

O Lúdico¹

Isabel Simões Dias

A criança que pensa em fadas e acredita nas fadas
Age como um deus doente, mas como um deus.
Porque embora afirme que existe o que não existe
Sabe como é que as cousas existem, que é existindo,
Sabe que existir existe e não se explica,
Sabe que não há razão nenhuma para nada existir,
Sabe que ser é estar em um ponto
Só não sabe que o pensamento não é um ponto qualquer.

Fernando Pessoa

Introdução

A reflexão sobre a actividade da criança é uma tarefa aliciante, por isso associei lúdico a jogo infantil e visualizei um universo intemporal, gratuito, espontâneo e voluntário tão próprio da criança em desenvolvimento.

O jogo é importante para a saúde física, mental, social e emocional. É por meio do jogo que o Ser se exprime mais genuinamente e exerce as suas relações com o mundo, com as pessoas e com os objectos. É espaço de prazer, de liberdade, de criação, de descoberta e de invenção.

Para a criança o jogo é uma linguagem inconsciente através da qual deixa transparecer a sua inteligência, a sua vontade, o seu carácter, a sua personalidade, as suas emoções e ideias sobre o mundo e os Homens. Porque

¹ Reflexão realizada no âmbito da disciplina *Desenvolvimento e Intervenção Psicológica na Infância e na Adolescência*, da Licenciatura em Psicologia da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

cada criança joga e se exprime de maneira diferente, o jogo permite-nos voar sobre um mundo individual e colectivo, mundo este determinante para a compreensão do universo infantil.

Com base numa bibliografia diversificada, este trabalho propõe uma visão do mundo lúdico infantil, abarcando aspectos do seu significado, da sua história e da sua classificação.

Significado do Jogo

Definir o jogo é uma tarefa difícil para a qual não há consenso. Cada autor tem uma perspectiva pessoal desta actividade. Por exemplo, Piron (1976) afirma que o jogo é uma actividade agradável que se opõe ao trabalho, Baldwin (cit. por Santos, 1992) define-o como uma actividade autotélica opondo-se ao trabalho onde o fim é exterior à actividade, Pierre Janet e Spencer (cit. por Bandet e Réjane, 1975) vêem o jogo como uma actividade inferior não adaptada ao real como o trabalho e como uma actividade destinada a utilizar um resto de energia dispensada a executar um trabalho, respectivamente. Para Stanley Hall (cit. por Vandenplas-Holper, 1982), o jogo é uma actividade que consiste na reprodução de acções actualmente úteis, mas que no passado da história da humanidade foram trabalho. Jean Piaget (cit. por Bandet e Réjane, 1975) apresenta o mundo da criança segundo uma abordagem adaptativa e define o jogo como uma actividade que se define pela assimilação ao meio, funcionando ela própria sem nenhum esforço de acomodação. Lafon (cit. por Santos, 1992, 20) foge a esta perspectiva de adaptação, e salienta que o jogo é "uma actividade espontânea própria da criança intervindo na edificação da personalidade". John Huizinga (cit. por Bandet e Réjane, 1975, 16) diz que "o jogo é uma acção ou uma actividade voluntária, realizada dentro de certos limites de tempo e de lugar, segundo uma regra livremente consentida mas imperativa, que produz tensão e alegria (...)".

Apesar desta diversidade de opiniões, podemos constatar que não há nenhuma actividade tão tipicamente infantil quanto esta. Todas as crianças jogam e em todas as culturas/sociedades. Pode-se mesmo afirmar que a

infância é o apogeu da actividade lúdica, é a pátria dos jogos. Mas, para que serve à criança o jogo que joga? A própria criança não procura resposta para esta questão. No entanto, vários autores se dedicaram e este assunto elaborando para tal diferentes teorias do jogo. Segundo Schiller e Spencer (cit. por Vandenplas-Holper, 1982), o jogo é uma forma de expressão e de libertação de forças não utilizadas. O primeiro compara o jogo a uma arte, o segundo foca-o como canalizador de excesso de energia, sendo ambos seguidores de Jean Chateau que refere a actividade lúdica como orientadora da energia utilizada. Construindo uma outra teoria, a teoria do atavismo, Hall (cit. Por Vandenplas-Holper, 1982) oferece uma outra visão divergente da apresentada pela teoria do excesso de energia. Para Hall, a criança recapitula, no jogo, as actividades dos Homens ao longo das diferentes gerações. Apesar da sociedade actual influenciar a actividade lúdica, há certos instintos (como a caça ou o combate) e certos ritos que permanecem ao longo dos séculos e que surgem nos jogos infantis. A teoria do exercício preparatório de Groos (cit. por Vandenplas-Holper, 1982), refere o jogo como preparação para a vida em sociedade, para a vida adulta e para o trabalho. Mas, o jogo também pode ser entendido como uma forma de libertação de cansaços e preocupações. Como afirma Buhler, "a satisfação e o prazer são os aspectos mais importantes do jogo" (Vandenplas-Holper, 1982, 48).

O jogo é uma actividade diversificada "sem finalidade material" (Chateau, 1975, 16). Para Georges Gusdorf (cit. por Bandet e Réjane, 1975), o jogo é o sal da civilização, é fonte de alegrias, símbolo da reconciliação do destino individual e social. É, nas palavras de Wallon, "toda a ocupação sem qualquer outra finalidade que não seja a ocupação em si mesma" (Bandet e Réjane, 1975, 17). É uma realização que apenas tem por objectivo o realizar-se onde cada um pode ser ele mesmo numa conquista de si próprio.

O jogo é uma ocupação séria da criança que a absorve e preenche. Nele está implícito o desejo de avançar nas descobertas, a vontade de saber mais, de tocar, cheirar, de transformar tudo reproduzindo emoções agradáveis. Constituindo a vida da criança, o jogo abrange condutas variadas, preenche condições diversas, obedece aos impulsos e gostos individuais.

Como espelho das características pessoais, o jogo permite descobrir a vida motora, afectiva, social e moral de quem joga. Mas, porque joga a

criança? Porque através do jogo pode experienciar, descobrir, inventar, exercitar as suas habilidades, pode estimular e desenvolver a sua curiosidade, criatividade, auto-confiança e iniciativa. Porque através do jogo pode criar um mundo utópico onde escapa à sugestão do egoísmo e da violência exterior. Pelo jogo, a criança desenvolve-se, engrandece-se, estimula a alma e a inteligência, age, faz florescer as suas funções fisiológicas e psíquicas.

Qualquer objecto exterior sobre o qual a criança pode agir gratuitamente constitui alvo da sua brincadeira. Porque é utilizado, porque suporta uma actividade de repetição ou uma actividade que lhe oferece prazer, a brincadeira converte-se em jogo e solta a imaginação, a criatividade, a concentração e a atenção. Distrai e favorece a linguagem e o interesse pelo desafio. Enriquece o mundo interior e oferece experiências para partilhar, comunicar com os outros. Traduzindo o real, constitui o melhor doce para o desejo de conhecer da criança e torna mais leve a força e o tamanho do mundo dos adultos. Facilitando a abertura para o mundo, o jogo proporciona a transformação social e a construção da autonomia individual. O jogo será o *Príncipe Encantado da História da Bela Adormecida* na vida de cada criança.

Com o jogo a criança torna-se autónoma, mostra a sua personalidade e adquire esquemas práticos que, quando adulto, poderá utilizar. Os brinquedos/brincadeiras/jogos funcionam, assim, como substitutos imaginários que levam à aquisição de conhecimentos e posturas essenciais num futuro próximo. Tudo é imaginário, não real, até mesmo a seriedade com que se joga, uma vez que a acção infantil reduz todo um universo à ficção. Sonhando, a criança vive numa dialéctica entre a realidade e a ficção onde afirma o seu Eu, usufruindo não só de um prazer sensorial mas também moral. A história do jogo da criança é a história da personalidade que se desenvolve e da auto-determinação que, pouco a pouco, se conquista (Chateau, 1975)

História dos Jogos

A actividade lúdica é uma actividade própria da criança que é tão antiga quanto a própria infância. Os jogos sempre existiram nas culturas dos diferentes povos, traduzindo determinado momento histórico, ilustrando as preocupações e as técnicas existentes em cada época.

Para os Gregos que se debruçavam já sobre o jogo infantil, a palavra "paidía" designava aquilo que é própria da criança. Como afirmou Platão "(...) o jogo ajuda a perceber aquilo que para a criança tem tendência" (Santos, 1988, 10), visualizando uma ligação profunda entre criança e jogo que ainda hoje se mantém de pé.

O jogo, termo derivado de "jocus", que significa "gracejo, piada, humor" (Pires e Pires, 1992, 381), há muito que desperta o interesse de todos quantos se preocupam com as crianças.

Quintiliano, autor romano, diz-nos que o carácter da criança se revela no jogo, caracterizando o jogo como *uma actividade do espírito*. Lutero fez a analogia entre jogo e as necessidades biológicas, acreditando que o divertimento era tão essencial à criança quanto o comer e o beber. Montaigne focou a importância do jogo para a educação e considerou a actividade lúdica séria para a criança. Rousseau, numa perspectiva pedocêntrica, afirmou que os jogos ajudam as crianças a suportar o sofrimento: "uma criança que é capaz de jogar, mesmo que doa, aguenta e continua no jogo, até ao sacrifício, se necessário" (Santos, 1988, 13). O século XVIII marca, de certa forma, a viragem do valor dado ao jogo. Froebel, pai dos jardins infantis e pedagogo, salientou que o jogo é um dos meios de vida da existência das crianças, constituindo este uma manifestação espontânea do interior da criança (Santos, 1988).

Os brinquedos utilizados nos jogos vão evoluindo ao longo dos séculos, mas os que perduram através dos tempos traduzem necessidades imutáveis do Homem, são espelhos de funções psicológicas constantes. Vários exemplos podem ser dados de jogos/brincadeiras queridas às crianças: o *carro de rodas* (construído com madeira, assente em rodas e preso a um pau para posteriormente ser puxado) constitui um verdadeiro artefacto humano que facilita o alargamento de horizontes de quem o utiliza. A criança, ao utilizá-lo, está a estimular-se fisiológica, psicológica e socialmente.

O *cavalo de pau*, sendo uma prática bastante antiga, é constituído por um pau ou bengala onde a criança se encavalita correndo com ele. A criança aprende a equilibrar-se, a controlar o seu passo em função do seu "cavalo", a exprimir-se enquanto "cavaleiro".

O *arco e a gancheta*, outro jogo extremamente ancestral, conduz a criança a centrar-se sobre o objecto, a coordenar os seus movimentos e os seus gestos.

A *fisga*, constituída por uma forquilha que se arranca a uma árvore, por elásticos e por uma pelica onde se vai colocar a pedra que se quer enviar e o *arco e a flecha* (verga dobrada presa nas pontas por cordas e um pau ou vara a fazer de flecha) são exemplos do que constitui "uma vantagem evidente nos processos de selecção natural" (Mouriras-Bousquet, cit. por Amado, 1992). Estes dois jogos traduzem aspectos de sobrevivência que remontam à pré-história, à caça e que impelem ainda hoje as crianças para a sua própria autonomia e adaptação ao meio ambiente.

A *boneca, o berço, o telefone de cordel* são brinquedos que transpuseram o tempo e que compõem aprendizagens como a do amor, a da afectividade, a da linguagem. A construção da solidariedade realiza-se aqui sem que seja necessária a intervenção de um adulto. O falar e o escutar ao telefone, o embalar a boneca no berço transmitindo-lhe palavras doces para adormecer, são jogos que acompanham o desenvolvimento da criança.

No jogo colectivo a criança aprende o que é ganhar e perder, aprende a decidir o que é justo e o que é errado, a escolher e a ser escolhido, aprende a trabalhar valores como o respeito, a honestidade, a cooperação, a justiça ou a tolerância. Assim, com os jogos, a criança vai aprendendo a viver em sociedade, a relacionar-se com os outros, com as regras sociais, consigo mesmo de forma a construir o seu desenvolvimento integral.

Com um poder imaginário e criativo inatingíveis, a criança tudo aproveita para brincar e transformar (ou imaginar) a seu bel-prazer. À medida que vai crescendo física, social e cognitivamente, vai explorando, interrogando e manipulando o que a rodeia (a água, as flores, os frutos, os animais, etc.). Tudo se torna alvo de interesse e descoberta por parte da criança. Com o *bem-me-quer mal-me-quer*, cria um diálogo com a flor. Com *grinaldas e fios* constrói colares para se embelezar. Com cerejas faz brincos. Com a boca

assobia, com canas faz pífaros e descobre a maravilha dos sons. Com a *terra* faz bonecos aos quais pode ou não dar nomes. Com a *água* esguicha os outros e diverte-se a vê-los molhados! Como disse Friedrich Von Schiller (cit. por Amado, 1992, 426) "o Homem só é sem dúvida humano quando joga".

A psicomotricidade, a afectividade, a imaginação, a criatividade ou a sociabilidade são, então, áreas do desenvolvimento promovidas através do jogo. Brincando com diferentes materiais, com o seu corpo, com imagens, com sons, com tudo o que a rodeia, a criança explora todo um mundo exterior e interior que contribuirá para o despertar da consciência de si enquanto ser humano e de que os outros são elementos essenciais para o seu desenvolvimento cognitivo-social.

Explorando o meio ambiente que a rodeia, a criança desenvolve a sua motricidade, coordena o gesto, aprende a olhar, a sentir, a raciocinar, a relacionar-se com os objectos e com os outros indivíduos, a crescer como pessoa. Sentindo-se satisfeita porque está a realizar uma actividade que lhe dá prazer, a criança explora o espaço e adquire noções de vida tão importantes para o seu futuro quanto a sobrevivência, o amor, o diálogo e/ou as regras.

Reconhecendo a importância do jogo, Froebel foi um dos primeiros educadores a utilizá-lo na escola pois acreditava que "o jogo é o espelho da vida e o suporte da aprendizagem" (Pires e Pires, 1992, 384).

Também Maria de Montessori (1960), não esquecendo as funções lúdica e educativa do jogo, trouxe para a educação materiais pedagógicos que pudessem conduzir a criança para o amor que nutrem pela ordem, cor, tamanho, movimento, simetria, harmonia e equilíbrio. Como defende Pires e Pires (1992), a instrução e a distracção estão assim associadas auxiliando a aprendizagem.

Espontâneo, gratuito, desinteressado, livre, fonte de prazer, emoções e alegrias, o jogo contribui para a construção da personalidade, permite a relação com os outros e com o meio ambiente, permite a exploração, a manipulação e a experimentação numa dicotomia onde aprendizagem e brincadeira andam de mãos dadas.

Classificação dos Jogos

Jean Piaget e Henri Wallon são dois autores que se preocupam com o desenvolvimento físico, cognitivo e social do ser humano. Consideram que a criança nas diferentes fases de desenvolvimento possui características, exigências e necessidades específicas. De acordo com estas necessidades, a criança recorre a determinados brinquedos que irão satisfazer a sua vontade física, social e/ou cognitiva. Assim, formaram categorizações de jogos que correspondem às diferentes fases de maturação salientando que o jogo é uma etapa da evolução da criança que se decompõe em períodos sucessivos (Wallon, 1967).

Wallon (1967) refere quatro categorias de jogo: o funcional, o de ficção, o de aquisição e o jogo de fabricação, correspondendo cada um a determinada etapa do desenvolvimento.

O **jogo funcional**, como o próprio nome indica, reporta-se a determinada função que necessita de ser activada, exercitada para se satisfazer. Procedendo a uma necessidade sensorial, este tipo de jogo possui qualquer coisa de fixo e de estereotipado que permite que cada função explore o seu campo e se estenda para originar novas explorações.

Os primeiros jogos das crianças correspondem, pois, à explosão das funções mais recentes. Nesta fase do desenvolvimento a criança não tem ainda consciência do jogo mas experimenta cada função intensamente numa tentativa de conhecer todos os limites do novo domínio encontrado. A avidéz de conhecer cada possibilidade da nova função conduz a criança à repetição, à excitação apaixonada de uma nova actividade.

Buhler (cit. por Wallon, 1967) dá exemplos de jogos funcionais que se podem visualizar em bebés de cerca de oito meses. Um bebé desta idade bate os pés, mexe os braços, bate na cabeça, agarra objectos e deixa-os cair, repete sons balbucionados, grita, chupa no dedo. Apesar de parecerem actividades insignificantes, sem qualquer valor, todas elas preparam o campo para a aquisição de domínios tão importantes como a fala, o andar, a manipulação de objectos. A formação do Eu começa a fazer-se em si mesma sem a intervenção de um outro alguém (Chateau, 1975).

De acordo com Freud a criança, no primeiro ano de vida, centraliza a sua

atenção e interesse nos alimentos e nos prazeres que advêm da fase oral: chupar, morder, beijar, lamber, explorar os objectos com a boca (Aberastury, 1972).

Os jogos funcionais podem ser movimentos muito simples como agitar os dedos, tocar nos objectos, produzir sons. Desde que haja o exercício de uma função, há jogo funcional e o aparecimento de uma nova função (como falar ou andar) conduz sempre a novos jogos funcionais.

O **jogo de ficção** surge por volta dos dois anos quando a criança inicia acções significativas em detrimento de jogos realizados no vazio. A partir dos dois anos, o jogar toma um novo carácter. A criança joga ao que não sabe fazer ou dizer, utilizando os gestos como suportes de uma representação onde deixa transparecer a sua personalidade. A criança tem a necessidade de procurar: procura efeitos, realizações, surpresas, emoções, situações que deseja reproduzir no seu mundo imaginário. Opondo-se à realidade, ao mundo exterior, a criança inspira-se nesse mesmo mundo e repete as impressões que vive, reproduz o meio ambiente e assimila-o, conhece-o e toma consciência do seu papel nesse mundo ainda tão distante para si. Toda a imitação, simulação de modelos, imagens ou vivências encaminham a criança que joga para o despertar da vida mental pois constitui a transição para o simbólico, suporte das combinações intelectuais. Mas, para que se verifique progresso é essencial a procura, a busca do que se deseja atingir.

A boneca é um exemplo típico deste jogo de ficção, funcionando como o alter ego da criança. É construída à imagem do Homem e ajuda a criança a tomar conhecimento do seu corpo, do seu esquema corporal e das suas acções. Como um espelho, com rosto e corpo, enche-se de vida e vai de encontro às fantasias infantis. Com ela se estabelecem diálogos, confidências, interrogações, sentimentos, intenções, culpas, projecções que conduzirão a criança a experienciar o outro, o não Eu e a consciencializar-se de si, do seu Eu físico, afectivo, intelectual. Dá à criança a oportunidade de amadurecer, de sentir-se forte e grande como um adulto, de superproteger, rejeitar, amar, cuidar, castigar, de exprimir os seus desejos e conflitos.

Os **jogos de aquisição** iniciam-se no momento em que a criança começa a tocar e a olhar a mãe para se aperceber da articulação dos fonemas, dos gestos, dos sons e palavras que pronuncia. Os discos, os dados, os dominós, as cartas, os jogos de sinónimos e homónimos, os lotos, os jogos de

sociedade são jogos de aquisição que desenvolvem a aprendizagem da linguagem, o raciocínio, a compreensão, a atenção, que educam o ouvido e a visão.

Com estes jogos a criança é expressão, olha, ouve, tenta compreender Seres, cenas, imagens. Iniciando-se muito cedo estes jogos acompanham todas as idades.

Os jogos de fabricação confundem-se com os jogos de ficção pois ou são a sua causa ou são a sua consequência. Executando os seus próprios brinquedos, combinando objectos, modificando-os, transformando-os, a criança dá vida à sua própria imaginação e situa-se num campo de relações onde desempenha um papel que lhe permite afirmar-se enquanto ser individual. Ultrapassando a realidade em que se inspira, a criança de quatro anos, é impulsionada a brincar com toda uma construção própria que irá desenvolver a sua atenção, concentração, os seus movimentos, o seu equilíbrio, a sua paciência, independência, etc. (Bandet, 1975).

Piaget distinguiu três tipos de jogos infantis, os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regras, correspondendo cada um deles às "sucessivas formas, sensório-motora, representativa, operatória, que a inteligência toma no decurso do seu desenvolvimento" (Vandenplas-Holper, 1982, 48).

O jogo de exercício consiste em exercer por prazer todas as faculdades adquiridas no domínio da motricidade e dos sentidos e também no plano da inteligência (Galimard, 1972). Gritar, correr, atirar, saltar, são actividades que oferecem prazer e traduzem o poder que cada criança tem sobre os objectos e sobre si. Surgindo com os primeiros sinais da consciência, estes jogos depressa são abandonados para proporcionarem novas conquistas (Galimard, 1972).

As aprendizagens adquiridas no período sensório-motor como balançar, lançar ou agarrar são repetidas. Repetindo-as a criança mostra o domínio das suas condutas, mostra que as assimila e sente alegria com a sua conquista.

O *jogo do cuco* é, nos primeiros anos de vida, um dos jogos predilectos da criança, não só porque normalmente é praticado com a mãe ou o pai, alguém a quem a criança está ligada afectivamente, mas também porque o

bebé se apercebe que descobriu uma relação entre um novo comportamento e o mundo exterior. As suas vocalizações e sorrisos juntam-se a este jogo social e traduzem as percepções infantis.

O jogo simbólico é outro tipo de jogo que permite a assimilação do real ao Eu. Sendo o jogo mais característico da criança, surge por volta dos dois anos com a evolução da função simbólica. Vivenciando o que pensam a um nível simbólico, as crianças, com este jogo, fazem a ponte entre o real e o irreal, o imaginário e o concreto, a reflexão e a impulsividade. Pensar por imagens é a primeira actividade mental da criança, actividade que é necessária para a compreensão do real, para o desenvolvimento da fantasia e para a assimilação de papéis sociais. Adquirindo novas capacidades cognitivas, pode exercitar a dupla função do jogo simbólico: a imitação dos mais velhos e o reviver acontecimentos já experienciados. Ao tratar das bonecas, os seus bebés, ao cozinhar, ao brincar aos pais e às mães, ao mascarar-se, ao fazer de conta que guia um automóvel, a criança está a transformar o "nada" a seu bel-prazer e de acordo com a sua vontade. Ao projectar situações penosas, sentimentos, conflitos, desejos, a criança revive as situações o número de vezes que desejar e da forma que quiser. Estas dramatizações desenvolvem a capacidade de expressão, a linguagem, o autocontrolo e facilitam a aquisição de novas estruturas que permitirão uma melhor compreensão de si e dos outros uma vez que ao dramatizar não se vive uma e só mesma personalidade, mas várias.

Nestes jogos tudo pode significar tudo e não há necessidade de qualquer tipo de instrumento complicado. Uma caixa de fósforos pode simbolizar um carro, um lápis pode ser um cigarro ou um biberão. Ao projectar sobre os objectos os seus esquemas simbólicos, a criança imita as suas próprias acções e/ou as acções dos outros, imita as cenas reais da vida ou imagina personagens fictícias que lhe fazem companhia, libertando-se da acomodação e atingindo a assimilação do real.

A partir dos três/quatro anos, são mais complexas as invenções e/ou imitações infantis. Com o evoluir da idade, a exigência aumenta e o imitar o real com certa veracidade torna-se importante. Entre os quatro e os sete anos, o simbolismo adquire a noção de grupo e torna-se colectivo, repartem-se papéis e joga-se em conjunto. À medida que a inteligência se vai desenvol-

vendo e a criança vai apreendendo a realidade, surgem os jogos colectivos e os jogos de regras.

Aqui a lei aceite é a regra. É ela que une os diferentes membros do grupo, quem chefia toda a actividade. A regra da lei permite a aprendizagem da expressão de sentimentos de satisfação ou de desgosto, permite a aprendizagem do respeito pelas regras impostas, pelos diferentes papéis a desempenhar no jogo, pelas diferenças individuais, pelas emoções vivenciadas. A brincar com regras, a criança desenvolve o companheirismo, aprende a conviver, a lidar com as suas frustrações e/ou com as suas aspirações. Assim, aos poucos, a criança vai promovendo o seu desenvolvimento pessoal e social.

Conclusão

Tentando não cair numa abordagem unidimensional, este trabalho procura responder a questões diversificadas sobre o valor da actividade lúdica.

Sabendo que o brincar corresponde a necessidades biogénéticas da criança de se mexer e mover no meio de objectos aos quais dá vida, tendo em conta que o seu movimento corporal está sempre associado ao seu mundo psíquico, que o seu gesto não pode viver separado do que ela sente, quer ou pensa, procurei mostrar que os jogos podem contribuir para a adaptação social e para a independência da identidade pessoal.

Catalisadores de conflitos, os jogos podem resolver problemas, desenvolver a sensibilidade, conduzir à compreensão e à evasão, revelar o carácter, estruturar atitudes mentais complexas determinantes para o comportamento e o destino individual. São, pois, instrumentos insubstituíveis no desenvolvimento da criança.

Bibliografia

- ABERASTURY, A (1972), *A criança e os seus jogos*, Editora Vozes
- AMADO, J. S. (1992), Função educativa dos brinquedos tradicionais populares, In *Revista Portuguesa de Pedagogia*, 393 - 433
- BANDET, J. e RÉJANE, S. (1975), *A criança e os brinquedos*, Editorial Estampa
- BRANDES, D. e PHILLIPS, H. (1977), *Manual de jogos educativos*, Moraes Editora
- CHATEAU, J. (1975), *A criança e o jogo*, Atlântica Editora
- Convenção sobre os direitos da criança, Instituto de Apoio à Criança
- CUNHA, N. H. S. (s/d), *Brinquedo, desafio e descoberta*, FAE/Ministério da Educação
- Declaração do Instituto de Apoio à Criança sobre a criança e o direito de brincar
- GALIMARD, P. (1972), *A criança dos 6 aos 15 anos*, Moraes Editora
- GONÇALVES, E. (1976), *A pintura das crianças e nós*, Porto Editora
- LEITÃO, M. L., PIRES, I. V., PALHAIS, F. e GALLINO, M. J. (1993), *Da criança ao aluno, um itinerário pedagógico*, Instituto de Inovação Educacional
- PAIS, N. (1992), Brincar, In *Revista Portuguesa de Pedagogia*, 373-377
- PETRIE, P. (1993), *Brincar com o bebé*, Publicações Dom Quixote
- PIAGET, J. (1974), *Seis estudos de psicologia*, Publicações Dom Quixote
- PIAGET, J. (1977), *Problemas de psicologia genética*, Publicações Dom Quixote
- PIRES, J. e PIRES, G. N. L. (1992), Actividade lúdica e aprendizagem, In *Revista Portuguesa de Pedagogia*, 379-391
- PIRON, F. (1976), *L'enfant et la poupée*, Paris: Fernand Nathan, *Pedagogie Prescolaire*
- SANTOS, A (1988), Aspectos psicopedagógicos da actividade lúdica, In *Cadernos IAC*, 9-30
- VANDENPLAS-HOLPER, C. (1982), Jogo e desenvolvimento social, *Educação e desenvolvimento social da criança*, Livraria Almedina, 47 - 82
- WALLON, H. (1967), *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris: Armand Collin
- WALLON, H. (1979), *Psicologia e educação da criança*, Editorial Vega