

# MANIFESTAÇÕES LÚDICAS

## Da imaginação à criatividade nos espaços da rua e da escola

Hergos Ritor Froes de *Couto*<sup>1</sup>

### RESUMO

O presente estudo teve como objetivo verificar a importância das manifestações lúdicas como atividades que estimulam a imaginação e a criatividade de crianças no espaço da rua, relacionando estes saberes com a educação física escolar. Investigaram-se os aspectos do tempo, espaço e liberdade como fatores imprescindíveis para a construção da cultura da criança, como também o processo de urbanização que se desenvolve nas grandes cidades, ocasionando a diminuição dos locais para os infantes poderem brincar. Concluiu-se que o encontro destes fatores constitui entrave que prejudica o brincar e o jogar das crianças e que, por conseguinte, afeta a produção da cultura infantil construída na rua e que está presente, também, no âmbito escolar.

**Palavras-chave:** brincadeiras; jogos; cultura; rua e educação física escolar.

### ABSTRACT

The present study had the aim of verifying the importance of the playful manifestation as activities that stimulate the imagination and creativity of children of streets relating them to the knowledge of physical education at school. Time, spaces and freedom were investigated as essential agents to shape the culture of those children as well as the process of urbanization that develops in big cities, by diminishing the spaces for them to play. It was possible to conclude that all those reasons presented act as a barrier that stops them from having playful activities and it also affects the building of their culture not only in the streets but also at school.

**Key-words:** playful activities; culture; streets; physical education.

---

1. Doutorando em Educação da UNINOVE, Membro do Grupo de Pesquisa em Culturas e Educação – LICE, Docente do Curso de Educação Física da UNINOVE e UNICID. E-mail: hergos@hotmail.com

As recordações do tempo de infância, de brincar nas ruas, nos parques, de jogar bola no quintal, na garagem, no campinho atrás da igreja e de nadar nos rios e igarapés trazem a nostalgia do tempo de criança. A liberdade e o fácil acesso àqueles espaços possibilitavam as experiências divertidas e animadas, devido à diversidade de atividades que aconteciam nos espaços permitidos ao brincar e ao jogar, curtindo a alegria de ser criança.

Em qualquer pedacinho de chão, nas ruas, parques, quintais, praias, garagens e também na escola, as brincadeiras e jogos estimulavam a criatividade, o improvisado, os desafios, as descobertas e os conhecimentos, desenvolvendo sentimentos de autonomia, cooperação, competição, respeito ao próximo e amizade; sem desconsiderar alguns desentendimentos, birras e xingamentos típicos no relacionamento entre os participantes das atividades que sequer duravam mais do que o instante que antecedia a próxima brincadeira ou jogo.

Aquelas experimentações eram parcialmente findadas quando o chamado da mãe acontecia, quando o sol se punha, ou quando o sinal da escola tocava, encerrando o recreio e, conseqüentemente, anunciando o término temporário das brincadeiras e dos jogos que, certamente, iriam ser retomados no dia seguinte. O ambiente de festa era muito prazeroso; o reino da fantasia, do faz de conta, da diversão e da alegria davam o gosto especial ao brincar e ao jogar, a cada dia. Um novo gesto, uma nova ação, uma nova ideia eram algumas das manifestações da

imaginação e da criatividade, que incentivavam a ter outras experiências provenientes das inúmeras atividades que envolviam as brincadeiras e jogos, praticados naqueles espaços.

Confrontando passado e presente, não há dúvida quanto ao fato de a criança continuar a brincar: todas elas procuram espaços e formas de expressão e descobrir o mundo por meio da brincadeira. Nesses diferentes contextos, as crianças estabelecem relações com o mundo, transformando, por intermédio do brincar, seus significados (Friedmann et al., 1998).

De forma semelhante à rua, o espaço físico escolar torna-se o espaço privilegiado da vivência de atividades. No campo educacional, as brincadeiras e os jogos podem ser transformados em instrumentos pedagógicos que facilitem o ensino e aprendizagem. Através do jogo, é possível propor e não impor, fazendo com que a criança encontre prazer no ato de aprender (Marcellino, 2001).

Os relatos apresentados em pesquisas (Freire, 2003; Marcelino, 2001) demonstram a necessidade de verificar as relações atuais entre as vivências das brincadeiras e jogos da cultura popular das crianças, já que se considera de vital importância compreender as interfaces entre a prática das brincadeiras e jogos infantis.

A relevância da pesquisa relativa ao tema deste artigo está na área da Educação, está na revelação da importância das brincadeiras e dos jogos para a formação do ser humano, especialmente se consi-

derados como elementos históricos necessários de suas trajetórias infantis.

O mover do corpo mesmo acontecendo de maneira natural é condição fundamental no desenvolvimento da criança. A imaginação, a criatividade, o prazer, as regras e as emoções vivenciadas no decorrer das atividades físicas e lúdicas devem ser melhor observadas como instrumentos que possam facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

Por meio de suas experiências, a criança se envolve em diversas e diferentes situações que proporcionam a ela interações com outros personagens, levando-a a estabelecer relações com o mundo, incentivada pelo estímulo de brincar.

É importante que se possibilite na ação pedagógica uma aproximação entre as experiências das crianças e o que se quer atingir no ambiente educacional, com o intuito de que elas possam utilizar seus conhecimentos para superar as dificuldades que lhes forem apresentadas:

O aspecto lúdico na prática pedagógica deve relacionar-se à necessidade de trabalhar ações presentes vinculadas a futuras mudanças, sem perder de vista o aspecto do prazer (Marcellino, 1987). Para o autor, sobre o termo lúdico, não há um conceito que o defina especificamente; o que se percebe são terminações utilizadas pelos autores, que estudam o assunto, acerca de suas manifestações (idem, 2001). Afirma ainda que, recorrer aos dicionários da língua portuguesa, enciclopédias e outras obras especializadas para encontrar um significado para a palavra lúdico é um exercício curioso, porém pouco explicativo por se tratar de uma palavra que contém muitos substantivos e estes não serem claramente específicos, entendendo-se como um tanto quanto imprecisos, dando-nos uma ideia razoável de caráter abrangente do lúdico enquanto manifestação (op. cit., p. 24).

De acordo com Huizinga (1971), uma das manifestações do lúdico acontece no jogo e tem em sua natureza elementos de diversão, alegria e prazer. O autor aponta resumidamente algumas características formais do jogo e considera-o como uma “atividade livre”, tida como “não séria e exterior à vida

habitual”, podendo absorver o jogador de forma “intensa e total”, sem qualquer intenção de ganho material e obtenção de lucro. É praticada em limites espaciais e temporários, seguindo determinada ordem e certas regras e promove a criação de grupos sociais que podem ter segredos e expressar suas diferenças em relação às outras pessoas através de “disfarces ou outros meios semelhantes”. O autor também faz algumas relações entre a festa, outra possível manifestação lúdica, e o jogo, em que ambas, resumidamente, apresentam características em comum.

Sendo o jogo uma manifestação lúdica, Freire e Scaglia (2003) argumentam que este é um símbolo da vida, uma lúdica simulação da realidade que se revela e se materializa quando as crianças brincam.

Também o brinquedo e a brincadeira, além do jogo, constituem-se em manifestações lúdicas, isso se considerarmos a abordagem do lúdico não em si mesmo, ou de forma isolada nessa ou naquela atividade (brinquedo, festa, jogo, brincadeira etc), mas como um componente da cultura historicamente situada (Marcellino, 2001, p. 28).

Etimologicamente, a palavra jogo vem do termo latino *locu*, que significa gracejar, zombar e que foi utilizado no lugar de *ludu*: brinquedo, jogo, divertimento, passatempo (Brigatti, 2006).

Tanto as brincadeiras como os jogos são entendidos como expressões universais, pois as crianças do mundo inteiro e de todas as épocas podem entender sua linguagem. Brincar requer, em quase todos os momentos, bastante concentração, alimenta a imaginação, o interesse e a iniciativa. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança (Friedmann, 1998, p. 81).

Seguindo essa análise, Brougère (1997) afirma que a brincadeira implica um processo de aprendizagem entre os praticantes envolvidos em um convívio social. Aprendem-se as maneiras, a linguagem característica, as regras e o momento de colocá-las em prática, a destreza particular solicitada para cada brinquedo, os tipos de intercâmbios necessários, etc. Ressalte-se também que, no conjunto de

tantas brincadeiras, estão presentes todos os dados de uma sociedade: os cerimoniais, as regras, as punições, as formas de se esquivar das punições, etc. (Pontes; Magalhães, 2003).

A criança, quando brinca, fica muito compenetrada em sua atividade; ela se encontra no campo da imaginação e, de certa forma, se distancia da vida cotidiana; a atividade é conduzida por regras explícitas e implícitas com presença de tempo e espaço e sequência organizada (Kishimoto, 2002).

No mundo da fantasia, da imaginação, do ato de criar, os seres humanos aprendem a simbolizar por meio das brincadeiras e jogos e, para isso, é necessário que se comece com a imaginação, pois ela consiste no pré-requisito do ato criativo, é o ato criativo na mais alta expressão da vida humana. A imaginação é a mãe da criatividade (Alves, 1986, p. 83).

Por intermédio da imaginação, a criança passa a atribuir outros significados aos elementos da realidade para satisfazer seus desejos e necessidades. Esses são momentos de representação, de apropriação de um “mundo” criado por ela. O exercício da liberdade, utilizando o lúdico como estimulador, provoca a imaginação, a curiosidade na criança e, assim, sua vontade em poder escolher e decidir sobre regras e desafios, desenvolvendo a capacidade crítica e criativa, à medida que transforma o desejado em algo possível (Benjamin, 1984).

O espaço da rua, nesse processo, segundo Santos e Vogel (1981), é como qualquer outro recinto público, de caráter coletivo, ambiente da sociedade, do ser humano reencontrar-se com a natureza, de compartilhar valores entre as pessoas, de interações constantes, em lugar natural e alegre que possibilita o sentido de agir, de transformar enfim, de liberdade.

Conforme Pontes e Magalhães (2003), a ocorrência da manifestação lúdica, por meio do brincar na rua, é um acontecimento social que tem o atributo de ser um pólo que proporciona ligações entre influências mútuas. Os participantes de determinada brincadeira têm uma tendência para seduzir os observadores e, entre eles, há a possibilidade de alguns serem inexperientes, ou

pouco talentosos, principiantes em potencial; porém, a brincadeira desenvolvida repetitivamente possibilita a diminuição dessas diferenças em virtude do interesse em aprender da criança. A manutenção do espaço lúdico é de fundamental importância para que as brincadeiras e jogos, que acontecem nas ruas, possam continuar contribuindo para o aprendizado e desenvolvimento infantil.

Outros fatores relevantes que devem ser pontuados se referem aos aspectos de tempo e espaço que, segundo Marcellino (2002), devem ser assegurados à criança, para que, dessa forma, ela possa vivenciar intensamente o caráter da ludicidade do lazer, possibilitando desenvolver sua imaginação, que dará incentivo para o estímulo da criatividade e sua participação na cultura, exercitando a alegria e o prazer de viver. O espaço e o tempo em conjunto com a liberdade possibilitam o ato de imaginar e criar. A criança que livremente pode brincar em espaços, com possibilidade de explorá-los, tem a facilidade de exercitar sua coordenação motora, sua sensibilidade e sua mente. Ela aprende e se desenvolve com os outros indivíduos, tira suas conclusões, imagina, observa, vivencia as diversas experiências, lida com as informações, com os materiais disponíveis ou com os que são apresentados a ela. O ser humano é um ser social e, justamente por isso, é que a criança necessita de outras crianças para poder trocar idéias, articular emoções e experiências no brincar, no correr, no observar, no aprender e no desenvolver-se (Oliveira, 2004, p. 20).

Nessa perspectiva, percebe-se que as atividades desenvolvidas no espaço mencionado podem ser de grande contribuição para o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida da criança. De acordo com Freire (2003), preservar o espaço lúdico e seus componentes, manifestados nas brincadeiras e jogos existentes nas ruas, pode aumentar o acervo de habilidades de uma criança.

As brincadeiras e os jogos populares que aconteciam espontaneamente nas ruas, parques, praças e outros espaços foram transferidos, oralmente, de uma geração a outra. Essas atividades são algumas das riquezas de um patrimônio lúdico-cultural que faz parte do folclore, permitindo a criação e a recriação

de novas atividades que estimulam a capacidade de comunicação e expressão das crianças, possibilitando ainda as interações sociais e o desenvolvimento de aspectos relacionados às capacidades motoras e cognitivas (Friedmann et al., 1998).

Todavia, o espaço físico da rua, caracterizado segundo Requixa (1980) como um dos equipamentos não-específicos do lazer, originalmente não foi constituído para se praticar atividades desta natureza. Isso é percebido principalmente nas grandes capitais, em que moradores dos bairros de periferia, distantes, carentes de muitos serviços urbanos básicos e desprovidos de espaços, equipamentos e instalações adequadas ao exercício de seu lazer utilizam este espaço no seu tempo livre (Magnani, 1998).

Nessa perspectiva, a rua é um espaço em que há a possibilidade do encontro menos formal, em que a proximidade territorial facilita as relações entre as pessoas pertencentes à mesma localidade. Ao tomar como referência esta abordagem conceitual, não se pretende desconsiderar a realidade atual de nossa sociedade, na qual o espaço da rua está diretamente associado a fatores importantes como urbanização e violência, presentes principalmente nas grandes cidades. Embora reconhecendo esta variável, o pretendido neste estudo é o enfoque da rua como um espaço público em que realmente coexistam a “diversidade física e visual, os contatos casuais, a combinação feliz do efêmero e do permanente”, pois é essa interação que faz das ruas um local convidativo à descontração e ao fruir (Requixa, 1980, p. 81).

As atividades de lazer, independentemente do espaço em que ocorram, podem ter em seu conteúdo aspectos educacionais, e, de acordo com a maneira como são desenvolvidas, podem representar oportunidades “pedagógicas” muito grandes, uma vez que o componente lúdico, do jogo, do brinquedo, do “faz-de-conta”, que permeia o lazer é uma espécie de denúncia da “realidade”, deixando clara a contradição entre “obrigação e prazer” (Marcellino, 2002, p. 14).

Entretanto, o processo de urbanização que se desenvolve nas grandes cidades, em torno dos

valores do capital, condiciona a disputa pelos espaços para futuras construções e edificações. Em consequência, diminuem-se os locais para as brincadeiras das crianças. Aquilo que lhe era vital foi sendo, pouco a pouco, tomado; o quintal, a rua, o jardim, a praça, a várzea, o espaço-livre (Perrotti, 1982, p. 25).

Nesse sentido, Faria Júnior (1996) descreve que jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados têm sido perdidos ou transformados, nos últimos cinquenta anos, e isto se dá, possivelmente, como consequência dos processos de urbanização e de industrialização.

Corroborando essa afirmação, Friedmann et al. (1998) afirma ainda que uma das causas mais significativas que contribuíram para a diminuição dos espaços físicos relacionados ao lazer é o crescimento das cidades, influenciando diretamente na falta de segurança e, conseqüentemente, atingindo os espaços lúdicos que se viram seriamente ameaçados e diminuídos.

Além disso, no âmbito familiar, o significativo espaço tomado pela televisão no cotidiano infantil ou por outras atividades escolares, extracurriculares e domésticas, estabeleceram-se também como aspectos relevantes na redução do interesse para a brincadeira (id., ib.,).

Portanto, verifica-se que o conjunto desses fatores contribuem para a diminuição dos espaços relacionados à prática das manifestações lúdicas, resultando em um possível desinteresse de participação das crianças.

É fundamental lembrar que as vivências pessoais podem acontecer em um ambiente de liberdade tendo como seu elemento essencial o lúdico, logo, os jogos e as brincadeiras têm a capacidade de serem considerados como um dos conteúdos escolares que oferecem maiores facilidades de utilização por diversas razões, dentre elas:

Não são desconhecidos da criança, uma vez que a maioria já participou de diferentes jogos e brincadeiras; não exigem espaço ou material sofisticado (embora possam existir jogos com tais exigências); podem variar em complexidade de regras, ou seja, desde pequeno pode-se jogar com poucas regras ou

chegar a jogos com regras de altíssimo nível de complexidade; podem ser praticados em qualquer faixa etária; são divertidos e prazerosos para os seus participantes (a menos que sejam levados a extremos de competição) (Rangel; Darido, 2005, p. 158).

O jogo, como observa Kishimoto (2002), pode ainda ser considerado como jogo educativo e a ele está relacionada a presença concomitante de duas funções: a função lúdica quando o jogo proporciona diversão, o prazer e até mesmo o desprazer quando escolhido de maneira voluntária; e a função educativa em que o jogo tem a capacidade de ensinar qualquer coisa que complete o saber do indivíduo e sua compreensão do mundo. A autora afirma ainda que o equilíbrio entre essas duas funções é o que caracteriza o jogo educativo. Caso haja o desequilíbrio entre elas, haverá duas situações: não acontece mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o inverso, quando a função educativa elimina todo o caráter lúdico, resta apenas o ensino.

Qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil. [...] qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral do jogo educativo. [...] Embora a distinção entre os dois tipos de jogos esteja presente na prática usual dos professores, pode-se dizer que todo jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa (Kishimoto, 2002, p. 22-23).

Os saberes podem ser sistematizados e organizados no recinto escolar, unindo conhecimentos que resultem em processos educacionais que atinjam a plenitude do ser humano, estimulados em um ambiente fértil do fazer e do compreender. A escola é um espaço favorável em que a criança pode desenvolver a imaginação e a criatividade em busca do seu desenvolvimento. O mundo da escola teria que ser transformado em um mundo concreto de coisas que tem significado para a criança. Isso, no entanto, só pode ser feito através do movimento. No âmbito da escola, os corpos das crianças

desejam por manifestações livres, pelo brincar, pela diversão, alegria, atenção e afeto (Freire, 1991).

A organização de uma prática escolar da Educação Física com possibilidades de respeitar, investigar e enriquecer a construção sócio-cultural da criança e seu próprio corpo traz subjacente a ampliação das relações sociais que ela estabelece com a cultura, com a casa, com a rua e com a própria escola.

É necessário dar mais atenção ao brinquedo, à atividade lúdica, à cultura infantil, como material de trabalho do docente. Este deveria valorizar o que as crianças consideram importante, o que nelas desperta interesse durante o seu processo de formação, além de evitar sobrecarregar seus alunos e alunas com informações que sejam sem sentido para as suas vidas, ou que sejam exageradamente abstratas (Mattos; Neira, 1999).

Toda a vivência do brincar das crianças deve ser o estímulo norteador para as atividades propostas, fazendo com que o sabor e o “gostinho de quero mais” se tornem sempre presentes (Marcellino, 1987).

Para isso é prioritária uma compreensão mais abrangente das atividades lúdicas como conteúdo e outras vezes como recursos pedagógicos na Educação Física. Sendo assim se a escola tem uma proposta pedagógica, não há por que não desenvolvê-la no contexto de brinquedo (Freire, 1999, p. 38-39).

Ao entrarem no espaço escolar, as crianças trazem consigo as experiências vividas e os saberes adquiridos fora dos muros escolares. Estabelece-se, assim, uma conexão entre esses dois espaços de cultura, ambos vivos e dinâmicos na educação.

É importante ressaltar a grande influência exercida pela mídia sobre a concepção popular de esporte, exaltando espaços e conquistas do futebol e do voleibol. Esse conhecimento, difundido pela mídia e publicamente compartilhado, sobre a cultura corporal de movimento (Betti, 1998) influencia sobremaneira no conteúdo das aulas de Educação Física Escolar, especialmente quando, na seleção do conteúdo, se considera a preferência das crianças pela prática dessas modalidades.

Isso significa que toda a atenção é necessária no sentido de não limitar ou reduzir as aulas de Educação Física ao futebol ou ao vôlei, mas, em contrapartida, não esquecer que essas modalidades são importantes para a criança e seu conhecimento de mundo.

Ao professor, é indispensável o entendimento de que a escola é o espaço no qual as distintas manifestações da cultura corporal precisam ser ensinadas e aprendidas pelos alunos, não eliminando saberes, ou fortalecendo aqueles mais tradicionais que se fazem presentes no currículo, no caso do futebol e do voleibol (Rinaldi; Cesário, 2005).

Vale destacar que um dos objetivos da Educação Física no ensino fundamental é voltado para a criação de brincadeiras, jogos ou outras atividades corporais, valorizando-as como instrumento pedagógico a ser utilizado no tempo disponível (Brasil, 2000). Portanto, tornam-se necessários estudos que relacionem as brincadeiras e jogos utilizados pelas crianças, nas ruas, com as aulas de Educação Física Escolar.

Sabe-se que a brincadeira e os jogos, sendo atividades livres e naturais da cultura popular, têm a função de eternizar a cultura infantil, aperfeiçoar maneiras de convivência social e consentir o prazer de brincar (Kishimoto, 2002).

Em se tratando de espaços que possibilitem à criança essas experimentações e vivência de situações em que estejam presentes o estímulo, a imaginação e a criatividade, a rua é um dos espaços em que a criança pode encontrar condições de apropriar-se desses elementos por meio de seu corpo, no sentido da percepção de seu próprio mundo.

Entretanto, a mudança no espaço, no tempo e na liberdade para a prática do lazer, particularmente a associada aos fatores da urbanização e da industrialização, que resultaram e resultam, muitas vezes, na diminuição da segurança das crianças nas ruas, constitui entrave ao desenvolvimento da cultura infantil relacionada ao brincar e ao jogar.

Não é difícil perceber que esses mesmos fatores influenciam, negativamente, a transmissão

da cultura popular entre as gerações, ocasionando o empobrecimento da continuidade da prática dessas atividades e, conseqüentemente, limitam, na criança, a capacidade da imaginação, reconhecida como condicionante imprescindível para o desenvolvimento da sua criatividade.

A partir dessas verificações conclui-se que as aulas de Educação Física Escolar devem explorar o conhecimento construído pela cultura popular, aproveitando os saberes das crianças obtidos no espaço físico da rua, legitimando-os como instrumentos pedagógicos que contribuam para o desenvolvimento sócio-cultural do aluno e sua leitura de mundo.

Recebido em: janeiro de 2011

Aceito em: março de 2011

## REFERÊNCIAS

- ALVES, R. *A gestação do futuro*. Tradução de João Francisco Duarte Júnior. Campinas, SP: Papirus, 1986.
- BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Tradução de: Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.
- BETTI, M. *A janela de vidro: esporte, televisão e Educação Física*. Campinas: Papirus, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria do Ensino Fundamental – SEF. *Parâmetros Curriculares Nacionais*, Educação Física, 2000.
- BRIGATTI, M. E. *Jogo e Esporte: as relações com o tempo*. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba, SP: [s.n], 2006.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1997.
- FARIA JUNIOR, A. G. *A reinserção de jogos populares nos programas escolares*. In: Motrivivência, Florianópolis, n 9, p.44-65, 1996.
- FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*. Campinas: Autores Associados, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. São Paulo: Scipione, 1999.
- \_\_\_\_\_. *De corpo e alma: o discurso da motricidade*. São Paulo: Summus, 1991.
- \_\_\_\_\_.; SCAGLIA, A. J. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione, 2003.
- FRIEDMANN, A. et al. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva/Ed. da USP, 1971.
- KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

- MAGNANI, J. G. C. *Festa no Pedaco: cultura popular e lazer na cidade*. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1998.
- MARCELLINO, N. C. *Lazer e educação*. Campinas: Papyrus, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Pedagogia da animação*. Campinas: Papyrus, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Estudos do lazer: uma introdução*. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2002.
- MATTOS, M. G.; NEIRA, M. G. *Educação física infantil – construindo o movimento na escola*. São Paulo: Phorte, 1999.
- OLIVEIRA, C. M. A. S. *O ambiente urbano e a formação da criança*. São Paulo: Aleph, 2004.
- PERROTTI, E. A criança e a produção cultural. In: ZILBERMAN, R. (Org.). *A Produção cultural para a criança*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1982.
- PONTES, F. A. R.; MAGALHAES, C. M. C. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2003.
- RANGEL, I. C.; DARIDO, S. C. Jogos e brincadeiras. In: DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. *Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- REQUIXA, R. *Sugestão de diretrizes para uma política nacional de lazer*. São Paulo: SESC, 1980.
- RINALDI, I. P. B.; CESÁRIO, M. Ginástica Rítmica: da compreensão de sua prática na realidade escolar à busca de possibilidades de intervenção. *Revista Bulletin FIEP*. Special Edition. Article, v. 75, n. 2. p. 36-40, 2005.
- SANTOS, C. N. F.; VOGEL, A. *Quando a rua vira casa*. Rio de Janeiro: Finep/Ibam, 1981.