AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

ANTÔNIA FERREIRA SABINO

RESUMO

Esse artigo pretende buscar reflexões a respeito das contribuições dos jogos e das brincadeiras no processo ensino aprendizagem. Dentre as inúmeras fontes de interesse das crianças no processo de aprendizagem de línguas, os jogos parecem ser muito importantes. Obviamente, existem muitas outras fontes, como fotos e histórias. As imagens servem como estímulo visual, enquanto os jogos usam canais visuais e auditivos e ativam a produção da linguagem e, às vezes, o movimento físico. Os jovens aprendizes adoram jogar e participam de um jogo com mais entusiasmo e disposição do que em qualquer outra tarefa em sala de aula. No entanto, os jogos às vezes são percebidos como atividades divertidas, brincadeiras que as crianças não estão realmente aprendendo. Há professores que não percebem a importância dos jogos, considerando-os não uma riqueza de técnicas diversas e uma oportunidade de comunicação real, mas uma perda de tempo descontrolada e ruidosa.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Disposição; Interesse.

1 **INTRODUÇÃO**

Os jogos são atividades com regras, um objetivo a ser alcançado e um elemento de diversão; eles parecem ser desafiadores e interessantes o suficiente para manter os jovens estudantes ocupados e ansiosos para concluir a tarefa. A maioria das atividades, que são encontradas em materiais úteis para professores, são baseadas na crença de que os jogos que as crianças gostam e estão interessadas em jogar fora da sala de aula podem ser adaptados e explorados para uso nas aulas.

Quanto mais variedade pudermos introduzir no ensino, maior será a probabilidade de atendermos às necessidades de todos os diferentes alunos. Além do mais, como as crianças precisam ser motivadas, exercícios em sala de aula emocionantes e relevantes parecem ser necessários para que a compreensão e a aquisição reais aconteçam.

O jogo é uma atividade que tem contribuído para a construção do indivíduo e da sociedade. É uma atividade inerente ao ser humano, ligada à alegria, ao prazer e à diversão. É reconhecida a sua importância no processo de ensino e aprendizagem, visto que se considera que enquadrado numa atividade didática potencializa o desenvolvimento cognitivo, afetivo e comunicativo, aspectos determinantes na construção social do conhecimento.

Um dos primeiros elementos que facilita o desenvolvimento do conhecimento do ser humano –e tem sido assim ao longo de sua existência como espécie– é o jogo. O jogo não é simplesmente um meio de gastar energia ou passar o tempo, pois, "como tal, ultrapassa os limites da ocupação puramente biológica ou física, é uma função carregada de significado" (Huizinga, 2000, p. 12) No processo humano de brincar, são criadas relações com objetos, situações e pessoas, o desenvolvimento cognitivo é potencializado, principalmente para a resolução de problemas e a criação de novos conhecimentos.

É imprescindível reconhecer o jogo como função essencial do desenvolvimento e evolução do conhecimento humano e, portanto, da educação, para estabelecer o seu verdadeiro valor pedagógico e reconhecer o seu mérito em todas as dimensões da construção do indivíduo.

O PAPEL DO JOGO NA HISTÓRIA

O jogo é mais antigo que a cultura (Huizinga, 2000). Essa afirmação do historiador holandês publicada em seu livro Homo ludens permite considerá-lo como o primeiro elemento de construção e desenvolvimento do ser humano e de seu meio ambiente. O ser humano é lúdico por natureza e esse fato sugere que o que produz alegria e felicidade é mais facilmente aprendido.

A história colocou o jogo como uma atividade carregada de sentido, por meio dela cultura, foram criados os primeiros processos cognitivos das pessoas e com isso elas puderam desenvolver habilidades para sobreviver. O jogo vai além de uma atividade lúdica que permite uma fruição profunda e sublime: ele permeia todas as manifestações humanas e suas relações com o mundo, define o comportamento e o desenvolvimento humano no desenvolvimento social, cultural, afetivo e, claro, humano. Educacional, tudo de eles relacionados à construção do conhecimento.

Em relação ao desenvolvimento cognitivo, o antropólogo Gregory Bateson (1972) considera que o jogo só pode ocorrer em organismos que tenham a capacidade de gerar um processo metacomunicativo, o que lhes permite distinguir diferentes tipos de mensagens, não apenas textuais, que estão carregadas de determinadas informações que ajuda a interpretar a mensagem e a forma de relacionamento que ela estabelece com o mundo. Em uma comunicação, não apenas a informação é transmitida, mas também os processos de transformação, produto da construção do conhecimento. A comunicação abre a possibilidade de ser e se expressar livremente, sem restrições ou condicionamentos, torna-se potencializadora do desenvolvimento social do indivíduo em seu contexto.

Sutton Smith (1997) vê no jogo uma atividade de representação de nível cognitivo que ajuda a desenvolver a capacidade de preservar as representações do ambiente mesmo quando o indivíduo se depara com estímulos que não reconheceu. Esse mesmo autor sugere

que o jogo é um processo cognitivo que ocorre a partir das abstrações que a criança faz e seus respectivos significados, também pela forma de organização que se apresenta de acordo com sua própria experiência.

O jogo é considerado como um sistema regulado que se desenvolve em um tempo e um lugar, "reforça e aguça certa capacidade física ou intelectual, por meio do prazer ou da teimosia, facilita o que era difícil ou desgastante no início" (Caillois, 1997, p. 17). O jogo como atividade espontânea e voluntária que proporciona certo grau de alegria é um sistema que desenvolve em quem o pratica a capacidade de criar livremente, a despeito das diretrizes que possam ser geradas para praticá-lo ou desenvolvê-lo.

Do ponto de vista da filosofia, Emanuel Kant (2004) se refere ao jogo como uma atividade que tem um fim. Durante a vivência do jogo, o conhecimento é construído, uma vez que essa atividade requer faculdades como "conhecimento, imaginação e compreensão" (p. 149). A partir do jogo, as pessoas começam a estabelecer uma série de relações e conexões cognitivas, às vezes sem saber, que lhes permitem criar e recriar elementos e conceitos em torno da linguagem, da arte e da liberdade, entre outros. Quando as pessoas brincam, não o fazem por se tratar de uma atividade estabelecida, regulada e enfadonha para atingir um propósito específico; pelo contrário, no jogo, um certo número de atos pensados e predispostos são realizados para desenvolver uma ideia que gere um grau de satisfação com o trabalho realizado e os resultados obtidos; é motivador e recompensador. Assim como os artistas criam e desfrutam da realização de suas criações, o jogo permite que você crie e aproveite tanto o processo quanto os resultados.

Nietzsche, ao contrário de Kant, caracteriza o jogo como acaso, uma vez que não tem causalidade ou propósito, porém, ele o estabelece e o considera como unidade transcendental da experiência humana. "O acaso significa, portanto, que estamos diante do homem que toca. Como o músico que improvisa e que faz do próprio obstáculo uma questão de criação" (apud Reboul, 1993, p. 105). Para esse pensador há uma certa ética no jogo, pois há responsabilidade e consciência do que se faz, mas com uma característica particular, uma inocência criadora, que tem permitido emergir as maiores obras de diferentes áreas do conhecimento, como a arte e ciência.

Essa inocência criativa é característica principalmente das crianças: não há nada mais sério do que suas brincadeiras. Na construção do mundo, recriam e relacionam seus saberes com uma miríade de símbolos e experiências que lhes permitem desenvolver-se livremente, sem prejuízo de seus conteúdos; é o jogo de ser e aparecer como sujeito em constante mudança. Nesse sentido, o professor deve ser o fiador de sua função formativa e levar em consideração as características e idades de seus alunos. Voltando a Nietzsche (apud Reboul, 1993), pode-se considerar que é necessário que o homem volte a ser criança para realizar processos cognitivos, construir e reconstruir o mundo.

Esse processo de relacionamento no jogo tem permitido ao ser humano interagir com o outro, mudar, transformar, inovar, construir o mundo, o seu próprio mundo, dando-lhe sentido. Constitui-se como sujeito que compreende e interpreta sua realidade, a constrói e a transforma. "É aqui que o jogo surge de forma significativa como um fio condutor ... A compreensão, tanto da arte quanto da história, segue a ordem ontológica do jogo. Este é o horizonte aberto" (Lillo, 2010, p. 49). Uma possibilidade que se mostra como alternativa capaz de desenvolver no ser humano capacidades metacognitivas que transformem a sociedade com vistas à sua melhoria contínua.

A INCIDÊNCIA DOS JOGOS EM PROCESSOS PSICOPEDAGÓGICOS

O brincar no desenvolvimento do ser humano tem possibilitado compreender como ele aprende e quais são suas transformações e as de seu meio. Piaget, por exemplo, destacou o grande valor dessa atividade na construção do ser humano, tanto cognitiva quanto moralmente. Ele também considerou que mesmo quando o jogo é uma atividade livre, ele tem regras. Do ponto de vista afetivo, observou como a criança entende o mundo com amor a partir de símbolos, regras e experiências. Piaget baseou seus postulados no estudo de reações circulares que transformam o corpo e o ambiente externo para dar lugar à criatividade:

Sobre a reação circular normal o sujeito tende a repetir ou variar o fenômeno para melhor acomodá-lo e melhor controlá-lo, neste caso particular a criança complica as coisas e depois repete meticulosamente todos os seus gestos, úteis ou inúteis, com o único propósito de exercer sua atividade da forma mais plena possível, enfim, tanto na fase presente como na anterior, o jogo se apresenta na forma de uma extensão da função de assimilação para além dos limites da adaptação atual. (PIAGET, 1994, p. 133)

O jogo, como processo de assimilação, permite dar sentido às coisas a partir das relações que com ele se estabelecem. Objetos puros não são assimilados, "são assimiladas situações em que os objetos desempenham determinados papéis e não outros. A experiência direta dos objetos passa a ser subordinada, em certas situações, ao sistema de significados que o meio social lhes atribui" (Piaget e García, 1982, p. 228). Piaget caracteriza o objeto como um elemento carregado de significados sociais que permite a aprendizagem da criança por meio da assimilação ou da brincadeira.

Nesse processo de assimilação, gera-se um confronto interno com o que é conhecido e o que é novo para o aluno em sua aprendizagem escolar. Vygotsky se refere à zona de desenvolvimento proximal (ZDP) como um processo de construção do conhecimento da criança e da interação social em relação ao seu meio, é de grande valor para o jogo, pois "a partir disso, adquire-se a fala, problema resolver na interação conjunta com um adulto, que nas práticas escolares afirmava que o jogo era um potente criador dessa zona "(Baquero, 1997, p.

139). Na conformação da zona de desenvolvimento proximal o aluno consegue relacionar seus conhecimentos anteriores com os novos. Para isso é importante levar em consideração o contexto em que são apresentados,

Com base no exposto, é importante que a escola aproveite as potencialidades do jogo e abra espaços para aprender por meio dessa atividade, pois ao jogar não só o corpo se move, mas também as estruturas mentais. Os jogos na escola mesclam vozes do cotidiano com a especificidade das linguagens escolares, e isso coloca a experiência lúdica em uma nova rede de significados. Portanto, pode-se considerar que:

Nessa perspectiva, o jogo entra em uma zona de fronteira que garante continuidades, principalmente nos três sentidos; a) como experiência cultural, facilita a passagem para outros universos de significação, b) como ação e linguagem fornece conteúdos e textos de letramento ec) como ferramenta didática promove processos cognitivos e dialógicos. (DI MODICA, 2007, p. 2)

As contribuições do jogo no processo de aprendizagem vão além do simples acúmulo de conhecimento. "Brincadeira e desenvolvimento estão intimamente ligados entre si de forma global: o mundo dos afetos, a aprendizagem social e o desenvolvimento cognitivo se manifestam no brincar e, por sua vez, crescem por meio de sua ação" (Martínez Quesada, 2013, p. 105). Essa atividade reconhece as diferentes dimensões que o ser humano possui: sente, ama, sofre, pensa, questiona, investiga e busca formas de transformar, resolver problemas, criar novos conhecimentos, que não afetam apenas o indivíduo que brinca, mas também modificam seus ambientes e contexto. Esses aspectos também mudam os processos de aprendizagem dos indivíduos. Em determinado processo, o mesmo resultado não será obtido de uma pessoa feliz e com vontade de trabalhar, mas de uma pessoa egocêntrica, conflituosa e sem iniciativa. Subjetividade e emoções entram no processo do jogo para reconhecer a importância do ser tridimensional: mente, corpo, espírito.

ASPECTOS NEUROLÓGICOS DOS JOGOS

Dizer que existe um processo ou modelo ideal de aprendizagem limitaria as infinitas possibilidades que o ser humano tem de se desenvolver como sujeito transformador de uma sociedade; o educador se baseia em teorias já estabelecidas e muitas vezes restringe sua capacidade criativa e transformadora. A este respeito, Salas Silva afirma que:

Aprender, do ponto de vista neurobiológico, é um processo de adaptação progressiva e constante e em permanente mutação e transformação, cada um de nós tem, consequentemente, os seus estilos de aprendizagem, ou seja, os seus estilos de adaptação ao meio ambiente através do maior ou menor tendência de usar um canal sensorial mais do que o outro. (Salas Silva, 2008, p. 8)

Da neurobiologia é importante falar sobre o cérebro nos processos de ensino e aprendizagem. Este órgão possui uma estrutura definida para os diferentes processos cognitivos e seus dois hemisférios desempenham um papel crucial no desenvolvimento do indivíduo. "O lado esquerdo do cérebro é aquele que lida com a leitura, a escrita e a aritmética, enquanto o direito lida com o canto, as fantasias, os sonhos" (Ehrenberg, 2004, p. 276) e o brincar. Em situações de aprendizagem e solução de problemas, os sujeitos usam algumas partes do cérebro mais do que outras. Não se pode esquecer que o ser humano é um ser emocional, por isso é fundamental compreender que a racionalidade não é a única que permite criar e transformar.

Muito do aprendizado humano ocorre no córtex cerebral, tanto por estímulos internos quanto externos. É aqui que se originam muitos comportamentos lúdicos e emocionais que permitem ao ser humano sobreviver em diferentes ambientes, mesmo aqueles que são ameaçadores, e dão sentido ao significado. Pode-se dizer, então, que:

O cérebro humano é um órgão biológico e social responsável por todas as funções e processos que têm a ver com pensamento, ação, intuição, imaginação, jogo, escrita, emoção, consciência e inúmeros outros processos cuja plasticidade cerebral permite que o cérebro seja um sistema criativo e renovador, encarregado de elaborar e reelaborar coisas novas a partir das experiências que os sujeitos têm com seu meio físico-sócio-cultural. (Jiménez Vélez, 2007, p. 32)

Não é necessário considerar o jogo no processo educativo como uma atividade ou meio sem sentido, uma vez que faz parte de todas as manifestações humanas, desde a infância até a velhice, pois o ser humano é lúdico por natureza. Pelo contrário, o brincar deve ser pensado como um recurso que permite a construção de um conhecimento não apenas numa direção e para um único sujeito, pois oferece a possibilidade de aprender de forma diferente e em diferentes sentidos: as simples caretas que o avô faz ao neto ao imitá-lo geram maiores possibilidades de aprendizagem recíproca. Nesse tipo de aprendizagem o educador se limita; seu papel se concentrou apenas em transmitir conhecimentos e não em se tornar um facilitador do desenvolvimento cognitivo. É difícil criar um espaço de transformação em todos os sentidos se limitarmos as ações, pensamentos e sentimentos. A esse respeito, o neuropedagogo Carlos Alberto Jiménez afirma que:

Em termos pedagógicos, o objeto de estudo deste problema não deve ser a transmissão de saberes ou de ensino, mas sim a compreensão e, de forma muito especial, a compreensão do homem como sujeito lúdico, biológico, psíquico, social e cultural. No entanto, é necessário mudar radicalmente o conceito que temos de educação, intimamente ligado ao de instrução, e antes nos apresentarmos ao de formação, compreensão ou desenvolvimento humano, onde os sujeitos lúdicos coletivos e então o conhecimento devem prevalecer. (2008, p. 31)

Nesse sentido, Sarlé (2001) considera que a incorporação do jogo nos processos de ensino e aprendizagem exige do professor uma mudança radical em seu papel em sala de aula: ele deve deixar de ser observador do processo e transmissor de conhecimentos; deve dar lugar à participação e à construção com seus alunos.

A estrutura social muitas vezes nos pressiona e nos obriga a esquecer nossa condição de seres humanos, nos restringe e inibe, talvez por isso não aceitemos brincar com o outro, não reconhecemos a seriedade do jogo no âmbito educacional e processo de aprendizagem em sua correlação jogo / inteligência. Porém, é no jogo que alguns autores encontraram o caminho para o desenvolvimento da inteligência e da evolução humana.

A educação passa por uma fase em que é necessária uma mudança de paradigma, que se ensina a não repetir o que nos é dito, mas a propor soluções para situações de mudança. As constantes transformações dos sistemas educacionais, deserção, progresso tecnológico e práticas obsoletas nas salas de aula, entre outros aspectos, têm evidenciado a necessidade de inovar as estratégias de ensino e orientá-las para uma verdadeira apreensão do conhecimento em todos os sentidos, em todos os campos do conhecimento e em todos os ciclos educacionais.

Não se pode esquecer que a educação se tornou um produto projetado pelo sistema para exercer o controle social. Nesse sentido, o professor deve questionar se foi treinado para transmitir conhecimentos ou para construí-los coletivamente. Falamos do jogo na formação do aluno e não do educador, não nos permitimos aprender brincando, esquecemos que somos seres humanos tridimensionais: rir, brincar e aprender com o aluno é um caminho para mudar a ideia social do professor. A esse respeito, Jiménez nos diz que:

O pior professor é aquele que apenas percorre os planos de instrução e técnicas. Viagens metafóricas são feitas pela mente humana por meio de emoções, comparações e semelhanças onde o sujeito pode se apropriar dos conceitos de forma natural e espontânea. (2008, p. 62)

Dessa forma, o jogo no campo educacional e a partir da didática torna-se um elemento significativo de potencialização da aprendizagem que pode ser trazida para a sala de aula sem distinção de níveis educacionais.

A importância do lúdico no desenvolvimento de todas as faculdades humanas, e seu papel fundamental como facilitador da aprendizagem, nos leva a concluir que a atividade lúdica, longe de ser banida da sala de aula, deve ser um elemento importante dela, não só nos níveis iniciais de educação, mas também nos mais avançados.

Promover uma atitude lúdica na escola ajuda os indivíduos a permanecerem mais criativos, tolerantes e mais livres ao longo de suas vidas, portanto, também mais feliz.

CLASSIFICIAÇÃO DO JOGO E SEU DESENVOLVIMENTO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Como mencionado inicialmente, o ser humano é lúdico por natureza, essa característica tem nos permitido expressar sentimentos, comportamentos, interesses e necessidades. O jogo passa a ser um facilitador na construção do conhecimento. O ser humano tende a relacionar jogos de azar, estratégia, política, papéis, linguagem, até mesmo os jogos da natureza em que ele mesmo está envolvido consciente ou inconscientemente.

Embora vários autores tenham falado sobre a classificação do jogo, existem diferentes abordagens que se apoiaram para realizar essa classificação. Quanto aos processos de ensino, são utilizados de acordo com a idade escolar, interesses e necessidades, de forma a serem utilizados como potenciadores e dinamizadores dos processos pedagógicos.

As perspectivas são tão diversas quanto os próprios jogos, tornando complexa uma única classificação. Além disso, diferentes campos do conhecimento deram suas contribuições quanto à variedade e características desse recurso. Da pedagogia, por exemplo, o jogo tem contribuído para melhorar significativamente seus processos, para atingir os objetivos traçados para uma atividade ou programa.

De uma perspectiva sociológica em que as ações do ser humano e seus interesses sociais são essenciais, Roger Caillois (citado em Holzapzel, 2003) levanta quatro tipos de jogos que, embora não abarquem a grande variedade de que existe, enquadram esta atividade sob um princípio organizador. Embora essa classificação não obedeça a propósitos pedagógicos, ela trouxe contribuições úteis relacionadas ao contexto educacional e ilustra "as maneiras pelas quais as estruturas lúdicas podem ser vinculadas às ações que exigem daqueles que delas participam como jogadores" (Aizencang, 2005, p. 30).

De acordo com essa classificação, pode-se observar a relação e a utilização dos jogos nos processos de ensino e aprendizagem, uma vez que eles desenvolvem, de uma forma ou de outra, habilidades e potencialidades do ser humano. Segundo Araujo e Gómez (2011), pode-se dizer que “os diferentes tipos de jogos descritos fazem parte tanto da brincadeira quanto da dinâmica em que o ser humano interage no dia a dia, e se mesclam, gerando uma espécie de sinergia. "(p. 110).

No jogo existe uma intenção que não está predeterminada, mas que incentiva uma atitude reflexiva. Permite preparar ações para a solução de problemas em todas as áreas do ser humano, de forma contextual e inconsciente, o que o faz assumir um valor especial, uma vez que o jogo é livre e espontâneo, mesmo quando é uma atividade regulada.

O brincar pode estar presente em todos os tipos de atividades, em todos os processos de aprendizagem, nas diferentes áreas do conhecimento e, como já foi referido, na própria construção da vida. Portanto, pode-se dizer que:

Existe uma estreita ligação entre o brincar e a aprendizagem correta, pois estabelece as bases para o sucesso acadêmico posterior em leitura e escrita e proporciona experiências reais com materiais do cotidiano que ajudam as crianças a desenvolver conceitos científicos e para os matemáticos, o brincar é fundamental para o desenvolvimento da imaginação e criatividade na resolução de problemas. (Gerardo, 2009)

As teorias da psicologia, com os postulados de Jean Piaget, baseiam-se em aspectos do ser humano, como afetividade, personalidade, cognição, habilidades motoras e suas incidências nos períodos de desenvolvimento evolutivo da criança, o que se traduz em construção de conhecimento e, portanto, do ser humano.

Para realizar uma classificação ampla do jogo, alguns aspectos devem ser levados em consideração, como os materiais a serem utilizados, as facilidades disponíveis, os participantes e a finalidade, entre outros (2006). Sem eles seria impossível realizar atividades pedagógicas e educacionais.

A classificação e função dos jogos contribuem para um melhor planeamento, classificação e aplicação das atividades recreativas na escola, independentemente das áreas do conhecimento em que o currículo está organizado. Quando se quer ensinar brincando, é preciso ter clareza sobre suas características e finalidades; Aspectos relacionados às habilidades motoras e ao desenvolvimento cognitivo da criança devem ser considerados, além de levar em consideração os aspectos socioculturais do aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora seja verdade que o jogo na maioria das vezes tem sido visto como uma atividade de lazer, sem sentido e sem sentido, nos processos de ensino e aprendizagem tem sido utilizado como uma ferramenta didática, carregada de sentido, que se relaciona com a aprendizagem significativa dos alunos e melhora os resultados acadêmicos.

As críticas aos métodos tradicionais de ensino têm destacado a necessidade de incorporar ferramentas inovadoras de sua componente didática, para que possam ser utilizadas em sala de aula, a fim de garantir que o aluno, ao invés de apenas armazenar conhecimento, seja capaz de incorporá-lo ao seu conhecimento cognitivo, estrutura, transformando-a e, talvez o mais importante, usando-a na resolução de problemas.

A inserção do jogo em contextos educacionais, e especificamente em atividades com finalidade de aprendizagem pedagógica, deve ser produto do planejamento e estruturação do professor, que deve definir, entre outros aspectos, os objetivos, a estratégia, os materiais e especificar os resultados que pretende alcançar e o que pretende promover nos alunos. Para isso, o professor precisa de muita imaginação e criatividade, pois algumas das condições fundamentais dessa atividade são: que seja divertida, confiável, que o aluno não se sinta pressionado pela nota, pelo contrário, que eles gostem da atividade lúdica e aprendam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIZENCANG, N. Brinque, aprenda e ensine. Relacionamentos que potencializam o aprendizado escolar. Buenos Aires, AR: Editorial Manantial. 2005. ARAUJO, M. e GOMEZ, N. Experiências acadêmicas e recreativas no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula universitária. Bogotá, CO: Editorial UD. 2011.

CAILLIOIS, R. Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem. (J. Ferreiro, Trad.) Bogotá, CO: Editorial Fondo de Cultura Económica. 1997.

CARSÉ, JP. Jogos finitos e jogos infinitos. Málaga, ES: Editorial Sirio.1989.

DI MODICA, RM. Hora de brincar, hora de aprender. Trabalho apresentado no II Congresso Internacional e VII Congresso Nacional da Associação Argentina de Semiótica. 2007.

GERARDO, H. Eduque, comunidades virtuais de aprendizagem colaborativa. Disponível em: http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en- la-educacion. Acesso: 05 jun 2021.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. (E. Imaz, Trad.) Madrid, ES: Editorial Aliaza / Emercé. 2000.

JARAMILLO, R., Machuca, V. e Martínez, H. Janela aberta para a experiência da arte e do jogo. Medellin, CO: Universidade Cooperativa da Colômbia. 2004.

JIMENEZ, Vélez, C. O jogo, novas perspectivas da neuropedagogia. Bogotá, CO: Editorial Aula Abierta Magisterio. 2008.

KANT, I. Críticas ao julgamento. (M. García Morente, Trad.) Madrid, ES: Editorial Espasa. 2004.

LILLO, J. O jogo como metáfora de liberdade e responsabilidade. A ética hermenêutica de Gadamer. Valência, ES: Universidade de Valência. 2010.

MARTINEZ, Quesada, M. O jogo como método de aprendizagem. Revista Digital Enfoques Educativos. 2013.

NAVARRO, Adelantado, V. O desejo de jogar; Teoria e prática de jogos motores. Madrid, ES: Editorial Inde. 2002

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. (J. Gutierrez, Trad.) Bogotá, CO: Editorial Fundo de Cultura Econômica. 1994.

PIAGET, J. e GARCIA, R. Psicogênese e história da ciência. México: Siglo Veintiuno Editores. 1982.

REBOUL, O. Nietzsche critica Kant. (J. Quesada e J. Lasaga, Trads.) Madrid, ES: Editorial del Hombre Anthropos. 1993.