolarização de crianças e experimentar a realidade textual tal como um banco de *imagens* que se formam ou seriam criadas na mente de seu produtor?

A ideia renitente de colonização do texto nos conduz a cantar que Jó tinha amigos que brincavam... No jogo cantado infantil, ele tinha escravos que jogavam caxangá. Nas Caçadas de Pedrinho, de Monteiro Lobato, a personagem Tia Anastácia tinha a carne preta e não uma tez parda. Preto-velho é uma entidade da Umbanda e não um senhor afro-descendente da melhor idade. A mulher do sapo deve estar lá dentro, fazendo rendinha, maninha pra seu casamento. Por que não noiva no lugar de mulher, se ela ainda vai se casar, para ficar em paz com uma consciência moralizante? O Cravo brigou com a Rosa, que ficou ferido enquanto ela despedaçada... Se aceitarmos a legalização, transformando a obra literária em texto pedagógico, a partir de interpretações que se julgam politicamente corretas, em nome da raça, da religião e da educação moralizadora, nós mataremos a literatura e, com isso, empobreceremos o homem, fazendo ablução equivocada de sua estrutura moral e de sua história.

É Durkheim (2011) que nos alerta para o perigo desse empobrecimento, porque todo escritor é fruto do seu tempo e o seu trabalho não pode ser julgado fora do contexto. O homem não é só racional, científico (*cogito fide*), mas mítico-religioso, emocional e capaz de uma produção literária fabulosa. Aquele que troca os papéis dos personagens da literatura faz a mesma coisa que a ciência, quando supõe ter retirado Deus da religião. Como se justifica a moralidade do texto literário?

Machado de Assis (1839-1908) e Anton Tchekhov (1860-1904), escritores modernistas, vivendo o século 19, se dedicaram ao Conto com a maestria que os fez atravessar fronteiras. Esses dois literatos retratam a escolarização como

um espaço de socialização infantil, sugerindo que a pregnância lúdica e criativa passa ao largo da escola. No texto: *Conto de Escola*, de 1896, Machado de Assis retrata essa alegria, essa descoberta corporal que dispensa a participação da escola como instituição autorizada:

De manhã, acordei cedo. A ideia de ir procurar a moeda fez-me vestir depressa. O dia estava esplêndido, um dia de maio, sol magnífico, ar brando, sem contar as calças novas que minha mãe me deu, por sinal que eram amarelas. Tudo isso, e a pratinha... Saí de casa, como se fosse trepar ao trono de Jerusalém. Piquei o passo para que ninguém chegasse antes de mim à escola; ainda assim não andei tão depressa que amarrotasse as calças. Não, que elas eram bonitas! Mirava-as, fugia aos encontros, ao lixo da rua... Na rua encontrei uma companhia do batalhão de fuzileiros, tambor à frente, rufando. Não podia ouvir isto quieto. Os soldados vinham batendo o pé rápido, igual, direita, esquerda, ao som do rufo; vinham, passaram por mim, e foram andando. Eu senti uma comichão nos pés, e tive ímpeto de ir atrás deles. Já lhes disse: o dia estava lindo, e depois o tambor... Olhei para um e outro lado; afinal, não sei como foi, entrei a marchar também ao som do rufo, creio que cantarolando alguma coisa: *Rato na casaca...* Não fui à escola, acompanhei os fuzileiros, depois enfiei pela Saúde, e acabei a manhã na Praia da Gamboa. Voltei para casa com as calças enxovalhadas, sem pratinha no bolso nem ressentimento na alma. E, contudo a pratinha era bonita e foram eles, Raimundo e Curvelo, que me deram o primeiro conhecimento, um da corrupção, outro da delação; mas o diabo do tambor... (ASSIS, 1896, p. 8).

No outro lado do mundo, na Rússia de Anton Tchekhov, no conto *Em Casa*, de 1887, o menino Seriója, ao ser pego com cigarros, tem de seu pai uma lição sobre o vício de fumar. Essa *dura* do pai se diferencia das palmatórias que sofrera o personagem de Machado, porque, ao invés de castigo físico, o diálogo flui com o filho, indicando ter mais de informações lúdicas ou desse mantra da vida com qualidade do que de excesso de moralidade a que se impregnam as escolas.

Quando a governanta saiu, Bikovski sentou-se na poltrona diante da escrivania, fechou os olhos e pôs-se a pensar. Na sua imaginação, ele, sem saber por que, pintava o seu Seriója com um enorme cigarro de um palmo de comprimento, entre nuvens de fumaça de tabaco, e essa caricatura o fazia sorrir; ao mesmo tempo, o rosto sério e preocupado da

governanta esportou-lhe lembranças de um tempo há muito passado e meio esquecido, quando o fumar na escola e no quarto das crianças incutia nos pedagogos e nos pais um terror estranho e não muito compreensível... Os garotos eram surrados sem dó, expulsos do ginásio, truncavam-lhes a vida, embora nenhum dos pais ou pedagogos soubesse em que realmente consistia o prejuízo e a delinquência do fumar. Mesmo pessoas muito inteligentes não se davam ao trabalho de lutar contra um vício que não compreendiam. Ievguêni Pietróvitch lembrou-se do seu diretor do ginásio, um velhote muito instruído e bondoso, que se assustava tanto quando topava com um ginásiano com um cigarro que empalidecia, convocava imediatamente uma reunião pedagógica extraordinária e condenava o culpado à expulsão. Assim deve ser, ao que parece, a lei da convivência: quanto mais incompreensível o mal, tanto mais encarniçada e grosseira é a luta contra ele. O procurador lembrou-se de dois ou três dos expulsos, suas vidas subsequentes, e não pôde deixar de pensar que o castigo muitas vezes traz males bem maiores que o próprio crime. Um organismo vivo dispõe da capacidade de se adaptar rapidamente, habituar-se e acomodar-se a qualquer atmosfera, senão o homem deveria sentir a cada momento que fundo irracional têm às vezes as suas atividades racionais e quão pouca verdade há em atividades tão sensatas e terríveis pelos seus resultados, como a pedagógica, a jurídica, a literária... E pensamentos semelhantes, leves e difusos, que só entram num cérebro fatigado em repouso, começaram a flutuar na cabeça de Ievguêni Pietróvitch; eles surgem não se sabe de onde nem para que, pouco se demoram na cabeça e, ao que parece, se arrastam pela superfície do cérebro, não penetrando mais profundamente. Para pessoas obrigadas durante horas e mesmo dias a pensar burocraticamente, numa só direção, tais pensamentos soltos e domésticos constituem uma espécie de conforto, uma comodidade agradável. (TCHEKHOV, 2007, p. 38-40).

Seria de muita valia a leitura do conto todo, mas não há espaço neste artigo. O resultado é surpreendente quando o pai dissuade o filho do ato de fumar, sem lhe dar uma única palmada. As escolas, com seus *guardiões* da moral, deveriam ser equipadas com cérebros dessa natureza? Aquela com que o pai de Seriója conduz a sua *socialização* e efetiva o *desideratum* de qualquer educação?

## Crimes previstos nas fábulas infantis tipificados no código penal: uma alegoria lúdica sobre a tragédia dos contos infantis

Quando a gente olha para a tela da TV, emprestando-se a ela um tempo de nosso lazer, logo lá vamos encontrar um gênero literário chamado Folhetim<sup>2</sup>, que se arrasta com uma trama de exibição da vida real, a partir da verossimilhança, isto é, assim poderia ter sido. O curioso é que, na atmosfera desse gênero, o que sustenta a trama e a torna instigante são as cenas que episodiam a maldade e a perversão humanas. Longe daqui de fazer uma apologia ao mal, mas é justamente esse enredo demente que oportuniza aquilo que autores consideram como a sua interlocução com o espectador.

Assim, capítulo a capítulo, o folhetim, feito folha a folha, daí seu nome que vai instigando aquele que vê e estimulando-o a palpites e a emoções de desgosto, até que, se o trajeto for maniqueísta: o mal deve ser vencido pelo bem, esse espectador se regala no final. O texto do romance pronto não pode se valer desse *plus*, porque na obra fechada não há como se imiscuir com apostas e sugestões de mudança da vida dos personagens. A tragédia já se assentou e o *alea jacta est* (os dados estão lançados) já lavrou a sentença de cada personagem.

Gerard Jones (2004) um jornalista americano, em sua obra *Brincando de matar monstros* oferece para nós, estudiosos da brincadeira, uma dica perspicaz, para quem se aventura a entender a ludicidade e a violência como irmãs siamesas que habitam o corpo e a alma da criança, e realizam nela aquilo que o etologista Konrad Lorenz (1986) chamaria de necessidade etológica para *matar* seus monstros, com a imaginação fabricando e se envolvendo com substâncias simbólicas.

Para Jones (2004, p.12) “[...] é brincando que a criança pode aprender que sua agressividade não afeta a realidade, que desejar a morte de alguém, por exemplo, não significa que alguém morrerá”. Nos jogos e nas brincadeiras infantis, é possível matar e morrer e, mais importante, ressuscitar à vontade. À disposição da dica desse autor, sentimo-nos livres para pensar que *atirar um pau num gato*, como lembra a canção, não fará desse perversor infantil um *serial killer* de gatos reais quando se tornar adulto. Teriam as crianças uma peculiar sabedoria para absorver apenas o melhor das estórias?

---

2 Folhetim. (do francês *feuilleton*, folha de livro) é uma narrativa literária, seriada dentro dos gêneros prosa de ficção e romance. Possui duas características essenciais: quanto ao formato, é publicada de forma parcial e sequenciada em periódicos (jornais e revistas); quanto ao conteúdo, apresenta narrativa ágil, profusão de eventos e ganchos intencionalmente voltados para prender a atenção do leitor. O folhetim surgiu na França no início do século XIX, junto ao nascimento da imprensa. Foi importado para o Brasil logo depois, fazendo enorme sucesso na segunda metade do século XIX. Eram publicados diariamente em jornais da capital do Império (Rio de Janeiro) e jornais do interior, em espaços destinados a entretenimento.

Essa ética, ao mesmo tempo lúdica e demente, revigora e dá sustentação à *brincadeira cantada* porque não tem uma estrutura racional. Ela é apenas e tão somente letrada, porque põe para fora a vontade estética do gesto de *jogar alguém na lata do lixo*, como no *Tango, tarango, tango, morena, é de carrapicho, vou jogar fulano na lata do lixo...* Ninguém que fica adulto se recorda de ter jogado um amigo neste lugar.

*Sambalelê está doente, está com a cabeça quebrada, Sambalelê merecia, umas dezoito lambadas.* Não há relatos de que alguém, vendo seu filho machucado de uma estrepolia, ainda lhe dera 18 lambadas.

*Boi, boi, boi, boi da cara preta, pegue esta criança* (sua filha) *que tem medo de careta.* Nunca vi um pai entregar seu filho ao *Boi da Cara Preta*. Mas se eu insistir com essa ideia de colonização do *pedagogicamente correto*, correrei o risco de matar todas essas canções e com isso enterrar na mesma cova o *homo ludens*, a imaginação fértil de crianças e toda a alegria que uma vida lúdica pode oferecer. Seria a morte do homem junto com os contos infantis.

À guisa de brincadeira, olhando para essas canções, fábulas e contos seculares, tentei visualizar, como seria em tempos de *mensalões* ou de *limpeza ética* por que passa o nosso país, enquadrá-los no código penal brasileiro, aplicando a pena a cada um com seus derivados que a Lei permite com todo o seu rigor.

1. *Cinderela* – praticados pela madrasta. Crimes de maus tratos – art. 136 CP (BRASIL, 1940). “Expôr a perigo a vida ou a saúde de pessoa sob sua autoridade, guarda ou vigilância, para fim de educação, ensino, tratamento ou custódia, quer privando-a de alimentação ou cuidados indispensáveis, quer sujeitando-a a trabalho excessivo ou inadequado, quer abusando de meios de correção ou disciplina” (castigo muito severo). *Pena*: detenção: 2 meses a 1 ano, ou multa. § 3º Aumenta-se a pena de 1/3, se o crime é praticado contra pessoa menor de 14 anos.
2. *Chapeuzinho vermelho* e *O Pequeno Polegar* – Perigo para a vida ou saúde de outrem. Art. 132, CP. Ela foi exposta pela pouca idade. “Expôr a vida [...] a perigo direto e iminente”. *Pena*: detenção de 3 meses a 1 ano, se o fato não constitui crime mais grave (o que é o caso). A vovó: se ela é maior que 70 anos, é necessário não ficar sozinha, mas só pode ser considerada incapaz mediante intervenção judicial. Ela morava sozinha, o que não configura abandono (art. 133, CP). Os caçadores ao queimar a floresta cometem um crime ambiental – art. 41 da Lei 9.605/98 – Atividades lesivas ao meio ambiente. “Provocar incêndio em mata ou floresta”. *Pena*: reclusão de 2 a 4 anos e multa. O assassinato do lobo não configura crime devido ao fato de ser para salvar a vida de alguém (art. 23 inciso I CP - exclusão de ilicitude em estado de necessidade).

3. *Barba azul e As 1001 noites* – matavam as esposas – *Serial Killer* (art. 71 CP – crime continuado). Homicídio qualificado – art 121, § 2º CP, incisos: I - ou por motivo torpe; II - por motivo fútil; III - com emprego de veneno, fogo, explosivo, asfixia, tortura ou outro meio insidioso ou cruel, ou de que possa resultar perigo comum; IV - à traição [...] Pena: reclusão de 12 a 30 anos.
4. *Patinho feio* – discriminação (injúria). Art. 140, caput e § 3º CP. “Injuriar alguém, ofendendo-lhe a dignidade ou o decoro [...]” § 3º Se a injúria consiste na utilização de elementos referentes à raça, cor, etnia, religião ou origem.” Pena: 1 a 3 anos de reclusão e multa.
5. *Joãozinho e Maria* – (são inimputáveis) não são crimes o que fazem, pois são menores (violação de domicílio e homicídio). Eles sofrem os seguintes crimes: Ameaça – art. 147 CP. Ameaçar alguém, por palavra, escrito ou gesto, ou qualquer outro meio simbólico, de causar-lhe mal injusto e grave. Pena: detenção de 1 a 6 meses ou multa. Sequestro e cárcere privado (com agravantes = são menores) art. 148 CP. Privar alguém de sua liberdade, mediante sequestro ou cárcere privado. Pena: reclusão de 1 a 3 anos. Inciso III - se a privação da liberdade durar mais de 15 dias, a pena é de 2 a 5 anos - §1º. Redução a condição análoga de escravo (Maria) art.149 CP. Pena: 2 a 8 anos de reclusão.
6. *João e o pé de feijão* - inimputável – se João for maior de 18 anos, Crime de furto – art. 155 CP – Pena: 1 a 4 anos de reclusão. Crime de violação de domicílio – art. 150 CP e multa. “Entrar ou permanecer, clandestina ou astuciosamente ou contra a vontade expressa ou tácita de quem de direito, em casa alheia. Pena: 1 a 3 meses de detenção ou em suas dependências.”
7. *Os 3 porquinhos* - Dano – art. 163 CP *caput*. Destruir, inutilizar ou deteriorar coisa alheia (1 a 6 meses de detenção ou multa). Dano qualificado – art. 163 § único, inciso IV CP Se o crime é cometido: IV – por motivo egoístico ou com PREJUÍZO CONSIDERÁVEL para a vítima. Pena: 6 meses a 3 anos de detenção e multa além da pena correspondente a violência.
8. *O gato de botas mentia para valorizar seu dono* – crime de calúnia – art. 138 CP. Caluniar alguém, imputando-lhe falsamente fato definido como crime. Pena: detenção de 6 meses a 2 anos e multa. Crime de difamação – art. 139 CP. Difamar alguém, imputando-lhe fato ofensivo à sua reputação. Pena: 3 meses a 1 ano de detenção e multa.
9. *Bambi e Rei Leão* – art. 121 CP, homicídio qualificado (traição, emboscada, premeditado) – Agrava a pena devido ao fato de serem irmãos e tio/sobrinho. Indução de erro ao menor; tentativa de homicídio e emboscada (quando as hienas cercam os filhotes no desfiladeiro de ossos).

Seria o fim dos contos infantis? Como substituir a força do enredo que organiza esses gêneros literários? Os sentimentos, isto é, as emoções, expressões atávicas ao surgimento da consciência humana se alimentam quando fazem entrar em ação as duas faces: uma alegre, jocosa divertida; a outra agressiva, violenta, mas que pode ser controlada. Em “Que a TV não seja sempre vista como a montra condenada, a fenestra sinistra, mas tomada pelo que ela é de poesia”, o poeta Caetano Veloso (1991), em *Santa Clara – Padroeira da Televisão*, faz esse apelo. Parece que o poeta quer nos sugerir que TV não estimula, não cria a alma violenta em todos nós, mas que apenas retrata aquilo que somos capazes de fabricar e transformar em imagens. A propósito, toda obra literária investe *naquilo que poderia ter sido* – a verossimilhança – e não *aquilo que foi* – função da História.

## Teóricos e teorias sobre ludicidade: o jogo, o brinquedo e a brincadeira

Passeando pelas áreas do conhecimento, o pesquisador Nélson Rosamilha (1979) encontra explicações que enxergam nas crianças que brincam porque têm excesso de energia; ajudam a preparar-se para a vida futura; a hereditariedade e o instinto as levam a recapitular as atividades ancestrais; descarregam suas emoções de forma catártica.

Para o antropólogo britânico Gregory Bateson (1977) a brincadeira é uma mutação da realidade. As crianças que a ela se dedicam trocam sinais que veiculam a mensagem: *isto é uma brincadeira*.

O filósofo Walter Benjamin (1984) assegura que brincar significa libertar-se dos horrores do mundo através da reprodução miniaturizada. Para ele, as crianças, rodeadas por um mundo de gigantes, criam para si, enquanto brincam, um pequeno mundo próprio, protegido por leis de sua própria cultura.

Para o pedagogo Jean Château (1987) a brincadeira ou jogo representa para a criança o que o trabalho significa para o adulto. Como o adulto se sente forte por suas obras, a criança se sente crescer com suas proezas lúdicas.

Para o teórico do jogo, o neozelandês Brian Sutton-Smith (1997), por força de sua ambiguidade, as brincadeiras das crianças são abertas ou criativas, enquanto as dos adultos tendem a ser fechadas ou recreativas. As crianças, apesar de serem espontâneas, não são tão inocentes porque brincam com as regras e nem sempre dentro delas. Os adultos, quando tendem a brincar, se sentem sempre culpados por se dedicarem tempo ao jogo.

A explicação de Konrad Lorenz (1995), de que a brincadeira é um fenômeno da corporeidade humana, faz o *homo sapiens* se situar que, antes de tudo, é um

*homo ludens*. Esse comportamento do brincar, cuja *função teleonômica* (LORENZ, 1995), por tentativa e erro, desencadeia um processo criativo vinculado ao fenômeno da exploração. Essa valorização do brinquedo ultrapassa o estado biológico e promove a criatividade. Dá-se talvez aí a entrada do *totalmente* novo, a novidade que comporta o ato de brincar.

Alexander Lowen (1984), um estudioso da psicologia comportamental, enxerga no brinquedo um produtor de *manifestações corporais prazerosas*. Escondido no fenômeno da excitação, o ato de brincar faz aumentar o prazer e subtrair a depressão e o tédio. A criança pula de alegria quando está excitada, sente vontade de correr, de cantar, de dançar... Atividades corporais reveladas no ato de brincar.

### Algumas características da brincadeira e do jogo segundo três teóricos europeus

Para Johan Huizinga (1990), se trata de uma atividade livre, voluntária. Se sujeito a ordens, deixa de ser brincadeira. Não é vida corrente nem vida real. É uma evasão para uma esfera temporária. Distingue-se da vida comum em tempo e espaço, tem caminho e sentido próprios. Fixa-se como fenômeno cultural e pode ser repetido a qualquer momento. Cria ordem e é ordem: introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada. Cria uma sensação de estar *separadamente juntos*. Partilha algo importante.

O educador britânico James Christie (apud GOMES, 2001) vê na criança, quando brinca, uma realidade interna predominar sobre a externa – o ursinho de pelúcia faz a vez de filhinho. Quando brinca livremente e se satisfaz, produz aspectos positivos corporais, morais e sociais para ela. Propicia ensaios de novas combinações de ideias e de comportamentos do que em outras atividades não-recreativas. Sua atenção se concentra na atividade em si e não em seus resultados. O jogo utilizado em sala de aula dá prioridade à aprendizagem de noções e habilidades.

O antropólogo francês Roger Caillois (1967), parece beber na fonte de Huizinga (1990), porque diz que o jogo/brincadeira é livre: se o jogador/brincador fosse obrigado a jogar/brincar, o jogo perderia sua *natureza de diversão atraente e alegre*. É delimitada: é dada e acontecida dentro de certo espaço e certo tempo. É incerta: não se prevê nem seu desenrolar nem seu resultado, além de deixar o jogador inventar. É improdutiva: não produz nem bens, nem riquezas – exceto alteração de propriedade dentro do círculo dos jogadores. É regulamentada: está sujeita a convenções criadas pelo jogador/brincador. É fictícia: há uma realidade outra, ou uma irrealidade em relação à vida normal.

## Brinquedos e brincadeiras segundo cinco teóricos da atualidade

Aproveitando a minha incursão na França, no período de 1998 a 1999, a cargo das tarefas de meu doutoramento, achei que seria proveitoso para a investigação, que estava em curso, fazer uma entrevista com os cientistas do Brinquedo e da Brincadeira, que se encontravam à disposição dos encontros, nos estudos que tivemos por lá. Encaixei uma pergunta simples sobre se havia uma diferença entre brinquedo e brincadeira, e qual a melhor definição de brinquedo. As respostas não são tão díspares, porque há um consenso quando se trata de autores de matriz teórica tão próxima.

Para o sociólogo Gilles Brougère (2004), um escritor sobre o assunto, o brinquedo é um objeto e falar em brinquedo para um adulto torna-se, sempre, um motivo de zombaria, de ligação com a infância. Para Barthelemy-Ruiz (1992), uma estudiosa de jogos de adultos, o correspondente da Educação de Jovens e Adultos (EJA) francesa vê no Brinquedo, na França, um objeto de criança. Os adultos os guardam escondidos como relíquias, por preconceito de se passarem por infantis. O historiador-pedagogo do brinquedo, Michel Manson (2001), enxerga no Brinquedo um objeto destinado à criança e diz que para adultos só em sentido metafórico. Jay Tobin (1995), um cientista da Universidade do Havaí, prefere acatar que “[...] Todos os adultos têm brinquedos, só que eles os chamam de *hobby*”. A pesquisadora brasileira Tizuko Kishimoto (2001) descreve o brinquedo para o adulto como uma forma de ele fugir da realidade, ao passo que a criança usa a realidade do objeto como porta de entrada de seu imaginário lúdico-infantil.

## Diferenças entre brinquedo e brincadeira segundo gurus e meninas

Foi das crianças, de carne e osso, vivendo seu cotidiano escolar, que obtive uma resposta mais *precisa* sobre a diferença entre brinquedo e brincadeira, ou seja, entre o artefato e a ação. Essas crianças foram identificadas com os nomes artificiais para evitar qualquer prejuízo a sua privacidade, embora suas respostas não lhes causem qualquer estorvo:

a. *Associam brinquedo a um objeto, a uma coisa:*

É que brinquedo... tem que usar brinquedo. E brincadeira pode brincar sem *coisas*. O brinquedo usa *coisas* e a brincadeira é sem *coisas*... (Ana – 7 anos);

Brinquedo você pega as *coisas* e brinca. E brincadeira você não brinca com as *coisas*... (Karla – 10 anos);

Na brincadeira, você não precisa dessas *coisas* pra você ficar brincando. Você pode brincar com quem você quiser, que você não precisa dessas *coisas* eletrônicas... (Leo – 7 anos).

b. *À idéia de perda ou estrago:*

De carrinho é que às vezes estraga. Às vezes tem uns pior, assim, que *estraga* também. E de Pega-pega tem que correr, assim, pra não pegar... e não *estraga* a brincadeira... (Nina – 6 anos);  
É que brinquedo a gente brinca e pode *estragar*. Agora brincadeira, não. A gente pode brincar até quando a gente quiser... A gente pode trepar em árvore. Com Brinquedo, não. Brinquedo se a gente joga no chão assim, se é caro, já *estraga* na hora... (Luca – 9 anos).

c. *A coisas que não foram criadas por eles, mas para eles:*

A brincadeira, a gente que inventa, né? Com o brinquedo, cada brinquedo *já tem o tipo de* brincar... mas se as pessoas quiser inventar um tipo, também dá... mas geralmente o brinquedo já vem com o jeito inventado. E a brincadeira, não, a gente inventa, mesmo. (Amélia – 9 anos);  
Ah! Eu acho muita... A brincadeira é feita assim... a brincadeira *você inventa*, você faz a brincadeira, o brinquedo não! Eles fazem, *eles inventam e a gente compra*. (Paulo – 11 anos).

d. *A diferença mais flagrante tem a ver com o corporal, com o movimento:*

É que um pula, o outro a gente fica sentado... Na brincadeira, a gente corre mais e na Casinha a gente fica mais sentado, assim... (Carol – 9 anos);  
Muita diferença! Brinquedo, você brinca mais sentado. Agora uma brincadeira, você já corre. Sua!... (Luan – 8 anos).

e. Como alguns teóricos, há aquelas que não enxergam diferenças:

Ah! Brincadeira e brinquedo é a mesma coisa! É porque brinquedo brinca... brincadeira também. A gente brinca brincadeira com brinquedo... (Deise – 10 anos);  
Eu acho que não tem diferença porque dos dois, só muda o nome, porque com os dois você brinca... só é que um chama brinquedo e outro brincadeira. Mas é tudo um brinquedo, porque a gente se diverte... Assim como eu se divirto com meus brinquedos eu se divirto com a brincadeira que a gente inventa... (Saul – 12 anos).

## A escola e a brincadeira *institucionalizada*

Os *joguinhos* ou brincadeiras servem sempre de *presas* que têm por trás uma sujeição de matiz pedagógico. Essas brincadeiras foram divididas em categorias acompanhadas de seu lócus de eleição, a saber, na sala de aula, na quadra e no pátio.

Há que registrar que esse cotidiano escolar revela um *êthos*, isto é, um padrão relativamente constante na gestão da aprendizagem de crianças. Há uma voz uníssona, colonizada no espaço escolar, de que toda criança precisa brincar. Embora alguns adultos – seus professores – não abracem a ideia, por considerarem a brincadeira uma *coisa sem preço*, como diz Jean Duvignaud (1980), mas sempre que podem se esforçam e capitulam à força pungente das atividades lúdicas.

Na Sala:

a. *É dirigida ou sugerida para resolver questões atinentes à cognição dos alunos:*

Quando eu faço a brincadeira dirigida, aí eu tenho alguns objetivos práticos, nisso. Por exemplo, um Quebra-cabeça é pra mim dar a noção de espaço, de tempo, de ordenação, de sequência e vai por aí a fora... (Selma – 29 anos);

A brincadeira é necessária na aprendizagem. Se não tiver brincadeira, não aprende... [...]. A Alfabetização não acontece sem brincar. Eu acho isso. Os meus alunos de 1ª. Série aprendem a contar jogando *bola-de-gude*... (Mirela – 29 anos).

b. *No fim da aula como ocupação do tempo livre e para não perturbar colegas e a professora:*

Aqueles que vão terminando, ao invés deles ficarem conversando alto ou andando pela sala. [...] brincam ali no canto... Às vezes tem um gibi [...] Odoletá. [...] *Figurinha* [...] São brincadeiras que não atrapalham. [...] Terminou a atividade, eles vão querer passear pela sala. Então, ao invés de ficar passeando pela sala e ficar atrapalhando os colegas, ficam entre eles, né? (Elisa – 28 anos);

A gente sempre tá fazendo uma brincadeira no final da aula, quando sobra um tempo. Aí eu mesmo brinco também com eles. Geralmente é algum jogo como Morto-vivo que tem de levantar e agachar. E o *Careca-cabeludo*, então, que é com gesto... (Helena – 25 anos).

c. *Como trégua do trabalho intelectual – descontração, distração, ou frescos:*

Às vezes um meio de *descontração*. [...] Muitas vezes eles brincam pra extravasar e isso ajuda na integração deles. Eu vejo. Mas eles sugerem brincar de dançar, cantar, Jogo do silêncio... (Rita – 43 anos);  
Por exemplo... você trabalhou Português e Matemática, já estão cansados, né? Então é um momento de *distração*, um momento de participar em grupo... pra dar um *refrescada*... (Raquel – 28 anos).

Na Quadra:

- a. *Há aqueles professores de Educação Física que enxergam na brincadeira do aluno uma demonstração de agressividade ou mau gosto: Empurrar, chutar, meter o pé, puxar o cabelo, são os verbos mais citados por eles:*

Eu vejo assim... eles têm muita brincadeira de mau gosto... como empurrar, chutar, machucar, de meter o pé um no outro. E isso eu considero uma brincadeira de mau gosto. Daí eu sento todo mundo e faço aquele sermão [...] que daí você dá trela pra aula virar um auê, né? Daí vira bagunça. (Perla/F – 27 anos);

- b. *Há também aqueles professores que enxergam no gesto do aluno sinais de um excesso de energia que é preciso controlar:*

Se você for reparar dentro da sala de aula, o moleque... não aguenta ficar ali dentro. Ainda mais no calor, né? [...] À hora que você chega na porta eles querem voar em cima de você pra sair de dentro da sala, certo? À hora que chega lá fora, a energia é tanta, o gás que eles têm é tanto, que se você não der uma atividade, assim, pra eles gastarem [...] você não consegue controlar não, meu! (Enio/M – 35 anos).

No Pátio:

- a. *Os meninos no pátio são um de bando que se forma para correr feito uns doidos...:*

Eles brincam no pátio, na hora do recreio, que eu vejo. Mas é sempre de correr, jogando o chinelo do outro, na árvore... (Zelda – 31 anos);

Olha, por mais que eles falem pra não correr, é correndo, empurrando. [...] Eu percebo que brincam muito de empurrar, de bater. (Sueli – 29 anos).

- b. *Também para brigas, pontapés, xingamento, empurra-empurra, enfim, um ajuntamento de endiabrados:*

De lutar, de correr, de chutar, de machucar... Olha, tem um menino aqui que jogou uma menina no chão e a menina bateu a cabeça no chão e teve que ser internada. Não faz nem um mês. É esse tipo de brincadeira que se vê!... (Sonia – 40 anos);

Nossa! bota capeta nisso. E eu já cheguei a falar com a mãe de alguns aqui que tava demais, na hora do intervalo, com brincadeiras muito violentas, sabe?... (Sara/F – 40 anos).

**Quadro 1 - A criança e a brincadeira de criança, com base na teoria de Roger Caillois**

Agôn (Competição)	Álea (Acaso)	Mimicry (Simulacro)	Ilinx (Vertigem)
Futebol/Bola/Bobinho	Verdade-ou-desafio	Boneca / Barbie	Skate
Stop/Dama/Pião	Quebra-cabeça	Casinha/Escolinha	Roller
Bola-queimada/Rouba bandeira	Passa-anel	Hominho/ Carrinho	Rolemã
Pega-pega/ Rela-aumenta	Jogo-da-velha	Esconde-esconde	Corda / Elástico
Cola-cola-americano	Trilha	Telefone-sem-fio	Capoeira
Vôlei/Basquete	Videogame	Polícia-ladrão	Subir em árvores
Alerta-cor/Corrida	Game-de-mão	Bilboquê	Perna-de-pau
Bete/Burquinha	Baralho	Amarelinha	Pé-de-lata
Pé-na-lata	Banco imobiliário	Duro-mole	Lenço-atrás
Mãe-da-rua/Corre-galinha	Dado	Balança-caixão	Cirandinha
Três-corte/Bugaio		Televisão/ Computador	Bicicleta
Cada-macaco-no-seu-galho		Desenho/Venda (loja)	Bambolê
		Passear-na-fazenda	
		Com cachorro	

Fonte: Quadro de brincadeiras coletado no lócus da pesquisa de doutoramento de Gomes (2001, p. 232).

## Oficina

A oficina: *O lugar do brinquedo e do brincar – uma proposta de pé no chão*, que tenho desenvolvido no interior de cursos *lato sensu*, salas de aula e em eventos acadêmico-científicos, traz uma estrutura de onze elementos, que chamamos de conteúdos lúdicos que compõem o *saco de fantasia*, a seguir.

Esse exemplo de oficina não deve ser compreendido como *um* modelo a ser colonizado, dentre tantas possibilidades de organização das aulas destinadas às crianças em seu estágio de escolarização. É sabido, há registros, inclusive de imagens, que meus alunos, egressos desses cursos, têm utilizado em suas experiências de sala e de quadra de aula, como proposta de experiências lúdicas no trabalho escolar de crianças e jovens.

Na sequência, três imagens, cedidas por uma dessas professoras da escola EMEB Escola Coronel Octayde Jorge da Silva, no município de Cuiabá/MT (13/02/2014), podem mostrar como é fácil realizar essa oficina na escola com crianças nas primeiras séries de escolarização:

**Fotos 1 e 2 - Temas: à esquerda, a construção de um brinquedo com palitos de picolé; à direita uma fábula: A coruja e a águia, atividades do Saco de Fantasia, idealizado pelo professor doutor Cleomar Ferreira Gomes.**



Fonte: Acervo de Lucélia Pereira. Data da foto: 13/02/2014.

**Foto 3 - Tema: Brincadeiras de roda, de dança e de pega-pega no pátio**

Fonte: Acervo de Lucélia Pereira. Data da foto: 13/02/2014.

A seguir, ofereço como sugestão, vale como uma orientação, se puder ser acatada: na construção de um trabalho docente, os elementos que compõem o que chamei de *saco de fantasia*. Deixo à vontade, para quem quiser utilizá-lo, cunhar de outros nomes: *mala de sonhos*, *baú da alegria*, *urna de prazeres*, *caixa de segredos*... A imaginação fica a cargo de cada um.

1. *Adivinhação ou Charada*: Também conhecida como enigma, adivinha. Gênero universal, favorito de todos os povos em todas as épocas. (A esfinge propunha perguntas enigmáticas a Édipo. Os deuses falavam sob forma críptica, exigindo interpretações. Decifrar os oráculos era solucionar adivinhações. O que constitui uma adivinhação? Duas coisas: a) redução de qualquer objeto da natureza a uma personificação mítica; b) descrição desse mito nas analogias acidentais e imprevistas. Na cultura africana são consideradas como jogos de espírito. Frase de começo<sup>3</sup>: *O-que-é-o-que-é?*

---

3 Apesar de pouco usado, ver antonímia de desenlaçe. (GRANDE DICIONÁRIO HOUAISS DE LÍNGUA PORTUGUESA, 2007, p. 767). Tomada aqui como ação de começar uma brincadeira entre as crianças, costumeiramente, elas elegem por começo outras condutas como cuspir em pedaços de madeiras ou tijolos; jogar o *Par ou Ímpar* ou ainda jogar *Cara ou Coroa*, utilizando-se de uma moeda.

‘Nós somos dois irmãozinhos, ambos de uma mãe nascidos, ambos iguais vestidos, porém não na condição; para gostos e temperos, a mim me procurarão, para mesas e banquetes, falem lá com meu irmão... que a uns faz perder o tino, e a outros a estimação, somos iguais no nome, desiguais no parecer; meu irmão não vai a missa, eu não a posso perder. Entre bailes e partidas, todos lá me encontrarão; nos trabalhos da cozinha, isso é lá com meu irmão’. ‘Sem ser carne nem pescado, sou dentro d’água nascido, e se depois de criado, for à minha mãe tornado, serei logo consumido’. (CASCUDO, 1988, p. 581, grifos do autor).

2. *Brinquedo*: é um objeto material para brincar: carro, arco, boneca, soldados. Também dirá a própria ação de brincar (CASCUDO, 1988, p. 581).
3. *Brincadeira*: dificilmente desaparecem e são das mais admiráveis constantes sociais, transmitidas oralmente, abandonadas em cada geração e reerguidas pela outra, numa sucessão de movimento e canto. [...] as crianças brincam como gostam de brincar como gostam de brincar, escolhendo livremente o processo de encaminhar e expandir essa força viva, pura e ampla, que as possui totalmente. Para Frobenius (apud CASCUDO, 1988, p. 146) “[...] le jeu de l’enfant représente la source fondamentale qui jaillit des nappes souterraines les plus sacrées et d’où porcédent toute civilisation, toute force créative”.<sup>4</sup>
4. Jogo:
  - a. É vocábulo erudito em via de aclimação pela propaganda da ginástica educacional. Até poucos anos (começo do século 20), jogo subentendia baralho, dados, fichas, pedras. Hoje, a palavra jogo, apesar de sua farta polissemia, ganhou *status* de atividade escolar para ensinar alguma coisa, sobretudo pelo rigor da regra (CASCUDO, 1988, p. 581);
  - b. Designação genérica de certas atividades cuja natureza ou finalidade é recreativa, diversão, entretenimento, atividades espontâneas das crianças. Brincadeira. Competição física ou mental sujeita a uma regra, com participantes que disputam entre si por uma premiação ou por simples prazer (GRANDE DICIONÁRIO HOUAISS DE LÍNGUA PORTUGUESA, 2001, p. 1685-1686);

---

4 “A brincadeira de criança representa a fonte fundamental que faz emergir dos lençóis subterrâneos o que há de mais sagrado e de onde procedem toda a civilização, toda a força criativa”. FROBENIUS, Leo. Antropólogo alemão (1873-1938) (apud CASCUDO, 1988, p. 146).

- c. Jogo e Educação, segundo a lente romântica: 1) é *recreação*, relaxamento do esforço em geral, do trabalho físico como em Aristóteles, do trabalho intelectual e do trabalho escolar; 2) o *interesse* que a criança manifesta ao jogo pode ser usado como artifício pedagógico; 3) pode-se *ensinar* alguma coisa através do jogo, como na tradição da educação física (BROUGÈRE, 1995);

##### 5. *Parlenda*:

- a. (De falar + anda, palavreando, parlenga, lengalenga...) Falatório, palavreado, discussão acalorada, rixenta. Declamação poética para crianças acompanhada por músicas. Rima infantil utilizada em brincadeira ou como técnica de memorização. (GRANDE DICIONÁRIO HOUAISS DE LÍNGUA PORTUGUESA, 2001, p. 2136);
- b. São versos de 5 ou 6 sílabas, recitados para: a) entreter, acalmar, divertir crianças; b) escolher quem deve iniciar o jogo ou aqueles que devem tomar parte na brincadeira. Quando é usada para fixar dias da semana, números, cores, nome dos meses... São chamadas de mnemônicas. Para os portugueses eram chamadas de cantilenas ou lengalengas. Na literatura oral é um dos entendimentos iniciais para a criança e uma das fórmulas verbais que ficam, indelévels, na memória dos adultos. “Bão-balalão! Senhor capitão! Em terras do mouro Morreu seu irmão, Cozido e assado Em um caldeirão; Eu vi uma velha Com um prato na mão, Eu dei-lhe um tapa, Ela, papo... no chão!” (CASCUDO, 1988, p. 581);
6. *Trava-Língua*: (Lúdico). Espécie de jogo verbal que consiste em dizer com clareza e rapidez, versos ou frases com grande concentração de sílabas difíceis de pronunciar, ou de sílabas formadas com os mesmos sons, mas em ordem diferente, como: “[...] no meio do trigo tinha três tigres” (GRANDE DICIONÁRIO HOUAISS DE LÍNGUA PORTUGUESA, 2001, p. 2756);
7. *Estória ou Causo*: Conto de acontecimento de maneira imaginosa para prender a atenção do interlocutor;
8. *Fábula*: [do latim *fabula*]. Historieta de ficção, de cunho popular ou artístico. Narração breve, de caráter alegórico, (geralmente com antropomorfismo de animais, plantas ou objetos. Grifo meu), em verso ou em prosa, destinado a ilustrar um preceito: as fábulas de La Fontaine. Mitologia, lenda, coisas imaginárias com lição moral contida no texto (FERREIRA, 1986, p. 749);

9. *Dito Popular ou Provérbio*: Máxima ou sentença de caráter prático e popular, comum a todo um grupo social, expressa em forma sucinta e geralmente rica em imagens; adágio, anexim, exemplo, refrão, refrém, rifão. Ex.: “Casa de ferreiro, espeto de pau”. (FERREIRA, 1986, p. 1409). Ditado, sentença, mexerico, enredo, ditinho ou ditério (p. 601 e p. 749);
10. *Trovinha ou Versinho ou Quadrinha*: composição lírica ligeira e mais ou menos popular. Canção, cantiga. Quadra popular, quadrinha (FERREIRA, 1986, p. 1722);
11. *Anedota*: [do grego *anékdotos* que quer dizer inédito]. Relato sucinto de um fato jocoso ou curioso. Particularidade engraçada de figura histórica ou lendária (FERREIRA, 1986, p. 118). Dito engraçado e espirituoso, pilhéria, chiste, chalaça picante, picuinha, conversa fiada, lorota; alusão irônica (FERREIRA, 1986, p. 1323).

## Palavras finais

Não penso que a ludicidade possa ser um novo paradigma ou uma nova vocação para a escola, essa é uma condição humana. Não compactuo com o clichê de que as crianças têm o direito a brincadeiras. Elas têm o privilégio de se serem crianças e, portanto, podem aprender a brincar e podem brincar sem precisar aprender.

Não penso que precisamos colonizar as crianças com rituais arbitrários, no espaço de sua socialização escolar (estou assumindo aqui o conceito durkheimiano – aquele que dá à criança a oportunidade de plasmar uma consciência coletiva).

A escola já tem uma tarefa *latu sensu* de socializar as populações mais jovens. Mas desconfio que um trabalho de educação orientado por uma vertente lúdica na escola, seja na quadra, sala ou no pátio, se assemelha ao trabalho de Penélope. Aquela mesmo da mitologia, que tece e desmancha o tapete. É claro que ela não pode parar de tecer, é esse o *castigo* da escola, porque sempre haverá crianças novas a serem educadas, tecidas para a uma vida social. Talvez, por conta dessa etologia, esteja nesse trabalho a habilidade de reinventar-se, de co-nascer de novo, de se adequar às novas tecnologias, re-programar, misturar o tradicional com o moderno para ficar melhor. Não está aqui, salvo outros juízos, aquilo que Bachelard (1996) relevaria como *espírito científico*: o conhecimento ao longo da história não pode ser avaliado em termos de acúmulos, mas de rupturas, de retificações, num processo dialético em que o conhecimento científico é construído através da constante análise dos erros anteriores.

Quando penso em brincadeiras no trabalho escolar, para as crianças, pequenos símios das primeiras séries, no trato com as linguagens, na iniciação às ciências naturais ou às ciências sociais... Qualquer que seja sua vocação e ofício, penso a ludicidade como uma espécie de salvo-conduto que enxerga a escola como uma instituição privilegiada da cultura, não um parque de diversão, já que ela não pode reviver a semântica do *skholé* grego, mas como um cadinho onde se misturam aventuras, disputas, sentimentos, saberes, sabores, trocas... Também vejo a escola como um lugar de ambiguidades: descanso e trabalho, estudo e lazer, liberdade e obrigação, mas sempre como um lugar mais feliz.

## Referências

ASSIS, Machado de. **Conto de escola**. 1896. Fonte: <[www.acervodigital.unesp.br/http://biblio.com.br/default.asp?link=http://biblio.co.br/conteudo/MachadodeAssis/contodeescola.htm](http://www.acervodigital.unesp.br/http://biblio.com.br/default.asp?link=http://biblio.co.br/conteudo/MachadodeAssis/contodeescola.htm)>. Acesso em: 20 nov. 2013.

BACHELAR, Gaston. **O novo espírito científico**. Lisboa: Edições 70, 1996.

BARTHELEMY-RUIZ, Chantal. J Comme Jura. In: BROUGÈRE, Gilles. **Le Jouet: valeurs et paradoxes d'un petit objet secret**. Paris: Editions Autrement, 1992.

BATESON, Gregory. Une théorie du jeu et du fantasme. In: \_\_\_\_\_. **Vers une écologie de l'esprit**. Paris: Le Seuil, 1977. Tome 1. pages 209-224.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo, Summus, 1984.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Decreto-Lei nº 2.848**, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. Rio de Janeiro: D.O.U., 31.12.1940, retificação em 3.1.1941. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del2848.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848.htm)>. Acesso em: 3 dez.. 2013.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e companhia**. Tradução de Maria Alice A. Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 2004.

\_\_\_\_\_. Gilles. **Jeu et Éducation**. Paris: Harmattan, 1995.

CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes: le masque et le vertige**. Paris Éditions, Gallimard, 1967.

CANDIDO, Antonio. Prefácio. In: MEYER, Marlyse. **Folhetim: uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. São Paulo: EDUSP, 1988.

- CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo, Summus, 1987.
- DURKHEIM, Émile. **Educação e Sociologia**. Petrópolis: vozes, 2011
- DUVIGNAUD, Jean. **Le jeu du jeu**. Paris: Éditions Balland, 1980.
- FERREIRA, A. B. de Hollanda. **Novo dicionário da língua portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- GOMES, Cleomar F. As brincadeiras e os jogos nos anos iniciais do Ensino Fundamental. In: MOREIRA, Evando C. **A educação Física na rede municipal de Cuiabá: uma proposta de construção coletiva**. Cuiabá: Edufimt, 2012.
- \_\_\_\_\_. **Meninos e Brincadeiras de Interlagos: um estudo etnográfico da ludicidade**. Tese (Doutorado em Educação)- Faculdade Educação de São Paulo, FEUSP/USP, São Paulo, 2001.
- HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Grande dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- JONES, Gerard. **Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- LORENZ, Konrad. **A demolição do homem: crítica à falsa religião do progresso**. São Paulo, Brasiliense, 1986.
- \_\_\_\_\_. **Os fundamentos da Etologia**. São Paulo: Editora da Unesp, 1995.
- LOWEN, Alexander. **Prazer: uma abordagem criativa da vida**. São Paulo: Summus, 1984.
- MAFFESOLI, Michel. Pesquisa como conhecimento compartilhado. **Revista Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 36, n. 2, p. 521-532, maio/ago. 2011. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/edu\\_realidade](http://www.ufrgs.br/edu_realidade)>. Acesso em: 01/12/2013.
- MANSON, Michel. **História do brinquedo e dos jogos: brincar através dos tempos**. Lisboa: Editoria Teorema, 2002.
- MEYER, Marlyse. **Folhetim: uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

ROSAMILHA, Nélon. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Cambridge, MA, USA: Harvard University Press, 1997.

TCHEKHOV, Anton-Pavlovitch. Em Casa. In:\_\_\_\_\_. **Um homem extraordinário e outras histórias**. Tradução e apresentação de Tatiana Belinky. Porto Alegre: L&PM, POCKET, 2007.

TOBIN, Joseph Jay. **Making a place for pleasure in Early Childhood Education**. U.S.A: Yale University Press , British Library, 1997.

VELOSO, Caetano. **Santa Clara, padroeira da televisão**. Álbum Circuladô. Rio de Janeiro: Universal Music Brasil, 1991. Disponível em: <<http://www.radio.uol.com.br/#/letras-e-musicas/caetano-veloso/santa-clara,-padroeira-da-televisao/96292>>. Acesso em: 7 dez. 2013.

Recebido em: 10/01/2014.

Accite em: 10/02/2014.