PRÁTICAS EDUCATIVAS: CRIATIVIDADE, LUDICIDADE E JOGOS

KÁTIA CRISTINA BARBOSA REAL

RESUMO
Esse artigo tem como objetivo compreender como as práticas pedagógicas são fundamentais no processo ensino aprendizagem, por meio da criatividade, ludicidade e jogos. A metodologia é por meio de pesquisa bibliográfica, pautada em autores que corroboram com o tema. O jogo é uma atividade que tem contribuído para a construção dos indivíduos e das sociedades. É uma atividade inerente ao ser humano, ligada à alegria, à oração e à diversidade. É reconhecida pela sua importância no processo de ensino e aprendizagem, pois considera-se que se enquadra numa atividade didática, de poder ou de desenvolvimento cognitivo, afetivo e comunicativo, aspectos determinantes na construção social do conhecimento. No campo do ensino e da aprendizagem das ciências, os resultados de diversas investigações indicam que a brincadeira favorece a criatividade, o espírito investigativo e desperta a curiosidade sobre o desconhecido, fator fundamental na hora de gerar dúvidas. Dada a importância do lúdico na aprendizagem, este artigo revisa alguns aspectos que precisam ser considerados para incluir a atividade lúdica em uma estratégia didática como objetivo de construção do conhecimento científico escolar em ciências naturais.

Palavras-chave: Aprendizagem, Criatividade; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

O brincar não é simplesmente um meio de gastar energia ou de gastar tempo, mas "como tal, ultrapassa os limites de uma ocupação puramente biológica ou física, é uma função cheia de significado" (HUIZINGA, 2000, p. 12). O processo humano de brincar, criando relações com objetos, situações e pessoas, potencializa o desenvolvimento cognitivo, principalmente para a resolução de problemas e a criação de novos conhecimentos.

É fundamental reconhecer o brincar 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.

Os métodos de ensino no ambiente acadêmico englobam todas as táticas e procedimentos empregados por mestres e outros especialistas em pedagogia para estimular o estudo dos estudantes. Tais métodos podem flutuar conforme a filosofia educacional escolhida pela instituição e pelos mestres, assim como as particularidades dos estudantes e do cenário acadêmico.

A função do educador é guiar o infante rumo ao aprendizado, auxiliando- o a adentrar no cenário acadêmico e participar de tarefas reguladas que objetivam a evolução do saber. Isso se assemelha ao que hoje é denominado como a segmentação de campos de pesquisa, onde os estudantes são encaminhados para variadas matérias que condizem com suas aptidões e interesses.

Segundo Ghirardelli-Júnior (2007, p.10):

> A Pedagogia como a conhecemos hoje, possui suas caraterísticas básicas estabelecidas com o advento do mundo moderno. Fundamentalmente, ela se define a partir dessa noção essencialmente moderna que é a infância. Isto e, a Pedagogia, ou melhor a Pedagogia moderna, e caudatária de dois modos de pensar e compreender a criança cujas origens encontramse nos séculos XVI, XVII e XVIII. (p.10)

No alvorecer do século passado, a etapa infantil foi formalmente aceita como um período crucial no crescimento do ser humano. Contudo, na realidade, muitos infantes eram compe-

lidos a laborar ao invés de se dedicarem aos estudos.
A atividade laboral era vista como um componente essencial da comunidade contemporânea e existia uma percepção sobre sua relevância, mesmo além do âmbito oficial do ensino. Dessa forma, o educador tem o dever de orientar as ações pedagógicas conforme a idade do grupo com o qual estará atuando.

O PAPEL DO JOGO NA HISTÓRIA
O jogo é mais antigo que a cultura (HUIZINGA, 2000).

Esta afirmação do historiador holandês publicada no seu livro Homo ludens permite-nos considerá-lo como o primeiro elemento de construção e desenvolvimento do ser humano e do seu ambiente. O ser humano é um ser brincante por natureza e esse fato sugere que o que produz alegria e felicidade é aprendido com mais facilidade.

A história coloca o jogo como uma atividade sem sentido, através da formação da cultura e dos primeiros processos cognitivos das pessoas e como elas poderão desenvolver habilidades para sobreviver. O jogo é também uma atividade lúdica que permite uma alegria profunda e sublime: permeia todas as manifestações humanas e suas relações com o mundo, define o comportamento e o desenvolvimento humano nas esferas social, cultural, emocional e, claro, educacional, todas eles relacionados com a construção de edifícios.

Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem f rente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando - se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p. 27).

No que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo, o antropólogo Gregory Bateson (1972) considera que a interação só pode ocorrer em organismos que tenham a capacidade de gerar um processo metacomunicativo, que lhes permita distinguir diferentes tipos de mensagens, não apenas textuais, que são carregadas de certas informações que ajudam a interpretar tanto a mensagem quanto a forma de relacionamento que estabelece o mundo. Na comunicação só se transmite informação, mas também processos de transformação, produtos de construção e conhecimento. A comunicação abre a possibilidade de ser e se expressar livremente, sem restrições ou condições, tornando-se potencializador do desenvolvimento social do indivíduo em nenhum contexto.
Sutton Smith (1997) vê a interação como uma atividade representacional de nível cognitivo que ajuda a desenvolver a capacidade de preservar representações do próprio ambiente quando o indivíduo é confrontado com estímulos que ele não reconhece.

Este mesmo autor sugere que o brincar é um processo cognitivo que ocorre a partir das abstrações que as crianças enfrentam e dos seus respectivos significados, também da forma de organização que se apresenta de acordo com a sua própria experiência.
O jogo é considerado como um sistema regulado que se desenvolve num tempo e lugar, "reforça e aguça uma determinada capacidade física ou intelectual, pelo caminho do prazer ou da obstinação, facilita o que inicialmente foi difícil ou desgastante" (CAILLIOIS, 1997, p. 17). O brincar como atividade espontânea e voluntária que proporciona um certo nível de alegria é um sistema que desenvolve na prática a capacidade de levantar-se livremente, apesar das orientações que podem ser desenvolvidas para praticá-lo ou desenvolvê-lo.

RELAÇÃO ENTRE JOGO E FILOSOFIA
Do ponto de vista da filosofia, Emanuel Kant (2004) refere-se ao brincar como uma atividade que tem uma finalidade. Durante a experiência de brincar, ou de construção do conhecimento, esta atividade requer faculdades como "conhecimento, imaginação e com-

preensão" (p. 149). Por meio da brincadeira, à medida que as pessoas vão estabelecendo uma série de relações e vínculos cognitivos, às vezes sem perceber, elas nos permitem criar e recriar elementos e conceitos em torno da linguagem, da arte e da liberdade, entre outros. Quando as pessoas brincam, não fazem nada porque é uma atividade estabelecida, regulamentada e motivada para atingir um objetivo específico. Assim como os artistas criam e aproveitam a criação de suas criações, o jogo permite criar e aproveitar tanto o processo quanto os resultados.
Nietzsche, diferentemente de Kant, caracteriza o jogo como talvez, por não ter causalidade ou finalidade, portanto, estabelece o que considera como uma unidade transcendental da experiência humana. "Ou talvez signifique, portanto, que estamos diante do homem que está jogando, como um músico que improvisa e que enfrenta o seu próprio obstáculo na busca de uma criança" (citado em Reboul, 1993, p. 105). Para este pensador existe uma certa ética no jogo, porque tem responsabilidade e consciência do que faz, mas com uma característica particular, uma inocência criativa, que permite o surgimento de grandes obras em campos do conhecimento diferentes, como a arte e ciência.

Esta inocência criativa é característica principalmente das crianças: não há nada mais sério do que os seus filhos. Na construção do mundo recriamos e relacionamos os nossos conhecimentos com inúmeros símbolos e experiências que nos permitem desenvolver-nos livremente, sem prejuízo dos nossos conhecimentos. É o jogo de ser e aparecer como sujeito em constante mudança. Nesse sentido, o professor deve ser o que garante o seu papel formativo e, portanto, as características e qualidades dos seus alunos. Voltando a Nietzsche (citado em Reboul, 1993), pode-se considerar que é necessário que o homem volte a ser criança para poder realizar processos cognitivos, construir e reconstruir o mundo.
Este processo de relacionamento não permite ao ser humano interagir como outro, mudar, transformar, inovar, construir o mundo, ou o seu próprio mundo, dandolhe sentido. Constitui-se como sujeito que compreende e interpreta sua realidade, constrói e transforma. "É aqui que o jogo aparece significativamente como um fio condutor... para compreender tanto a arte quanto a história seguindo a ordem ontológica do jogo. Este é o horizonte aberto" (Lillo, 2010, p. 49). Uma possibilidade que se vê como uma alternativa capaz de desenvolver capacidades metacognitivas não humanas que transformem uma sociedade com vista à sua melhoria contínua.

O IMPACTO DA BRINCADEIRA NOS PROCESSOS PSICOPEDAGÓGICOS

Brincar para o desenvolvimento do ser humano permite-nos compreender como ele aprende e o que acontece nas suas transformações e no seu ambiente. Piaget, por exemplo, destacou o grande valor desta atividade na construção do ser humano, tanto cognitiva quanto moralmente. Considera-se também que mesmo quando o jogo for uma atividade gratuita, poderá ser reembolsado. Do ponto de vista emocional, observa-se como as crianças compreendem amorosamente o mundo por meio de símbolos, regras e experiências. Piaget baseou seus postulados no estudo das reações circulares que transformam o corpo e o ambiente externo para dar origem à criatividade:

Numa reação circular normal, o sujeito tende a repetir ou variar o fenômeno para melhor acomodá-lo e dominá-lo.
Neste caso particular, as crianças complicam as coisas e depois repetem minuciosamente todos os seus gestos, úteis ou não, com o único propósito de exercer a sua atividade da forma mais completa possível, enfim, tanto na fase atual como nas anteriores do jogo. -É 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-nos dar sentido às coisas a partir das relações que estabelecemos com elas. Os objetos puros são "assimilados em situações em que os objetos desempenham determinados papéis e não outros... a experiência direta dos objetos torna-se subordinada, em certas situações, ao sistema de significados que lhes são atribuídos pelos meios sociais" (Piaget e García, 1982, p. 228). Piaget caracteriza o objeto como um elemento carregado de significados sociais que permite à criança aprender por assimilação ou brincadeira.
Esse processo de assimilação envolve um confronto interno como o que aconteceu de novo ao aluno em sua aprendizagem escolar. Vygotsky refere-se à zona de desenvolvimento proximal (ZDP) como um processo de construção do conhecimento e interação social das crianças em relação ao seu ambiente, é de grande valia o brincar, pois "a partir daqui se adquire até o fracasso, até a resolução de problemas de interação conjunta com um adulto, que nas práticas escolares... afirmava que o brincar era um criador poderoso na área" (BAQUERO, 1997, p. 139). Na formação da zona de desenvolvimento proximal, alguém consegue relacionar seus conhecimentos anteriores com os novos. Por isso, é importante levar em consideração o contexto em que estes são apresentados, para que o aluno gerencie o seu próprio desenvolvimento cognitivo, ou que permita dar origem a novas estruturas mentais e novos conhecimentos.
De forma não exposta, é importante que a escola aproveite o potencial do brincar e abra espaços de aprendizagem por meio desta atividade, porque brincar não é só o corpo que se move, mas também as estruturas mentais. As brincadeiras na escola mesclam as vozes cotidianas com as especificidades das linguagens escolares, e isso coloca a experiência lúdica em uma nova rede de significados.

De acordo com Luckesi (2002):

No estado lúdico, o ser humano está inteiro, ou seja, está vivenciando uma experiência que integra sentimento, pensamento e ação, de forma plena. A vivência se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Esta experiência é própria de cada indivíduo, se processa interiormente e de forma peculiar em cada história pessoal. Portanto, só o indivíduo pode expressar se está em estado lúdico. Uma determinada brincadeira pode ser lúdica para uma pessoa e não ser para outra (p. 25).
As contribuições da brincadeira para o processo de aprendizagem também são o simples acúmulo de conhecimento.

O brincar e o desenvolvimento estão intimamente ligados entre si de forma global: o mundo dos afetos, a aprendizagem social e o desenvolvimento cognitivo manifestam-se no brincar e, por sua vez, crescendo através da sua ação. (MARTÍNEZ QUESADA, 2013, p. 105).

Esta atividade reconhece as diferentes dimensões que um ser humano pode possuir: sentar, amar, sofrer, pensar, questionar, investigar e buscar uma forma de transformar, resolver problemas, levantar novos conhecimentos, o que não afeta apenas o indivíduo que brinca, mas também modifica seu ambiente e contexto. Esses aspectos também alteram os processos de aprendizagem de indivíduos: em determinado processo, o mesmo resultado não será obtido de uma pessoa feliz e disposta a trabalhar, como de uma pessoa egocêntrica, contenciosa e sem iniciativa. A subjetividade e a emoção fazem parte do processo do jogo para reafirmar a importância de ser tridimensional: mente, corpo, espírito.

ASPECTOS NEUROPEDAGÓGICOS DO BRINCAR

O educador se baseia em teorias já consagradas e muitas vezes restringe sua capacidade criativa e transformadora. A este respeito, Salas Silva afirma que:

A aprendizagem, do ponto de vista neurobio-

lógico, é um processo de adaptação progressiva e constante e de permanente mutação e transformação, cada um de nós, consequentemente, os nossos estilos de aprendizagem, ou seja, os nossos estilos de adaptação através de mim, canal mais do que um outro. (SALAS SILVA, 2008, p. 8)

A neurobiologia é importante para falar do cérebro nos processos de ensino e aprendizagem. Esta organização possui uma estrutura definida para diferentes processos cognitivos e seus hemisférios desempenham um papel crucial no desenvolvimento do indivíduo. "O lado esquerdo do cérebro é aquele que trata da leitura, da escrita e da aritmética, enquanto o lado direito trata do canto, das fantasias, dos sonhos" (EHRENBERG, 2004, p. 276). Em situações de aprendizagem e resolução de problemas, os sujeitos utilizam mais algumas partes do cérebro do que outras. Não podemos definir que o ser humano é um ser emocional, por isso é fundamental compreender que a racionalidade não é a única que nos permite criar e transformar.

Grande parte da aprendizagem humana ocorre no córtex cerebral, tanto por meio de estímulos internos quanto externos. É a origem de muitos comportamentos lúdicos e emocionais que permitem ao ser humano sobreviver em diferentes ambientes, mesmo aqueles que são ameaçadores, e dar 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 vemos no pensamento, no pensamento, na intuição, na imaginação, no jogo, na escrita, na emoção, na consciência e em inúmeros outros processos cuja plasticidade cerebral permite ao cérebro ser uma criatura.. O sistema renovador, responsável por desenvolver e reelaborar coisas novas a partir das experiências que você submete ao seu ambiente f ísico -social- cultural. (JIMÉNEZ VÉLEZ, 2007, p. 32)

O brincar não deve ser considerado um processo educativo como uma atividade sem sentido, pois faz parte de todas as manifestações humanas, desde a infância até idade adulta, como ser humano e lúdico por natureza. Pelo contrário, devemos pensar no jogo como um recurso que permite a construção.e conhecimentos não apenas numa direção e para um único sujeito, pois oferece a possibilidade de aprender de uma forma diferente e em diferentes sentidos. O seu papel é simplesmente transmitir conhecimento e não se tornar um facilitador do desenvolvimento cognitivo. É difícil fomentar um espaço de transformação em todos os sentidos se nos limitarmos a pensamentos, reflexões e sentimentos. A esse respeito, o neuropedagogo Carlos Alberto Jiménez afirma que:

Pedagogicamente, o objeto de estudo desta problemática não deve ser a transmissão de conhecimentos ou de ensino, mas sim compreender e, de forma muito especial, compreender ou habitar como sujeito lúdico, biológico, psíquico, social e cultural. Contudo, é preciso mudar radicalmente o conceito que temos de educação, intimamente ligado à instrução, e primeiro nos apresentar à formação, à compreensão e ao desenvolvimento humano, onde devemos ter precedência sobre os sujeitos lúdicos e conhecedores coletivos. (2008, p. 31)

Nesse sentido, Sarlé (2001) considera que a incorporação dos jogos nos processos de ensino e aprendizagem exige uma mudança radical no papel do professor em sala de aula: ele deve deixar de ser um observador do processo e um transmissor de conhecimento. Deve suscitar participação e construção com seus alunos.

A estrutura social muitas vezes nos pressiona e nos obriga a nos adaptarmos à nossa condição de ser humano, nos restringe e inibe, talvez por isso não nos permitimos brincar como os outros, não reconhecemos a seriedade do brincar no âmbito educativo e processo de aprendizagem em sua correlação com o jogo. A educação passa por uma fase em que é

necessária uma mudança de paradigma, ensinando-nos a não repetir o que dizemos, mas a fornecer soluções para situações de mudança.

As constantes transformações dos sistemas educacionais, a evasão, os avanços tecnológicos e as práticas obsoletas em sala de aula, entre outros aspectos, são evidenciados pela necessidade de inovar estratégias e orientações de ensino para alcançar uma verdadeira aprendizagem do conhecimento em todos os sentidos, em todos os sentidos, áreas do conhecimento e em todas as áreas do conhecimento, todos os ciclos educativos.
Dessa forma, o jogo no campo educacional e a partir do ensino torna-se um elemento significativo potencializador de aprendizagem que pode ser levado para a sala de aula sem distinção de níveis educacionais. Bernabeu e Goldstein, em seu livro Criatividade e aprendizagem: ou o brincar como ferramenta pedagógica, afirmam:
Pela importância do brincar no desenvolvimento de todas as faculdades humanas, e pelo seu papel fundamental como facilitador da aprendizagem, somos levados a concluir que a atividade lúdica, muito depois de ser apresentada nas salas de aula, deve ser um elemento importante nela, não apenas começar. Promover uma atitude lúdica na escola ajuda os indivíduos a permanecerem pessoas mais criativas, mais tolerantes e mais livres ao longo da vida.. (2009, p. 56)

Para que o jogo se desenrole é necessário que exista um espaço, seja físico ou imaginário. Este espaço, assim como o tempo, tem limites em alguns casos. Para jogos educativos, o playground é especialmente utilizado na sala de aula. Desenvolvemos em coordenadas espaciais delimitadas que devem ser respeitadas pelo jogador. Por exemplo, nos primeiros anos de escolaridade, ao ler um livro ou alguém deve imaginar todos os cenários nele descritos, e aqui a imaginação e a criatividade não têm limites.

A CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS E SEU DESENVOLVIMENTO NO ENSINO APRENDIZAGEM
Como mencionado inicialmente, o ser humano é brincalhão por natureza. Essa característica nos permite expressar sentimentos, comportamentos, interesses e necessidades. O jogo torna-se um facilitador na construção do conhecimento.

Os seres humanos costumam relacionar jogos de azar, estratégia, política, pais, linguagem... e também jogos da natureza que estão envolvidos consciente ou inconscientemente.
Como vários autores já se manifestaram sobre a classificação do jogo, existem diferentes abordagens nas quais se baseiam para fazer essa classificação. Ao longo dos anos, os processos de ensino só são utilizados de acordo com a identidade, os interesses e as necessidades da escola, pelo que são utilizados como potenciadores e dinamizadores dos processos pedagógicos.
As perspectivas são diversas como os próprios jogos, tornando-os complexos em uma única classificação. Além disso, diferentes áreas do conhecimento contribuem para a variedade e características deste recurso. A pedagogia, por exemplo, ou o tempo de jogo contribuíram para melhorar significativamente os seus processos, para atingir os objetivos traçados para uma atividade.
A brincadeira pode estar presente em todos os tipos de atividades, em todos os processos de aprendizagem, em diferentes campos do conhecimento e, como mencionado, na própria construção da vida.
Teorias da psicologia, como os postulados de Jean Piaget, baseiam-se em aspectos do ser humano, como a afetividade, a personalidade, a cognição, a motricidade e seu impacto nos períodos de desenvolvimento evolutivo da infância, ou que se traduzem na construção de conhecimento e, portanto, do ser humano. Hoje surgem os chamados jogos sensório-motores, jogos simbólicos e jogos de regras
É verdade que o jogo tem sido visto na maioria das vezes como uma atividade de lazer,

sem sentido nem significado, nos processos de ensino e aprendizagem tem sido utilizado como uma ferramenta didática, repleta de significado, que está relacionada à aprendizagem significativa de estudantes e melhores resultados acadêmicos. A área das ciências naturais não está imune à utilização deste recurso para promover os processos de aprendizagem das ciências escolares.

As críticas aos métodos tradicionais de ensino evidenciam a necessidade de incorporar ferramentas inovadoras na sua componente didática, para que possam ser utilizadas em sala de aula, de forma a garantir que o aluno, em vez de apenas se munir de conhecimentos, seja capaz de incorporá-los no seu sistema cognitivo, estruturar, transformá-la e, talvez mais importante, utilizá-la na resolução de problemas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino está intrinsecamente ligado aos métodos de comunicação e interação que possibilitam às pessoas adquirir conhecimentos, competências, métodos, comportamentos e princípios que são presentes na cultura e na comunidade a qual estão inseridos. Com isso, as pessoas conseguem gerar novos saberes, métodos e princípios, o que contribui para o seu crescimento. A atividade pedagógica é, assim, essencial para o crescimento das pessoas, e é a partir dela que nascem programas educacionais em âmbitos nacional, regional e local, que manifestam propósitos e ações materializadas nos currículos.

Os passatempos lúdicos são métodos não verbais de interação empregados pelo infante para transmitir recados, cabendo ao educador decifrá- los. O prazer de brincar está incorporado ao processo de ensino e visa à aquisição de saberes. Nessa perspectiva, compete ao educador ser o mediador para direcionar e estruturar, entendendo a importância das diversões no crescimento de cada aluno. Tais comportamentos modificam os estudantes, tornando-os mais comprometidos, pensativos, ativos, independentes e, simultaneamente, críticos, flexíveis para lidar com os obstáculos que aparecerão ao longo de sua trajetória acadêmica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAQUERO, R. Vygotsky e a aprendizagem escolar (2ª ed .). Buenos Aires, AR: Editorial Aique. 1997.

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

EHRENBERG, M. Como desenvolver a capacidade cerebral máxima (2ª ed .). Madri, ES: Editorial Enter. 2004.

GHIRARDELLI-JÚNIOR, Paulo. O que é pedagogia?. 2010. 4 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2007.

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

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

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

MARTÍNEZ Quesada, M. O jogo como método de aprendizagem. Abordagens Educacionais da Revista Digital, 71 (novembro), 102-112. 2013.

MUÑOZ CALLE, JM. Jogos educativos. Formulação F e Q. Eureka, 7(2), 559- 565. 2010.

NAVARRO Adelantado, V. Vontade de saltar; Teoria e prática de jogos motores. Madri, ES: Editorial Inde. 2002.

PIAGET, J. A formação de símbolos na infância. (J. Gutierrez, traduzido) Bogotá, CO: Editorial

Fondo de Cultura Económica. 1994.

PIAGET, J. E GARCÍA, R. Psicogênese e história das ciências. México: Siglo Veintiuno Editores. 1982.

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

SARLÉ, Deputado. Salte e aprenda na escola. As características do salto na educação infantil. Buenos Aires, AR: Editorial Novedades Educativas. 2001.

SUTTON SMITH, B. A ambiguidade do jogo (2ª ed.). Boston, MA: Primeira Universidade de Harvard. 1997.