



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS
FATRI - EAD

FACULDADE TRILÓGICA NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS

TEOLOGIA

MARIA DE FÁTIMA MOREIRA

**AÇÃO NO BEM ATRAVÉS DE JOGOS, BRINCADEIRAS E ATIVIDADES
PSICOMOTORAS**

SÃO PAULO
2024



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS

FATRI - EAD

FACULDADE TRILÓGICA NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS

TEOLOGIA

MARIA DE FÁTIMA MOREIRA

**AÇÃO NO BEM ATRAVÉS DE JOGOS, BRINCADEIRAS E ATIVIDADES
PSICOMOTORAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de **TEÓLOGO** no Curso de Teologia pela Faculdade Trilógica Nossa Senhora de Todos os Povos.

Orientação: Prof. Rocio del Pilar Lozano Torres.

SÃO PAULO

2024



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS
FATRI - EAD

370.15

M835a Moreira, Maria de Fátima

Ação no bem através de jogos, brincadeiras e atividades
psicomotoras / Maria de Fátima Moreira. - - São Paulo: Faculdade
Trilógica Nossa Senhora de Todos os Povos, 2024.

32 f.

Orientadora: Prof^a. Rocio Del Pilar Lozano Torres.

Monografia (Graduação) – Faculdade Trilógica Nossa Senhora de
Todos os Povos / Bacharel em Teologia.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Atividades psicomotoras. 4. Bem. 5.
Espiritualidade. I. Torres, Rocio Del Pilar Lozano, orient. II. Título.

Catálogo na fonte

Bibliotecária responsável: Marli Aparecida de Andrade- CRB-6/2132

MARIA DE FÁTIMA MOREIRA

**AÇÃO NO BEM ATRAVÉS DE JOGOS, BRINCADEIRAS E ATIVIDADES
PSICOMOTORAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial para a obtenção do
título de **Bacharel em Teologia** pela
Faculdade Trilógica Nossa Senhora de
Todos os Povos.

Aprovado em 19 de agosto de 2024:

Prof. Esp. Rocio del Pilar Lozano
Professor Orientador

Prof. Dra Gabriela Lourenço Leviski
Docente responsável pelas disciplinas de TCC
Membro do Núcleo de Trabalho de Conclusão de Curso

Prof. Esp. Sidnei Cassu de Castro
Coordenador do Curso de Teologia
Membro do Membro do Núcleo de Trabalho de Conclusão de Curso



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS
FATRI - EAD

RESUMO

Na monografia discutimos a evolução das brincadeiras e atividades psicomotoras ao longo do tempo, destacando a perda de liberdade e espontaneidade nas brincadeiras das crianças modernas. Com o avanço da tecnologia, as crianças passaram a brincar mais com videogames, computadores, tablets e outros dispositivos eletrônicos, ficando paradas diante das telas e interagindo menos fisicamente com o ambiente e com outras crianças.

Antigamente, as brincadeiras eram mais ativas e envolviam muita interação social. Jogos como amarelinha, peteca, bolinha de gude e bandeirinha eram comuns e promoviam não apenas a atividade física, mas também a cooperação e a construção de vínculos entre as crianças. Nessas brincadeiras, havia uma troca constante de ajuda e incentivo, e os erros eram corrigidos de forma natural, com o apoio dos colegas. As crianças aprendiam a lidar com frustrações e a valorizar o sucesso coletivo.

Com o passar do tempo, a industrialização e o capitalismo mudaram a natureza dos brinquedos e das brincadeiras. Surgiram brinquedos de plástico que imitavam a vida adulta, como aviões, carros e utensílios domésticos, e mais tarde, brinquedos movidos a corda e elétricos. Esses brinquedos muitas vezes limitavam a criatividade das crianças, que passavam a ser meras espectadoras em vez de participantes ativas.

Hoje, as famílias e as escolas enfrentam o desafio de resgatar essas brincadeiras tradicionais para promover o desenvolvimento social, emocional e espiritual das crianças. O texto defende que é essencial proporcionar espaços abertos onde as crianças possam brincar livremente, correr, cair e levantar, sendo elas mesmas, sem as limitações impostas pelos eletrônicos.

O objetivo deste trabalho é resgatar a infância e a ação no bem, promovendo a bondade, a beleza e a verdade que estão incrivelmente gravadas no interior das crianças. Para isso, o autor sugere recorrer à ciência Trilógica de Norberto Rocha Keppe, que visa devolver às crianças o desenvolvimento de sua espiritualidade através da prática dessas brincadeiras.

Palavras-chaves: jogos, brincadeiras, atividades psicomotoras, bem, espiritualidade.



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos

FATRI - EAD

ABSTRACT

In this monograph we discuss the evolution of psychomotor play and activities over time, highlighting the loss of freedom and spontaneity in modern children's play. With the advance of technology, children have started to play more with video games, computers, tablets and other electronic devices, sitting still in front of screens and interacting less physically with the environment and with other children.

In the past, play was more active and involved a lot of social interaction. Games like hopscotch, shuttlecock, marbles and flag football were common and promoted not only physical activity, but also co-operation and the building of bonds between children. In these games, there was a constant exchange of help and encouragement, and mistakes were corrected naturally, with the support of peers. Children learnt to deal with frustrations and to value collective success.

Over time, industrialisation and capitalism changed the nature of toys and play. Plastic toys that imitated adult life appeared, such as aeroplanes, cars and household utensils, and later wind-up and electric toys. These toys often limited the creativity of children, who became mere spectators rather than active participants.

Today, families and schools face the challenge of reviving these traditional games to promote children's social, emotional and spiritual development. The text argues that it is essential to provide open spaces where children can play freely, run, fall and get up, being themselves, without the limitations imposed by electronics.

The aim of this work is to rescue childhood and action for good, promoting the goodness, beauty and truth that are incredibly engraved within children. To do this, the author suggests using Norberto Rocha Keppe's Trilogical Science, which aims to give children back the development of their spirituality through the practice of these games.

Keywords: games, play, psychomotor activities, well, spirituali.



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS

FATRI - EAD

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2.OBJETIVOS	13
3. MÉTODOS	15
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	16
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
6. REFERÊNCIAS	32



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD
AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por me ter concedido saúde, força e coragem, fatores que ao longo de toda a minha vida me fizeram vitoriosa. Em especial, por te estado sempre ao meu lado, na minha caminhada. E, também, pela certeza confortadora de que sempre estará comigo.

A Virgem Maria, pela inspiração e benevolência, que sempre está me fortalecendo com suas graças e bençãos. Mãe corredentora de todos os povos.

Agradeço imensamente ao Dr. Norberto Reis Keppe pela extraordinária iluminação de consciência em desenvolver uma ciência, a Trilogia Analítica, que tanto bem realiza para a humanidade. A Dra. Claudia B. Pacheco pelas consciências que tem me concedido durante todo o período do curso de Teologia.

A minha professora orientadora, Rocio del Pilar, pela sua confiança em mim para a realização deste estudo, pelos desafios acadêmicos propostos e pelas sábias, valorosas e fraternas orientações no decorrer da jornada de produção do conhecimento, durante a construção da pesquisa.

E, a todos os meus queridos professores que me concederam tantos conhecimentos e iluminações de consciência.



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

1. INTRODUÇÃO

No decorrer dos tempos muitas mudanças foram acontecendo em relação aos jogos e brincadeiras, isto porque a infância foi sendo desconsiderada. Muitas perdas foram acontecendo. A magia, o encantamento do brincar foi perdendo o seu colorido e significação. O que era natural, espontâneo, passou a ser mecanizado e robotizado. Atualmente nossas crianças ficam diante da TV, dos celulares, dos videogames, dos eletrônicos em geral. Através dos jogos, das brincadeiras e das atividades psicomotoras a criança entra em contato com o bem na ação de brincar, envolve-se com a dinâmica boa do conviver, do ajudar, do participar. Esta maneira lúdica de entrar em ação já é um bem, há uma catarse sem censura; é pura aceitação de todas as regras e superações. O objetivo deste trabalho é resgatar os jogos, as brincadeiras e as atividades psicomotoras como práticas do Bem para promover um contato maior com a energia divina. O método proposto foi uma coletânea de concepções e pareceres de autores e pesquisadores através de uma compilação bibliográfica.

Voltar no tempo, a décadas atrás, é sentir como eram as brincadeiras, os jogos, como as crianças se enebriavam com o ritmo e a dinâmica das brincadeiras que aconteciam principalmente nas ruas das cidades. Essa era a realidade. Havia um compartilhamento entre as crianças, que no fim, firmava-se uma grande amizade.

O presente projeto de pesquisa tem por objetivo resgatar as brincadeiras, os jogos e as atividades psicomotoras para as crianças desenvolverem a motricidade, afetividade, criatividade, intelecto e principalmente a espiritualidade, mais voltada para o Divino, fazendo o bem. Com a ajuda da ciência Trilogia Analítica, de Norberto Reis Keppe é possível os indivíduos comprometidos com o desenvolvimento das crianças se capacitarem. Também é necessário se empenharem com a consecução desse projeto. A escola por sua vez tem procurado adequar-se a essa realidade, ou seja, está procurando adequar às brincadeiras e jogos no processo de



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

aprendizagem, mas também precisa investir nas brincadeiras livres, porque são nelas que as crianças projetam seu emocional, sua criatividade, sua alegria, seu ser.

Este trabalho se volta para a ação do bem nas brincadeiras; é preciso que os indivíduos passem, cada vez mais, a dar oportunidades para as crianças brincarem, para energizarem-se com o Divino, pois os jogos, as brincadeiras e as atividades psicomotoras são uma imersão no Bem, no Belo e na Verdade. Brincar com os pais fica melhor ainda, fica mais enobrecedor o relacionamento. Vale a pena ressaltar o quão é importante os pais brincarem com seus filhos, os tios com os sobrinhos, os avós com os netos e vizinhos, para manterem o Elan energético com Deus através das brincadeiras. O mesmo, ressalto o valor do emprego das brincadeiras no espaço escolar. O quão é enriquecedor as atividades lúdicas para o ensino-aprendizagem, como um meio para a criança desenvolver a sua psicomotricidade, a sua cognição, criatividade, afetividade, a sua sociabilidade e principalmente, a sua espiritualidade. É através dos jogos e das brincadeiras livres, que a criança entra em contato com a energia Divina, porque é lá que ela aprende e desperta para o Bem, o Belo e a Verdade. Esse cenário é urgente que aconteça, porque estamos presenciando as nossas crianças envoltas com eletrônicos, videogame, celular, tablet, mp3-4-5 e, deixando de se movimentar, de brincar com outras crianças, de socializar e se expandir. O que a gente percebe é que elas estão ficando mais espertas no que se refere a consumir; sabem muito bem o que querem. Sabem decidir pela família na hora da compra qual o melhor produto. Estão mais espertos no ter, sendo que no ser estão deixando a desejar, porque a maior parte do seu tempo está relacionado com a máquina, que no caso, não trabalha a afetividade, pelo contrário, deixa a criança robotizada, arredia, antissocial.

Enfim, é urgentíssimo que as pessoas do bem procurem reservar um espaço para as suas crianças poderem brincar livremente, para terem a chance de sentir a energia da sua essência, proveniente do Divino e sair desse marasmo de só se divertir virtualmente, que no caso, pode vir comprometer seu DNA.



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

2. OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Resgatar os jogos, as brincadeiras e as atividades psicomotoras próprias da infância para a prática do bem e da energia divina.

É na ação que a criança aprende a fazer o Bem. Na dinâmica das brincadeiras, dos jogos e das atividades psicomotoras a criança aprende a fazer o bem; é necessário que o outro se saia bem nas atividades para garantir um bom resultado no jogo. É nessas atividades que a criança desenvolve o seu pensamento, que é voltado para a verdade, pois precisa seguir as regras do jogo, o respeitar. Passa então, a colocar limites no comportamento e a praticar o bem para o colega. Desenvolve sua afetividade; o seu colega passa a ser querido e bem-vindo ao jogo – tornam-se companheiros e amigos. É nessa ressonância que a criança emerge na energia Divina, onde o Bem concorre para essa possibilidade.

Objetivos Específicos:

- Perceber a importância dos jogos, brincadeiras e atividades psicomotoras para o desenvolvimento motor, intelectual, afetivo, social e espiritual das crianças.

Com as brincadeiras as crianças correm, caem, levantam, sobem, descem, insistem e praticam uma dada atividade. Aprende com a dinâmica das brincadeiras a esperar, a dar a vez para o outro, estabelecem vínculos de amizade, constroem valores, deixam brotar sua essência boa, bela e verdadeira, em consonância com o Divino

- Discriminar os pensamentos e as emoções boas e más e suas consequências.

Quando está perdendo no jogo, geralmente, a criança chora, briga, fica com raiva. No início o grupo encoraja e perdoa. Se a criança insiste nas “embirrações” a criançada continua o jogo e começam a se entreter novamente. Aí, o emburrado



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

percebe o que está perdendo e aos poucos vai se recuperando e volta a brincar. Enquanto que a outra criança que percebe que fazendo o bem para o colega, é que faz ganhar o jogo. Então, percebem as consequências de suas condutas.

- Perseverar na prática do bem nas atividades de jogos, brincadeiras e atividades psicomotoras.

As crianças que brincam quase todos os dias com os coleguinhas percebem que ajudando o outro vai se sair bem. É preciso facilitar um bom rebate de peteca para recebe-la de volta, de maneira que também consiga rebater.

- Correlacionar a prática do bem com o bem-estar e a energia Divina.

O sair bem numa dada atividade requer que a outra criança também se dê bem. O sucesso de um repercute no outro, e isso dá alegria para ambos e, consequentemente os laços de amizade aumentam, o bem-querer aflora. O que se percebe é um clima de felicidade, de imersão na energia Divina, onde as brincadeiras propiciam.

- Aplicar os jogos, brincadeiras e atividades psicomotoras em espaços adequados para sua realização.

Frente a todo bem que as brincadeiras e os jogos livres proporcionam, urge espaços propícios para a realização dessas atividades. É investir na saúde física, mental e espiritual das crianças. As escolas precisam ampliar seus espaços de lazer, os clubes precisam levar as crianças para céu aberto, para brincar. Enfim, as brincadeiras, os jogos e as atividades psicomotoras precisam existir com mais intensidade em nossa sociedade.



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

3. MÉTODOS

O método utilizado foi a pesquisa bibliográfica capaz de disponibilizar um resumo das evidências sobre o tema Ação no Bem através de jogos, brincadeiras e atividades psicomotoras.

Todo meu trabalho de pesquisa se concentra em autores renomados com Ariès, Kishimoto, Moyles, Motta, Norberto Keppe, Suely Keppe, Maluf e outros afins.

O presente trabalho vai envolver uma população de crianças de todas as idades, propriamente até 11 a 12 anos.

A pesquisa desenvolvida concentrou-se em verificar como os jogos e as brincadeiras se desenvolveram até o momento atual, qual a postura da família e da escola frente os jogos e as brincadeiras, como eram as brincadeiras de antigamente, qual o parecer de alguns teóricos frente o brincar e qual a aplicação da ciência de Norberto Keppe quanto a ação no bem através dos jogos, brincadeiras e atividades psicomotoras.

Atualmente as crianças estão ferrenhamente envolvidas com o videogame, TV, computador, celular, tablet. Os jogos na sua maioria estimulam o poder, a luta e a agressividade. Jogos e brincadeiras são práticas que não podem ser abandonadas porque vão de encontro com a essência da criança, com sua manifestação espontânea de ser.

Antigamente as crianças tinham oportunidade de brincar, jogar com maior liberdade nas ruas, principalmente. Eram momentos de muita aprendizagem e alegria.

A família está perdendo para a comunicação social a sua missão de educar.

Apesar da brincadeira ser tomada como essencial para o desenvolvimento infantil, esta dimensão tem sido superficialmente abordada no meio educacional, com pouca ressonância nas práticas escolares, por não possuírem espaços físicos adequados para um brincar livre e também evidenciam uma distância entre os interesses da criança e a rotina que são submetidas. Segundo Vygotsky as



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

brincadeiras têm que ser livres para despertar o emocional das crianças. Através de Norberto Keppe, de sua ciência, é possível perceber que nas brincadeiras a criança mostra-se o que é na sua essência, tem a oportunidade de fazer o bem, e, conseqüentemente entrar em contato com a energia Divina.

4.RESULTADOS E DISCUSSÃO

Atualmente as crianças não brincam mais como antes, no passado. Estão trancafiadas em seus quartos brincando com seu videogame, com o celular, tablet, mp3-4-5. Geralmente os jogos são de poder, força e agressividade. Estão ficando apáticos quanto a ação, o agir. A criatividade e a capacidade para se relacionar está muito comprometida, sua relação é mais com os eletrônicos, com os games. Mas, estão ficando mais espertas nas decisões, sabem qual roupa comprar, qual o alimento consumir, que aparelho é melhor, qual a melhor marca de determinada mercadoria. Estão ficando cada vez mais consumistas. Por outro lado, vemos crianças nas ruas vendendo guloseimas, pedindo esmolas, sem ninguém para protegê-la. O capitalismo vigente no social contribui para o ter e não o ser.

Para compreender essa realidade do brincar precisamos voltar ao passado e rever como eram os brinquedos, brincadeiras, jogos, e como era concebida a infância.

Na antiguidade, a infância não existia, o que existia era o ser pequeno, visto como adulto em miniatura, o qual participava de todas as atividades do mundo adulto. As crianças eram consideradas adultos imperfeitos. Entre as idades de 5 a 7 anos, se juntavam aos adultos em seus afazeres, deveriam trabalhar para se sustentar, esperava-se que crescessem rápido. (Ariès, 1981).

Não existiam instituições escolares, as crianças eram educadas e adquiriam conhecimentos na prática, junto com os adultos, prestando serviços a outra família.

O serviço doméstico se confundia com a aprendizagem, como uma forma muito comum de educação. Os brinquedos e as brincadeiras da época medieval eram comuns às crianças e aos adultos; jogavam



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

xadrez, participavam de jogos; manuseavam armas sem nenhuma restrição por parte dos adultos. Após os sete anos surge como brincadeira a caça, cavalos, armas e teatro (Ariés, 1981)

Por volta do século XV, as escolas que iam surgindo, isolavam as crianças do mundo dos adultos. A educação passou a ser fornecida cada vez mais pela instituição escolar. As escolas passaram a ser um espaço específico para a educação, onde passaram a controlar o tempo, organizar os horários e atuarem na formação das crianças.

A origem dos jogos surgiu no século XVI, precisamente em Roma e Grécia. Com o surgimento do pensamento pedagógico, os jesuítas passaram a valorizar e aplicar o lúdico nos ensinamentos de gramática e ortografia.

Entre o século XVII e XVIII surge um novo conceito de criança, como uma fase específica da vida, com suas características e necessidades. Aí, o brincar passou a ser reconhecido como uma atividade importante para o desenvolvimento infantil. Enquanto a criança brinca libera sua capacidade criativa e suas fantasias, explora seus limites e nutre sua vida interior. Quando brinca com o outro recebe estímulos e críticas, aprende a esperar sua vez, respeitar regras e cumprir normas.

Com a invenção da imprensa ocorreu a divisão entre os que sabiam ler e os que não sabiam. Gradativamente, as crianças foram sendo excluídas do mundo do adulto. Frequentando as escolas, aprendendo a ler e escrever surge uma nova visão sobre a criança. Suas falas, seus desejos, suas brincadeiras, tudo passou a ser digno de atenção.

No século XVIII e XIX a criança passa a ser considerada um componente essencial da família e sociedade. Com a ajuda da medicina, psicologia e do direito, a infância ganha mais atenção.

A partir do século XIX, a escola se alia à família para produzir, cada vez mais, a educação de seus filhos.



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

Com o avanço da revolução industrial e das novas tecnologias, na segunda metade do século XX, os brinquedos tradicionais foram substituídos por brinquedos de plástico, que reproduziam o mundo dos adultos. Aparecem os aviões, trens, bonecas com roupas e acessório, carros de combate. Brinquedos rápidos e cheios de novas tecnologias: sons, ritmos, ruídos estavam sempre presentes.

Após a revolução industrial os brinquedos ficaram cada vez mais aperfeiçoados. Aqui criança deixou de imaginar, inventar, pois é o brinquedo que passou a comandar seus passos na brincadeira, era só seguir seus comandos. Aqui percebemos toda uma influência negativa na essência da criança, que é espontânea, criativa e dinâmica. O brinquedo brinca sozinho, roda, faz piruetas, não sendo necessário que a criança brinque. A criança é privada do prazer de brincar, fica fixa, imóvel, estática, só olhando o que o brinquedo faz, este por sua vez se movimenta, age, fala, canta, brinca, faz tudo que a criança deveria fazer, enfim toma o seu lugar. Com o capitalismo, os produtos tornam cada vez mais descartáveis e o que vale não é a relação com o brinquedo, mas o quanto é necessário ter e, diante desses brinquedos, a infância do

século XXI brinca cada vez menos, pois os brinquedos se constituem em objetos de valor. Muitas vezes os pais investem caro num brinquedo, que na maioria das vezes não é atrativo para a criança e, elas são impedidas de brincar, porque os pais ficam com receio da criança quebrar. Muitas das vezes, o brinquedo fica de amostra numa prateleira no quarto do infante. Esses brinquedos não promovem a ação da criança, o máximo que se consegue é vê-la horas e horas parada em frente da máquina de brincar, pois o que acaba acontecendo é que o brinquedo brinca por ela.

Considerando que:

a conduta de perfeição se identifica com a originalidade e variabilidade, pelo fato que vêm diretamente da mais alta atuação do ser – enquanto que o comportamento patológico consiste em impedir e deturpar o próprio



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

comportamento. ...a ação é o ser, ou então mais ação mais ser, menor ação menos ser ... o fundamento do ser é pura ação. (KEPPE, 2002)

A partir desses conhecimentos que nos propôs Keppe fica muito claro os prejuízos que as crianças sofrem, frente a todo divertimento diante de uma tela, seja de uma TV, de um celular, de um eletrônico de modo geral. São privadas de movimento, perdem em muito na variedade de estímulos e criatividade. Enquanto que uma brincadeira, um jogo são ricos em estimulações. A criança é enriquecida nas suas sensações, pode ver, ouvir, tocar, intuir numa variedade de realidades ao seu redor. A capacidade e talento de uma pessoa se medem pelo grau de contato que tem com sua vida sensorial; e como a fantasia é seu subproduto temos de admitir que não só é perfeita em sua estrutura essencial, mas absolutamente necessária para a existência humana e social.

“O melhor contato com os sentidos significa um mais perfeito relacionamento com toda a realidade”. (KEPPE). Nesse item pode-se perceber que a criança em ação, na brincadeira livre, tem a oportunidade de contato com vários elementos materiais e espirituais, está em relação com os companheiros numa constante participação nas atividades. Está espontaneamente ligada numa energética do ser. As brincadeiras são insubstituíveis, uma máquina, um brinquedo eletrônico não satisfaz o íntimo do ser de uma criança. Ela muitas vezes deixa um brinquedo caro para brincar com umas caixas de fósforo, de repente se tornam um carrinho, um trenzinho ou outro brinquedo qualquer. Aqui percebe-se a imaginação e a sensibilidade criadora da criança.

A forma de se divertir, de brincar, mudou muito, deixou de ser brincadeiras que aconteciam em grupo, onde toda graça de brincar com o amigo ficou relegada ao passado.

Os meios de comunicação social passaram a substituir a família, que perdeu o seu vínculo privilegiado de transmissão de valores, conhecimentos e afetos.



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

As redes sociais passam a dominar o mundo das crianças, fornecem imagens, sons, músicas, jogos que servem como meio de informação e socialização, tornando-se assim familiares. Assim, criança passa a falar menos, fica sem piscar, perde a criatividade diante da tela, pois sente que se olhar para quem está falando com ela tira sua atenção e perde o jogo.

A família é o primeiro meio social de convivência e que levamos para toda a vida. É a base de toda formação do indivíduo. É no convívio familiar que se aprende, um com o outro, a respeitar, a partilhar, a ter compromisso, a ter disciplina e afeto. A família é um pilar de sustentação para todos, pois é nela que aprendemos a interagir com o mundo que nos rodeia. Numa família onde impera o amor, o respeito e a paciência, educa e forma indivíduos seguros e aptos para a convivência social. O papel da família vai além de ensinar o que é certo e o que é errado, é formar indivíduos para o bem, para Deus.

O cenário atual das brincadeiras contrasta com o cenário de 50 a 60 anos atrás, porque são brincadeiras tradicionais, filiadas ao folclore, consideradas como parte da cultura popular. E, essas modalidades de brincadeiras guardam a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, de universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do jogo da bolinha de gude, do Bet, do empinar

papagaio, do jogar pedrinhas. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração para geração. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tem a função de desenvolver a convivência social, a amizade e permitir o prazer de brincar.

As brincadeiras de 50 a 60 anos atrás não são as mesmas de hoje. Lá as crianças brincavam na rua, de pular corda, jogar bolinha de gude, jogo de Bet, jogo de bandeirinha, peteca, esconde-esconde, de estátua, jogo de vôlei e assim vai. Cada



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

qual com sua especificidade, o jogar bolinha de gude, por exemplo, a gente fazia quatro buracos circulares no chão, que chamávamos de “picola”, Às vezes duas, quatro crianças brincavam juntas cada qual tinha que acertar a primeira, a segunda a terceira e a quarta picola com sua bolinha de gude, só que não era tão fácil assim, porque além da dificuldade de acertar as picolas, tinha a dificuldade de enfrentar seus colegas do jogo que tendo sua vez de jogar procura distanciar sua bolinha a uma certa distância através de um teco de bolinha na sua. Aí quando chegava sua vez de tentar jogar sua bolinha na picola, ela estava longe, foi arremessada por um teco certo. O jogo era emocionante. Às vezes você perto da picola para ganhar o jogo, vinha um companheiro e dava um teco que você ia longe. O interessante que muitas vezes as crianças procuravam treinar os tecos nas bolinhas, independente do jogo, isto para quando fosse jogar tinha mais habilidade em tecar a bolinha de seu colega longe. Era uma algazarra, muita imaginação, movimento, alegria, as emoções vinham à tona. Tinha vezes, que a gente até sonhava com o jogo. E o jogo de peteca, como era legal, fazíamos dois grupos, um ocupava um espaço antes da risca do chão que traçávamos, e o outro grupo, depois do risco. Quando muito usávamos um círculo, onde cada um tinha que rebater a peteca que vinha em sua direção para outro (a)

companheiro (a) do jogo. Aquele que derrubasse a peteca ou que não conseguisse rebatê-la saía do jogo. Isso acontecia até obter um campeão. A criança tinha que integrar a força a ser empregada para rebater a peteca, juntamente com a noção da distância entre ela e a outra criança, como também ter habilidade e precisão ao rebater. Então, era um misto de habilidades que a criança adquiria com a prática desta brincadeira. Ao mesmo tempo, pela dinâmica da brincadeira aquela que não conseguia, saía toda hora, era impelida a não desistir, ia tentar de novo. Se alguém reclamava, ficava com raiva porque não conseguia não era censurada, pelo contrário, era estimulada a voltar a jogar e se esforçar a rebater a peteca. A gente brincava de casinha no fundo do quintal. Eu me lembro que fiz um predinho, encima



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

fiz o quarto e embaixo a cozinha. Fiz quatro buracos e finquei quatro paus fortes e emendei tudo com arame, não precisou de escada porque só ficar de pé dava para atingir a porta o quarto, lá minha filhinha dormia, cobertinha com uma mantinha, que eu mesma recortei de um tecido que arrumei em casa. Nesta casinha fazia minhas lições de escola. Isso acontecia quando minha mãe não deixava a gente ir para a rua. A gente subia em árvore, colhia frutas no quintal do vizinho. Era uma algazarra na rua. As crianças do bairro se conheciam, cada tempo aparecia uma carinha nova para brincar. E quando tinha jogo de bandeirinha, meu Deus, como era divertido, era um tal de correr atrás para o adversário não pegar a bandeirinha de seu time. A tarde passava e vinha a noite, como estávamos cansados, dormíamos como se fosse uma pedra. No outro dia tinha que ir à escola, depois só brincadeira. Tinha criança que até fazia “xixi” nas calças para não parar a brincadeira. Aí a gente ria!!!

Cada brincadeira, jogo ou atividade psicomotora tinha sua graça e promovia um exercício natural para uma capacidade física e mental. Com a bandeirinha a criança tinha que correr e ao mesmo tempo saber desviar de seu adversário, mas para isso tinha que ter rapidamente a noção de espaço, tempo e agilidade para conseguir levar

a bandeirinha do adversário para o seu time, para isso tinha que enfrentar várias crianças que o impedia de ultrapassar de um campo para o outro. No do jogo do “bets” a criança teria que conseguir tacar a bolinha bem longe para impedir que seu adversário do outro campo derrubasse sua casinha. Para isso, tinha que ter uma noção do espaço que deveria lançar a bolinha e a força que deveria empregar, dependendo da distância alcançada faria bastante pontos e até conseguiria ganhar o jogo.

Quando era de noitinha, a gente sentava na calçada e brincava de passar anel nas mãos das crianças para ver com quem estava o anel. Outra brincadeira era de cantar. Todas sentadas na calçada, uma falava uma palavra e, quem soubesse uma



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

música com aquela palavra, se levantava e ia à frente e cantava a música. E, a amarelinha, como era gostoso pular! Usávamos uma pedrinha para jogar, se acertasse a casa “da maré”, tínhamos que perto da casa pular com um pé só e pegar a pedrinha para prosseguir a brincadeira até chegar no céu, local máximo da brincadeira. Depois tinha o caminho de volta do céu para o início “da maré”.

Essas brincadeiras, jogos e atividades psicomotoras eram corriqueiras, cada dia inventávamos e combinávamos qual iríamos brincar. Tinha as crianças fortes, assim como as fracas, antes de começar o jogo tirávamos par ou ímpar e escolhíamos os parceiros. Ninguém sentia “bullying”, ao contrário, era um convite para ser forte. Quando caía da bicicleta, levantava e tentava de novo. Não tinha rodinha, a gente ia tremendo, tremendo, até conseguir equilibrar o guidão e o pedal da bicicleta.

A criançada gastava energia, corria pra lá e pra cá, tinha futebol, tinha torcida. Todas as crianças se divertiam. Sorriam bastante, se ajudavam, criavam laços, criavam vínculos, às vezes combinavam de dormirem na casa do outro. Pronto, ficávamos amigos, e, amigos para sempre.

E, não foi só o aumento de carros nas ruas que mudou tudo. Os brinquedos foram mudando, apareceram os eletrônicos, a estimulação da TV, os filmes da sessão da tarde, o capitalismo, com ele o consumismo, a vida passou a ser restrita dentro de casa. Para não dar trabalho para os pais, as crianças passaram a ficar paradas diante do computador, do videogame, do celular e dos games da vida atual, onde o vencer, o poder e a força imperam. Mas, estão cada vez mais calados, parados, sem ação. Sabem tudo e não sabem nada. Não sabem o sabor do correr, do pular, do saltar, do subir em uma árvore, do brincar com os colegas.

Por volta do século XV, as escolas surgiram isolando as crianças do mundo dos adultos, então, a educação passou a ser fornecida cada vez mais pela instituição escolar. Surge então, um espaço específico para a educação, que controla o tempo,



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

organiza os horários e atua na formação das crianças. A partir do século XIX, a escola se alia à família para produzir, cada vez mais, a educação de seus filhos.

No que se refere à tarefa da escola, na atualidade, se faz necessário a conciliação, entre o vínculo do passado com o presente. A escola deve compreender o novo, mas sem perder as referências de possibilitar às crianças de hoje o que era brincar na época de seus pais. É preciso valorizar o antigo e o novo, permitindo que as crianças recebam o passado como herança para gerir a história presente.

Muitas propostas educacionais surgiram nas escolas, mas as que mais se aproximam do atual trabalho de pesquisa se concentram nas concepções de Piaget e Vygotsky, no que diz respeito aos jogos, brincadeiras e atividades psicomotoras. Piaget classifica os jogos segundo a fase dos estágios de desenvolvimento da inteligência infantil. São os jogos de exercícios simples, jogos simbólicos e jogos de regras.

Com o desenvolvimento de novos esquemas de pensamento surgem os jogos de combinações sem finalidades. Nestes as crianças passam a fazer combinações fortuitas, explorações tateantes e até destruição de objetos, são ações de empilhar, alinhar, montar e desmontar objetos sem intencionalidade. Numa fase posterior, é possível observar o que Piaget denomina de combinações com finalidades lúdicas, as atividades de empilhar, ordenar, entre outras, passam por uma seleção intencional.

Segundo Piaget, é através dos jogos simbólicos a criança consegue evocar objetos ausentes, nomeados como jogo de faz-de-conta, pois já conseguem perceber a diferença entre o significado do significante.

No jogo simbólico, a criança transforma um objeto num outro objeto e atribui a seus brinquedos ações semelhantes às suas. Por exemplo, com um palito de sorvete ela transforma num trem, numa ponte e numa boneca dormindo. Ela cria e imita



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

personagens fictícios, dá vida a seres inanimados, imagina situações, enfim, é um exercício de assimilação do real por meio da ficção simbólica. É comum nessa fase de desenvolvimento, perceber na brincadeira, a criança representando os comportamentos da mãe, como ela age nos cuidados de seus afazeres, a conduta brava da professora, etc.

Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (por exemplo, corridas, jogos de bola de gude, bandeirinha, Bet, etc.) ou intelectuais (por exemplo, xadrez, dama, cartas, etc.). São jogos que vão sempre aparecer na vida das pessoas. São brincadeiras e jogos de socialização, pois envolve sempre colaboração, competição entre os grupos de crianças. São subdivididos em duas categorias: os jogos com regras transmitidas – são aqueles que se tornaram “institucionais” no sentido de realidades sociais provindos de sucessivas gerações; e jogos com regras espontâneas, quer dizer, jogos cujas regras são de natureza contratual e momentânea.

Para Piaget, nas instituições de educação deve-se respeitar o caráter livre das brincadeiras infantis. O jogo evolui pelo relaxamento que a criança desenvolve para se adaptar a ele, o que implica na diminuição de sua tensão psíquica provocada pela função do real.

Os educadores precisam compreender a relevância do brincar para o desenvolvimento afetivo, psíquico, emocional, motor e social das crianças. Isto implica em três práticas fundamentais: destinar mais tempo às brincadeiras na rotina diária; organizar um ambiente socioafetivo propício ao movimento, à participação, à expressão e à interação, e, disponibilizar materiais interessantes e apropriados às necessidades infantis.

As brincadeiras evidenciam a assimilação de regras sociais e a construção do conhecimento. A atenção aos aspectos psicomotores, sociais e intelectuais reforça a compreensão piagetiana de que o desenvolvimento é holístico e interconectado.



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

No pensamento de Vygotsky a criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso, é através da brincadeira que a criança projeta nas atividades dos adultos procurando ser coerente com os papéis assumidos. A criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. A criança poderá utilizar materiais para representar uma realidade ausente e, neste caso, será capaz de imaginar, abstrair as características reais dos objetos e se deter no significado definido pela brincadeira. Sempre que cria uma situação imaginária, ela buscará agir de modo

bastante próximo àquele que observou no contexto real. É o patinho que está chorando, a mamãe bateu nele, é o papai que está bravo com a boneca, ela quebrou a xícara.

Pode se dizer que o brincar leva naturalmente à criatividade, porque em todos os níveis do brincar, as crianças precisam usar habilidades e processos que proporcionam oportunidades de ser criativo.

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu (self)”. (WINNICOTT, 1975). Precisa-se facilitar o processo criativo para a criança ser espontânea, viver o si mesmo verdadeiro.

“O brincar propicia vivências de situações importantes. É importante que as crianças tenham condições de viverem o lúdico. Quanto mais participa das atividades de jogos, brincadeiras, novas buscas de conhecimento se manifestam, seu aprender será sempre mais prazeroso”. (MALUF, 2003)

É na brincadeira que a obediência às regras e os aspectos morais emergem, passando a ser constituintes das ações infantis.

Segundo Vygotsky, a brincadeira é a melhor forma de organização do comportamento emocional. “A brincadeira é sempre emocional, desperta nela



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

sentimentos fortes e nítidos [...] e, por esse motivo, constitui as primeiras formas de comportamento consciente que surgem na vida emocional”. (VIGOTSKI, 2007)

Não é adequado que o brincar seja tomado como atividade que instrumentaliza a realização de exercícios propostos com fins conteudistas. O brincar livre não deve, de maneira nenhuma, ser confundido e, muito menos, substituído pelos jogos pedagógicos, aqueles com funções intelectuais. A brincadeira é sempre iniciativa da criança e, assim sendo, não deve ter finalidades impostas por outrem. (Fórum internacional de Pedagogia).

A aprendizagem é mais eficaz quando ocorre de maneira envolvente e significativa, tornando possível a incorporação dos elementos culturais.

As nossas crianças estão perdendo, ou até perderam, o encanto, a energia de uma brincadeira, energia esta que sustém, que enriquece a vida do ser criança, de ser natural, espontânea, de ser semelhante a energia que brota do divino.

É através de Keppe que a compreensão do brincar livre é possível, considerando que:

“A ação do sentimento resulta na bondade, fonte de toda a vida e conhecimento; a ação do pensamento produz a verdade, origem de toda a realidade. Não pode haver bondade ou verdade senão pela ação – para que haja tal realização, tem que ser feita a junção entre sentimento e o pensamento. Ao mesmo tempo em que a ação é o resultado da união do sentimento (afeto) com a verdade, ela é a própria fonte de ambos porque não é possível haver bondade e verdade senão pelo ato; ...

elas não podem existir se o indivíduo não está exercendo uma conduta boa e real.

E, ao mesmo tempo em que está sendo bom, também é verdadeiro e vice-versa; toda existência supõe o movimento assim como a própria essência. (KEPPE, 2002, p. 273).

As crianças atualmente estão ficando cada vez mais trancadas no próprio quarto brincando com seu videogame, o seu celular ou tablet. Ficam se entretendo com



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

jogos que na maioria das vezes apresentam conteúdos de poder, de força e agressividade.

Estão deixando de brincar livremente com outras crianças, conseqüentemente estão ficando apáticas e antissociais. São crianças que estão arredias ao contato, até com os familiares, quase não falam, porque falar pode tirar sua atenção e perder o jogo.

É muito preocupante os comportamentos das crianças desta época, isto nos leva a refletir sobre suas psicogenética que podem ser comprometidas com afirma Keppe.

No ser humano tanto a ação como a existência podem falhar, alterando-se sensivelmente a essência de sua vida, inclusive com fenômenos genéticos (no DNA). Se a essência do ser humano depende de sua ação, ela poderá assumir uma conduta de oposição à sua essência, a ponto de alterá-la irremediavelmente ... Não existe um bem por si, a não ser o ato de realizá-lo – no momento em que pararmos, deixamos de ser bons, estagnando sua ação, irá tornar-se cada vez mais igual às criaturas inferiores (animais) e até mesmo ao reino mineral. (KEPPE, 2002).

As crianças que têm a oportunidade de brincar livremente, através de jogos, brincadeiras e atividades psicomotoras com os colegas aprendem a ser bons um com os outros, pois o sair-se bem numa atividade vai depender de como o coleguinha se saiu na brincadeira. Então, aprende a primeiro ser bom com o outro. Se a criança rejeita a consciência de que não foi bem em tal brincadeira, fica emburrado e com raiva, percebe na brincadeira que é ela que está perdendo, porque os outros continuam a brincar.

...não poderá haver verdade (realidade) ou amor sem ação; a bondade é a ação boa, a própria essência do ato, que pode sofrer oposição (inveja, ódio) destruindo-se.



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS
FATRI - EAD

Parece que a qualidade da ação é que determina o seu tipo; por exemplo, um tipo de vibração absoluta produzirá a bondade; uma vibração consequente seria a manifestação da verdade que se apresenta com várias formas e o relacionamento entre as duas redundaria no espírito. Deste modo, a verdade seria a manifestação da bondade e o espírito a união entre os dois movimentos.

Ação é manifestação de pensamento e principalmente dos sentimentos; por este motivo, somente quando o indivíduo trabalha é que mostra o que é. Quando se fala que é um ser bom, é porque realiza a bondade; se ele é verdadeiro, é porque faz a verdade – o ser supõe o ato.” (KEPPE, 2002, p.274-276)

As brincadeiras livres são condições importantíssimas para as crianças manifestarem o que são, na sua essência - espontâneas e sinceras e, se algum coleguinha está se enraivecendo com a dinâmica da brincadeira é deixado de lado para curtir essa emoção e a sentir o que está perdendo, não é “paparicado”. Quando não consegue realizar algo é incentivado a persistir. É uma dialética verdadeira. Assim, a brincadeira flui numa energética boa e bela, em consonância com a energia Divina.

Considerando o brincar, sua importância para o desenvolvimento da criança, e considerando a ação como fonte da bondade, beleza e verdade, torna-se urgente desenvolver um projeto, demonstrando os benefícios dos jogos, das brincadeiras e das atividades psicomotoras, de acordo com a faixa etária do infante, para resgatar esse bem para as crianças, seja na família, na escola, nos espaços das igrejas, nos clubes ou em algum espaço próprio para essas atividades lúdicas acontecerem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerar e compreender a influência dos games, do celular na vida da criança é fazer voltar no tempo e rever como eram as brincadeiras, os jogos e as atividades psicomotoras desenvolvidas. É perceber que o espaço geográfico da criança se



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
FATRI - EAD

restringiu para brincar, que o seu divertimento passou a ser jogos que visam o poder e a luta, diante de uma máquina, sem sentimentos, altamente programada apriori.

Importante perceber a relação da criança com os familiares, está muito superficial, quase sem vínculo. A criança que manda no espaço familiar, os pais pecam por não colocar limites, deixam os seus filhos horas e horas diante de um videogame, tablet, celular, mp3-4-5.

Piaget salienta a importância dos jogos e as brincadeiras para o desenvolvimento da inteligência das crianças. Classifica os jogos segundo a fase dos estágios de desenvolvimento da inteligência infantil. São os jogos de exercícios simples, jogos simbólicos e jogos de regras.

Para Vygotsky “a brincadeira é sempre emocional, desperta nela sentimentos fortes e nítidos [...] e, por esse motivo, constitui as primeiras formas de comportamento consciente que surgem na vida emocional”.

Winnicott nos aponta que “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu (self)”. (WINNICOTT, 1975).

A magia do brincar, o despertar no bem foi deixado de lado. A criança brincava vivendo sua essência, boa, bela e verdadeira de maneira criativa e participativa. As brincadeiras era um chamado para estar com o outro. A criança aprendia, se divertia, sonhava, praticava e vivia suas brincadeiras.

Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados. É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para explorações livres.

Estudando e revendo as concepções dos renomados autores sobre o brincar e as brincadeiras percebe-se uma ausência do enfoque sobre a espiritualidade, o que se pode perceber, com muita clareza, na ciência de Keppe, principalmente quando nos aponta a união dos sentimentos e pensamentos, que redundam numa ação do espírito:



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS
FATRI - EAD

Parece que a qualidade da ação é que determina o seu tipo; por exemplo, um tipo de vibração absoluta produzirá a bondade; uma vibração consequente seria a manifestação da verdade que se apresenta com várias formas e o relacionamento entre as duas redundaria no espírito. Deste modo, a verdade seria a manifestação da bondade e o espírito a união entre os dois movimentos.

Ação é manifestação de pensamento e principalmente dos sentimentos; por este motivo, somente quando o indivíduo trabalha é que mostra o que é. Quando se fala que é um ser bom, é porque realiza a bondade; se ele é verdadeiro, é porque faz a verdade – o ser supõe o ato.” (KEPPE, 2002, p.274-276)

Com essa grande relevância que Keppe faz sobre a ação do pensamento e do sentimento, na ação, torna-se urgente a aplicação de suas descobertas nos jogos, brincadeiras e atividades psicomotoras para o desenvolvimento espiritual das crianças e futuros adultos. Ao mesmo tempo torna-se urgente para acertar as arestas dos descabros atual, pois o “modo vivendi” das crianças hoje está muito prejudicado, correndo o risco de afetar até o próprio DNA e passar a ser um problema psicofísico. O que é uma tragédia, visto que os jogos e as brincadeiras ajudam na sociabilidade, na criatividade, na afetividade. É uma imersão na energia Divina, pois desperta a criança para o bem, para a bondade e para o amor.

Amor, para a Trilogia Analítica, é o mesmo que espiritualidade; e espiritualidade é ação boa, bela e verdadeira. Portanto, o amor se mede através da quantidade de obras boas e verdadeiras que um indivíduo realiza em sua vida e da tolerância que ele tem em admitir as suas próprias más intenções e as dos demais, para conseguir corrigi-las. (PACHECO, 2016).

Então, os jogos, as brincadeiras e as atividades psicomotoras, principalmente aquelas tradicionais, folclóricas, são condições para a criança agir no bem; é uma parceria no amor e na tolerância, onde as crianças se encontram numa amizade fecunda, em consonância com a essência boa, bela e verdadeira.



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS
FATRI - EAD

As escolas e os clubes estão investindo no brincar, principalmente nas brinquedotecas, utilizando mais os brinquedos e brincadeiras pedagógicas, visando a aprendizagem de conteúdo. Enquanto, que as brincadeiras livres ficam a desejar. É de grande urgência implantar essa proposta, até em clube de esportes, para preservar a bondade, a alegria, a essência da criança. Seu brincar livre deve estar calcado nas virtudes, no bem, no amor; o que vem a ser um estímulo e garantia para um ser saudável.



FACULDADE TRILÓGICA
Nossa Senhora de Todos os Povos
 Fatri - EAD

6. REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. **História Social da criança e da família**. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores.1981.
- BLOG do Portal Educação. **Origem dos Jogos e Brincadeiras – Conhecimentos Gerais**. Disponível em: <http://ainpgp.org/fiped/x/> . Acesso em: 14 out. 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Editora Atlas. 2002.
- KEPPE, Norberto R. **Sociopatologia**: estudo sobre a patologia social. São Paulo: Editora Proton. 2002.
- KEPPE, Norberto R. **Metafísica Trilógica**. 2.ed. São Paulo: Editora Proton. 2002. v.2.
- KEPPE, Suely Maria. **Novas Perspectivas na Educação Infantil**. 2.ed. São Paulo: Editora Proton. 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7.ed. São Paulo: Editora Cortez. 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning. 2002.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Editora Vozes. 2003.
- MOTTA, Júlia M.C. **Jogos: repetição ou criação?** – abordagem psicodramática. 2. ed. São Paulo: Editora Ágora. 2002.
- MOYLES, Janet R. **Só brincar: o papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Editora Artmed. 2002.
- RIBEIRO, Disneylândia Maria; CASTRO, Janaina Luiza Moreira de; LUSTOSA, Francisca Geny. **Brincadeira e desenvolvimento infantil nas teorias psicogenéticas de Wallon, Piaget e Vygotsky**. In: FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA, 10., 2018, Pau dos Ferros. Anais [...]. Pau dos Ferros: AINPGP, 2018. Disponível em: <http://ainpgp.org/fiped/x/> . Acesso em: 14 out. 2024.



FACULDADE TRILÓGICA
NOSSA SENHORA DE TODOS OS POVOS
FATRI - EAD

PACHECO, Claudia Bernhardt de Souza. **ABC da Trilogia Analítica: psicanálise Integral**. 11.ed. São Paulo: Editora Proton. 2016.

QUADROS, Emérico Arnaldo de. **Psicologia e Desenvolvimento Humano**. Petrópolis: Editora Vozes. 2017.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica**: para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação. 2.ed. São José dos Campos: Editora Stiliano. 2001.

WINNICOTT, D.W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora LTDA. 1975.