

# OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL

*GAMES AND PLAYS AND THEIR CONTRIBUTIONS IN THE CHILD DEVELOPMENT PROCESS*

**Rafael Soares Silva**

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil. E-mail: doc.rafaelsoares@gmail.com

**Izabel Rodrigues da Silva**

Universidade Federal do Piauí, Teresina, PI, Brasil. E-mail: izabel6418@gmail.com

**Rozinete de Oliveira Tavares**

Universidade Estadual do Piauí, Piauí, PI, Brasil. E-mail: rozinetedeoliveira@hotmail.com.br

**Resumo:** Este trabalho tem como proposta apresentar questões relacionadas aos jogos e as brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil e tem como ponto central “os jogos e as brincadeiras e suas contribuições no processo de desenvolvimento infantil” e como objetivo geral, analisar as contribuições dos jogos e das brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil bem como a aprendizagem inclusa nesse processo. Para atingir tal objetivo, planejou-se a divisão do trabalho em duas etapas: pesquisa bibliográfica cuja finalidade é colocar o pesquisador em contato com o que já se produziu e registrou a respeito do seu tema de pesquisa com base em autores como Oliveira (2000), Kishimoto (1997, 2000, 2003), Vygotski (1998), entre outros; e realizou-se uma pesquisa empírica tendo como sujeitos 05 (seis) professores que trabalham na área de Educação Infantil e/ou que estão no último ano de formação acadêmica aos quais poderemos encontrá-los em escolas públicas ou privadas e em universidades/faculdades. Os resultados desses estudos nos permitiram entender que o brincar na educação infantil possui um papel fundamental na conquista da autonomia e aprendizagem da criança e que o lúdico torna-se um instrumento essencial para a obtenção do conhecimento das crianças se caracteriza por proporcionar uma aprendizagem mais prazerosa e satisfatória e uma melhor compreensão não apenas dos conteúdos ministrados em ambiente escolar, mas também da realidade que a cerca.

**Palavras-chave:** Jogo Educativo. Brincadeiras. Lúdico. Educação Infantil.

**Abstract:** This work aims to present issues related to games and play in the child development process and has as its central point “games and games and their contributions in the child development process” and as a general objective, to analyze the contributions of games and children play in the child development process as well as the learning included in that process. To achieve this goal, the work was divided into two stages: bibliographic research whose purpose is to put the researcher in contact with what has already been produced and recorded regarding his research theme based on authors such as Oliveira (2000), Kishimoto (1997, 2000, 2003), Vygotski (1998), among others; and an empirical research was carried out with five (5) teachers who work in the field of Early Childhood Education and / or who are in the last year of academic training as subjects, who can be found in public or private schools and in universities / colleges. The results of these studies allowed us to understand that playing in early childhood education has a fundamental role in achieving the child's autonomy and learning and that playfulness becomes an essential instrument for obtaining children's



*knowledge, characterized by providing more enjoyable learning and satisfactory and a better understanding not only of the contents taught in the school environment, but also of the reality that surrounds it.*

**Keywords:** *Educational Game. Pranks. Ludic. Child education.*

## 1 Introdução

O interesse em investigar a importância e contribuições dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil advém da necessidade de compreender, conhecer e reconhecer a especificidade das crianças, isto é, a forma como são e estão no mundo e que deve ser o grande desafio da educação hoje.

A utilização do brincar como instrumento pedagógico vem sendo objeto de constantes pesquisas e estudos. Nesta perspectiva, este artigo, refere-se uma análise dessa temática destacando a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

Os jogos e as brincadeiras são uma forma de descobrir o mundo que as cerca e estão presentes no cotidiano das crianças seja em creches, escolas, em suas próprias casas, enfim, acontece em qualquer lugar em que a mesma esteja inserida, basta se utilizar da criatividade e da imaginação, pois jogos e brincadeiras satisfazem às crianças, seus interesses, necessidades e desejos, expressando desta forma como se organiza nos múltiplos espaços.

Contudo, através das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e a habilidade do manuseio de materiais diversos, além de resgatar suas potencialidades e os seus conhecimentos. Desenvolve também a imaginação, a espontaneidade, o raciocínio mental, a atenção, a criatividade e tanto a expressão verbal quanto a corporal, com fins de auxiliar no desenvolvimento infantil, valorizando a construção de conhecimento. O uso contínuo de brincadeiras com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento em situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

O educador ao utilizar as brincadeiras em sala de aula transporta para o campo do ensino-aprendizagem condições de conhecimento introduzindo as propriedades da ludicidade que contribui para uma melhor assimilação do conhecimento por parte da criança.

Nesta visão o presente artigo buscou como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos e das brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil bem como a aprendizagem inclusa nesse processo e como objetivos específicos compreender as contribuições dos jogos no processo de desenvolvimento da criança; entender que contribuições traz o ato de brincar no desenvolvimento infantil e analisar a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil.

### ***1.1 A importância do brincar no universo lúdico (brincadeiras e jogos) e suas implicações na educação***

Este trabalho pretende mostrar a importância dos jogos e das brincadeiras nas escolas de educação infantil isso porque através das brincadeiras e jogos, as crianças desenvolvem saberes, resolvem conflitos, experimentam sensações, lidam com diferentes sentimentos e aprendem a conviver e a cooperar em grupo.

Podemos perceber isso nas páginas dos Parâmetros curriculares nacionais para a Educação

### Infantil (PCN):

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos (BRASIL, 1998, p. 21).

A importância que se dá ao ato de brincar fica explícita nos escritos de Nicolau (1988) apud Nallin (2005), quando discorre que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...). O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar (p.78).

Logo, brincadeira é coisa séria, pois é brincando que a criança se expressa, interage, aprende a lidar com o mundo que a cerca e forma sua personalidade, recria situações do cotidiano.

Desta maneira percebe-se a importância do brincar como forma da criança expressar-se e desenvolver suas habilidades de criação, de relacionar-se e de interagir.

A maneira lúdica de aprender na educação infantil é de extrema importância, pois leva o aluno a sensações e emoções fundamentais para o seu desenvolvimento. Afinal, brincando a criança forma sua personalidade e aprende a lidar com o mundo. Assim, pelo fato da brincadeira estar intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil, também deve estar inserida no contexto escolar com o objetivo de auxiliar o processo de aprendizagem. Isso se deve ao fato de a maioria dos adultos, entre eles pais e professores, estão preocupados apenas com o aspecto pedagógico. Para eles, a escola representa um lugar sistemático de aprendizado, enquanto consideram jogo, brinquedo ou brincadeira simplesmente um lazer e desprezam o ato de jogar e brincar.

Contudo, podemos observar que brincar não significa apenas recrear, é muito mais que isso, é uma atividade cotidiana na vida da criança, pois é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo que a cerca. Logo, os brinquedos, é uma forma espontânea de iniciação ao ato lúdico. Dessa forma, o ato de brincar assim evolui, altera-se de acordo com os interesses próprios da faixa etária, conforme as necessidades de cada criança e também com os valores da sociedade a qual está inserida.

Nas brincadeiras, a criança experimenta sentimentos diversos como amor, confiança, solidariedade, união, proteção; mas, pode também sentir inveja, frustrações, rejeição, entre outros. No entanto, é necessário que se tenha cuidado para não frustrar a criança impedindo-a que no futuro ela venha a ter dificuldades de se desenvolver em seus múltiplos aspectos.

Por outro lado, há o incentivo à curiosidade, o estímulo à descoberta, à competição, propondo vivências que traduzem simbolismos do mundo adulto e do mundo infantil, onde a criança interage, busca soluções, coloca-se inteira, manipula problemas, descobre caminhos, cria e recria e desenvolve-se como ser social possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que os jogos e brincadeiras são de grande contribuição para o processo de ensino e aprendizagem. (NALLIN, 2005).

Outro aspecto que merece destaque diz respeito aos jogos que carrega em si um significado muito abrangente. É construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É carregado de simbolismo, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações e o sistema de regras, que definem a perda ou o ganho. Nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode resultar em sentimentos de frustração, insegurança, rebeldia e angústia. Dessa forma, são sentimentos que devem ser trabalhados principalmente na escola, para que não se perpetuem impossibilitando que a criança tenha novas iniciativas.

A criança ao jogar, não só incorpora regras socialmente pré-estabelecidas, mas também cria possibilidades de significados e desenvolve conceitos é o que justifica a adoção do jogo como aliado importante nas práticas pedagógicas.

O jogo pode ser considerado um dos elementos fundamentais para que os processos de ensino e de aprendizagem possam superar os conteúdos prontos, acabados e repetitivos, que tornam a educação escolar tão fatigante, sem vida e sem alegria. O jogo pode ser um elemento importante pelo qual a criança aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender (VIOLADA, 2011).

O jogo promove a integração da criança no grupo social, e também serve como suporte para obtenção de regras.

Pode-se constatar que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são instrumentos mediadores no processo didático-pedagógico, são importantes ferramentas que auxiliam no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, psicológico e social da criança em formação, considerados peças-chave neste processo, estimulam a relação da criança consigo mesmo, com os outros e com o mundo.

Mais ainda, de acordo com Kishimoto (2002) o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, é através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

Desde a antiguidade os seres humanos jogam e brincam entre si, o jogo acompanhou a evolução histórica e esteve presente em todas as civilizações. É certo que ao longo do tempo, esses jogos vão agregando novas características e mudanças, pois é resultado das interações que os indivíduos fazem durante o uso de tais práticas.

Percebemos que o ritmo de vida também mudou e muda com o passar dos dias, refletindo mudanças no modo de brincar da criança, as brincadeiras de rua quase não acontecem mais, a urbanização e a violência trouxeram uma nova caracterização das ruas, que já não são adequadas para a permanência das crianças.

Essa mudança no contexto social influi diretamente na forma de brincar de nossas crianças, as próprias limitações de espaço físico fizeram com que as crianças passassem a brincar em seus pequenos espaços dentro de casa, com brinquedos industrializados, jogos eletrônicos e o computador (LIRA e RUBIO, 2014).

Com tudo o que foi exposto, ressaltamos a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional

e cognitivo. No entanto, se faz necessário conscientizar pais, educadores e a sociedade em geral sobre a importância da ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa da criança não sendo somente lazer ou como ocupação de um momento ocioso durante as aulas, mas sim, um ato de aprendizagem, e ainda a importância desta ludicidade nas intervenções e prevenções de problemas de aprendizagem na visão da psicopedagogia.

Neste contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. Deste modo, à criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros, e ainda e nesse ato que podemos diagnosticar e prevenir futuros problemas de aprendizagem infantil. É importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois está se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil.

Portanto, o desenvolvimento da criança e seu consequente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

### **1.2 Brincar**

De extrema e fundamental importância para o desenvolvimento infantil, brincar é basicamente sinônimo de liberdade, isto é, liberdade de escolher, imaginar e criar sem nenhuma obrigação de fazer algo “produtivo”.

A dimensão simbólica é o aspecto mais importante da brincadeira e o brinquedo é apenas um meio para iniciar esta ou aquela brincadeira e, muitas vezes as crianças brincam sem brinquedo, utilizando somente a imaginação.

Com isso, podemos inferir que brincadeira tem a ver com cultura, ou melhor, brincadeira é cultura. Isso porque a brincadeira envolve um conjunto de artefatos e práticas lúdicas que foram e são, no passado e no presente, construídos pelos seres humanos em contextos condicionados pela história e pela cultura. Além disso, a brincadeira é uma prática social que identifica os grupos e suas identidades culturais e, no caso das crianças, constitui uma atividade através da qual elas se apropriam da cultura em que estão inseridas e produzem coletivamente uma cultura própria do seu grupo geracional e de pares.

Percebemos, portanto, que as primeiras aprendizagens relativas ao brincar se dão geralmente no núcleo familiar e social das crianças bem pequenas. Iniciam-se desde que a criança nasce: quando lhes são mostrados objetos para lhes chamar a atenção ou mesmo quando colocamos em suas mãos para que manipulem. Mais ainda, quando “conversamos” com elas, cantamos para elas canções de ninar, brincamos de esconder cobrindo o rosto com panos ou outros tipos de objetos; interagimos com elas através dos brinquedos cantados. Assim, as crianças vão se apropriando de um repertório de esquemas lúdicos de interação que lhes permite iniciar

e participar de brincadeiras com outras crianças e adultos.

As crianças também aprendem, através da experiência de brincar, as características definidoras da brincadeira que, de acordo com alguns teóricos, são: seu caráter fictício, de rompimento com a realidade e de criação do faz de conta, que passa a ser uma nova realidade, a realidade imaginada; a liberdade de escolha, pois se brinca porque se deseja brincar, escolhem-se os papéis, os objetos etc., ou seja, são as crianças que controlam a brincadeira; a flexibilidade, pois é possível transformar consensualmente as formas do brincar para atender às necessidades das crianças; a necessidade de acordo entre os parceiros; a repetição, pois na brincadeira sempre se pode voltar ao início, fazer de novo, sem que a realidade se modifique; o não compromisso com resultados, a não produtividade.

Sobre isso, Vygotsky (1998), ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do seu comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento sobre forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

A compreensão da brincadeira como dimensão fundamental da constituição da criança como ser histórico e cultural e do seu desenvolvimento integral tem implicações pedagógicas muito importantes. Isso tem a ver com os espaços, que devem acolher, provocar e alimentar as brincadeiras e a imaginação das crianças. Para tanto, é preciso que sejam colocados à disposição das crianças não apenas brinquedos, mas diferentes materiais e objetos. O critério para a escolha desses elementos é que ofereçam diferentes possibilidades de interações, uso e recriações nas mãos e no pensamento das crianças. Além de brinquedos, objetos como caixas, panos, fantasias, adereços, objetos da vida cotidiana funcionam como importantes suportes para ações e invenções.

Além do mais, os espaços devem ser acolhedores, alegres, que aguçam de certa forma a iniciativa das crianças e as interações que estabelecem entre elas e com os objetos ali dispostos. Dessa forma, incentivam a liberdade de escolher e de organizar suas ações e interações, contribuindo, assim, para a construção de sua autonomia.

É necessário também que os espaços reflitam os interesses e as formas de expressão das crianças, abrindo diferentes possibilidades de apropriação, conforme os caminhos trilhados pela imaginação e pela criação. Dessa forma, eles devem ser abertos, servindo a diversos cenários, narrativas, situações, papéis e construções. Seus limites são dados pelas possibilidades sensoriais, expressivas, afetivas, cognitivas e simbólicas das crianças (BORBA, 2014).

Vygotsky (1998) acentua o papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos, ou seja, estimula seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar. Ainda podemos dizer que o ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso,



reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

Contudo, o brincar se torna imprescindível no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

É brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio do universo lúdico que a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos.

Assim, os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1998), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

Contudo, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de aula da escola.

### **1.3 Jogos**

Através do jogo o indivíduo enquanto criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses e explorar toda a sua espontaneidade criativa. Isso porque os jogos não são apenas uma forma de divertimento, pelo contrário, são meios que contribuem e enriquecem o seu desenvolvimento intelectual.

Logo, para manter seu equilíbrio com o mundo a criança precisa e deve brincar criar e inventar. Com isso, criança devota ao jogo a maior parte do seu tempo. Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: no brincar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo.

De acordo com Tezani (2004), ao desenvolver um trabalho com jogos, a criança está não só desenvolvendo os aspectos cognitivos, mas passando também a enfatizar os aspectos afetivos que são resgatados durante estes momentos lúdicos.

Por outro lado, o educador ao utilizar as brincadeiras em sala de aula transporta para o campo do ensino-aprendizagem condições de conhecimento introduzindo as propriedades da ludicidade que contribui para uma melhor assimilação do conhecimento por parte da criança.

As atividades lúdicas têm um conceituado papel no ensino, sendo que as mesmas devem ser vistas como forma alegre e descontraída de aprender, sempre procurando desenvolver no educando o espírito crítico e investigador, bem como os sentimentos de disciplina, seriedade e

respeito mútuo.

Visando alcançar uma motivação que dê respaldo na aprendizagem, o educador deve buscar adequação nas atividades lúdicas voltadas à realidade do meio em que o educando está inserido.

Por isso, é salutar que os jogos e brincadeiras façam parte da cultura escolar de todos os educandos, cabendo ao professor analisar e avaliar as potencialidades educativas das variadas atividades lúdicas, bem como as suas estruturas curriculares que esteja inserida no processo da aprendizagem.

Na construção desses conhecimentos é importante que a criança se faça presente na escola desde a Educação Infantil para que o aluno (a) possa desencadear todo o processo de aprendizagem, comunicando e se expressando por meio de atividades lúdicas.

Para crianças pequenas, os jogos são as ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, fonte de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades.

O jogo representa para a criança muito mais do que uma simples atividade recreativa com a única finalidade de proporcionar prazer por meio da ludicidade. Na verdade, o brincar é a forma que a criança tem de se comunicar com o mundo e de se expressar. No jogo ela emprega e manifesta emoções, interage com os demais, desenvolve suas habilidades motoras e psíquicas, além de construir sua moral.

A contribuição dos jogos e das brincadeiras, no que diz tange ao desenvolvimento infantil, ocorre em diversas áreas, isso porque ao se relacionar com o outro, a criança aprende a respeitar as regras que são, a princípio, impostas. Ao longo de seu desenvolvimento, tais regras, gradualmente, ganham significado e sentido, provando sua relevância e aplicabilidade, e se mostrando necessárias para a organização das relações sociais. O jogo proporciona tal aprendizado de maneira natural e lúdica, favorecendo a internalização de conteúdos de forma significativa.

Com o jogo a criança explora seu corpo e o meio, assimila conhecimentos que enriquece a sua personalidade e aprende a formular soluções rápidas para problemas no seu dia-a-dia. O jogo é uma forma divertida que a criança encontra para aprimorar suas habilidades, afim de melhor desenvolver suas atividades cotidianas. É jogando que ela é estimulada a superar desafios motores e cognitivos, fazendo com que a criança comece a criar soluções, a cooperar e a vivenciar novas experiências motoras, resultando em um desenvolvimento infantil mais completo possível.

### 1.3.1 Características do jogo

Vários são os tipos de jogos existentes, entre eles, podemos citar: jogos motores, cognitivos, jogos intelectuais, jogos competitivos e jogos de cooperação, individuais ou coletivos, de faz de conta, simbólicos, verbais, ou seja, a variedade de jogos conhecidos mostra a multiplicidade desta categoria e a dificuldade para se compreender o que é “jogo”, isto pelo fato que significados diferentes são atribuídos a esse termo.

Entre os autores que discutem as características do jogo, Kishimoto (1994, p.07) identifica pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos jogos: liberdade de ação



do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o “não sério” ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de seus resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e espaço.

Logo, o jogo pode ser visto como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social – o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social; um sistema de regras – onde as regras permitem identificar em qualquer jogo uma estrutura sequencial (o que especifica sua modalidade) e como um objeto – quando se refere ao jogo enquanto objeto.

Kishimoto (ibid., p.07) inclusive diferencia brinquedo, brincadeira e jogo ao considerar brinquedo como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo para designar tanto o objeto e as regras (brinquedo e brincadeira). É necessário, então, considerar o jogo dentro do contexto em que é utilizada, a atitude daquele que joga e o significado dado ao jogo pelo observador (psicopedagogo, professor, psicólogo, os pais...).

## **2 Metodologia**

### ***2.1 Proposta metodológica***

Existem vários tipos de pesquisa, mas a abordagem escolhida para fundamentar este estudo é a qualitativa. Para entender a natureza desse tipo de pesquisa nos baseamos em Minayo (2007, p. 21) quando diz que [...] “a pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes.” Dela faz parte à obtenção de dados descritivos mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de estudo. Nesse tipo de pesquisa é frequente que o pesquisador procure entender os fenômenos, segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada e, a partir, daí situe sua interpretação dos fenômenos estudados. Valoriza muito o processo e não apenas o resultado.

Logo, os procedimentos metodológicos adotados para concretização da pesquisa diz respeito a dois momentos específicos. O primeiro consiste no estudo bibliográfico cuja finalidade é colocar o pesquisador em contato com o que já se produziu e registrou a respeito do seu tema de pesquisa com base em autores como Oliveira (2000), Kishimoto(1997, 2000, 2003), Vygotski (1998), entre outros. O segundo momento se refere à pesquisa empírica, composta pelas etapas de construção e análise dos dados e teve como sujeitos 05 (seis) professores que trabalham na área de Educação Infantil e/ou que estão no último ano de formação acadêmica aos quais poderemos encontrá-los em escolas públicas e/ou universidades/faculdades.

### ***2.2 Espaço da pesquisa***

A pesquisa foi realizada em escolas da rede pública de ensino, situadas em várias zonas da cidade de Teresina.

### ***2.3 Sujeitos da pesquisa***

Esta pesquisa está composta por cinco professores com o intuito de obter dados mais extensos, sendo quatro do sexo feminino e um do sexo masculino, com idades entre 23 e 40 anos que lecionam em escolas de educação infantil da rede pública de ensino. Em relação à formação das mesmas, todas já se encontram formadas.

### ***2.4 Instrumentos utilizados***

O instrumento utilizado para coleta de dados nesta pesquisa foi a técnica de entrevista fundamentada em Gil (2011, p. 109) que diz que “é uma forma de interação social, isto é, uma forma diálogo correspondente, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação”; e Minayo (2007) que relata que a entrevista é uma conversa a dois, ou entre vários interlocutores, realizada por iniciativa do entrevistador e tem por objetivo construir informações pertinentes para um objeto de pesquisa.

Logo, a opção por entrevista semiestruturada justifica-se pelo fato de que valoriza a presença do investigador e a liberdade e a espontaneidade do informante frente aos questionamentos e podem ainda oferecer amplo campo de interrogativas, resultante de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas dos informantes (TRIVIÑOS, 2008). No entanto, a entrevista não desconsiderará o que se encontra planejado.

### ***2.5 Procedimentos***

Após a coleta dos dados, estes, foram analisados e interpretados tendo presente a abordagem qualitativa e a análise de conteúdo. Para análise e interpretação dos dados adotaremos a análise de conteúdo proposta por Bardin (1977). Para Bardin (1977), a análise de conteúdo abrange as iniciativas de explicitação, sistematização e expressão do conteúdo de mensagens, com a finalidade de se realizarem deduções lógicas e justificadas a respeito da origem das mensagens dos entrevistados. Logo, a análise de conteúdo visa, portanto, a ultrapassar o nível do senso comum e da subjetividade na interpretação dessas mensagens e alcançar uma postura crítica em relação à comunicação de documentos, textos literários, biografias, entrevistas ou observação (MINAYO, 2007).

## **3 Resultados e discussão**

Escolhemos para guiar esta pesquisa o método qualitativo e se encontra inserida no campo das ciências sociais segundo Minayo (2002). Neste sentido, elegeu-se, neste trabalho, por este tipo de pesquisa, tendo em vista as considerações históricas e relacionais entre o sujeito e a sociedade na qual ele está inserido e, também, pelo fato dessa modalidade de investigação apreender, melhor, a multiplicidade de sentidos, presente no campo educacional.

Em síntese, ainda na perspectiva dessa autora, a abordagem qualitativa trabalha “com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser

reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2002, p. 22) esses significados podem ser percebidos nos relatos que são apresentados na análise de conteúdo mais na frente.

Para que fosse possível a coleta de dados, foi feita a priori a realização das entrevistas. As mesmas foram gravadas em gravador de celular e transcritas logo em seguida para que se fosse possível recuperar informações pertinentes que poderiam subsidiar a análise da pesquisa e que foram organizados de acordo com o processo de análise. Logo, faz-se necessário ressaltar que das 05 entrevistas realizadas com profissionais que atuam na educação infantil, apenas 04 foram analisadas, visto que uma delas não respondeu às perguntas propostas, visto que apresentavam dados incompletos e insuficientes para uma análise sistemática.

Quanto às entrevistas, elas foram aplicadas sobre a forma de semiestruturadas, como já foi falado anteriormente as quais se constituíram como fontes essenciais para a coleta de dados. Elas foram fundamentais para apreender informações aprofundadas e significativas, através das posições, percepções, opiniões dos sujeitos envolvidos no processo de inserção e permanência na educação infantil, acerca de motivação, entre outros aspectos referentes a formação desses profissionais.

Logo, com os dados em mãos, procedeu-se com o processo de análise de dados que seguiu todas as etapas que compõem a análise de conteúdo: no primeiro momento a transcrição dos dados, posteriormente a leitura flutuante e a unitarização dos dados. No entanto, buscou extrair conclusões analíticas. Assim, as informações coletadas foram cuidadosamente analisadas, para evitar interpretações indevidas.

Isto nos permitiu organizá-los em três categorias de análise: “percepções acerca do brincar”, “importância dada ao lúdico na etapa da educação infantil”, “A compreensão dos conteúdos pelos alunos quando trabalhados de forma lúdica”. Em seguida realizamos a análise e interpretação dos resultados.

### ***3.1 Percepções acerca do brincar***

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser realmente, isso porque ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. Com isso, podemos observar que brincar não significa apenas recrear, é muito mais do que isso, é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo que a cerca.

Sabemos que existem várias conceituações acerca do brincar ao qual envolve brincadeiras, jogos, brinquedos. Em relação a algumas dessas percepções relatam as professora e um professor:

[...] Defino como um dos métodos mais eficazes não só para diversão, mas principalmente para o aprendizado e desenvolvimento saudável de crianças e de adultos, pois não há idade para brincar (E1).

[...] Considero o brincar com uma atividade humana, que possibilita o desenvolvimento da criatividade, da aprendizagem, e estimula a socialização entre as pessoas (E3).

[...] O brincar é uma forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos das crianças, através de jogos, músicas e danças. Ou seja, o intuito é educar, ensinar, brincando e interagindo com os demais colegas (E4).

Considerando o exposto, percebemos nas falas dos professores, ênfase no valor do brincar

como prática geradora de novos conhecimentos, aprendizados, que desenvolve as habilidades da criança de forma natural e com prazer.

Tal pensamento condiz com o pensamento de Oliveira (2000, p. 19):

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas.

Desta feita, identificamos nas falas analisadas que a brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. Sendo assim, o lúdico torna-se essencial para aprendizagem humana e significa uma das atividades inerentes à formação do ser humano. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Diz-se que é o lúdico em ação (KISHIMOTO, 2003 p. 21).

E mais, entende-se que as brincadeiras e a ludicidade cheguem a ser tão fundamentais aos seres humanos, inclusive, às crianças assim como o alimento que dá energia e sustentabilidade para viver. Tão logo, são essenciais para que a criança atinja o desenvolvimento sócio emocional e cognitivo.

### ***3.2 Importâncias dadas ao lúdico na etapa da Educação Infantil***

Outro aspecto importante que aparece nas falas dos nossos sujeitos e que merece destaque é o fato de reconhecerem como o brincar é indispensável para o desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança.

Com a utilização do lúdico a criança vai formando suas habilidades de coordenação motora, compreensão e companheirismo. A infância é a idade das brincadeiras onde se acredita que por meio delas a criança realize, em grande parte seus, interesses, necessidades e desejos, expansão da criatividade, etc., sendo uma das melhores formas de inserção dessa criança na realidade. As atividades lúdicas na educação infantil são direcionadas principalmente para as salas de aula, pois tem um objetivo que é a aprendizagem e desenvolvimento integral da criança.

Dessa maneira, percebemos isso nas falas dos nossos sujeitos:

[...] O lúdico é de extrema importância no aprendizado das crianças nas series iniciais, pois através dele fica mais fácil prender a atenção das crianças que ainda estão no início da vida escolar, a criança tem a grande oportunidade de aprender brincando e se divertindo e se socializar com o ambiente escolar, o lúdico faz com que o ambiente escolar seja agradável e prazeroso para a criança (E1).

[...] Proporcionar um aprendizado significativo e agradável (E2).

[...] Brincar na educação infantil é de extrema importância, visto que, a brincadeira é a linguagem natural da criança, e é através dessa que a criança cria consciência de si e do outro. Além disso, o brincar estimula o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, motores dos pequenos (E3).

[...] O lúdico é muito importante na educação infantil, sendo que o mesmo é essencial para o desenvolvimento das crianças, pois são através das atividades primárias que trazem benefícios físicos, intelectuais e sociais para as crianças na educação infantil. Portanto, é através do brincar que a criança vai desenvolver a sua identidade e a sua autonomia.

Este entendimento pode ser percebido por meio do pensamento de Piaget *apud* Kishimoto (1997) quando diz que “ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível

de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos, ou seja, isso pode ser o ponto de partida”. E Bruner *apud* Kishimoto (1997) diz ainda que as brincadeiras infantis estimulam a criatividade e leva à descoberta de regras e auxilia na aquisição da linguagem.

Mais ainda, brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual e possibilita as aprendizagens das crianças, isto é, é através da brincadeira que as crianças constroem sua identidade, conquistam sua autonomia, aprendem a enfrentar medos e descobrem suas limitações, expressam seus sentimentos e melhoram seu convívio com os outros, aprendem agir no mundo em que vivem com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano; e mais, compreendem e aprendem a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real e social;

Com isso, percebemos que através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando e assim, facilitam a aprendizagem e diminuem as dificuldades de aprendizagem.

### ***3.3 A compreensão dos conteúdos pelos alunos quando trabalhados de forma lúdica***

Outra categoria que foi analisada diz respeito à forma como os alunos aprendem melhor os conteúdos quando trabalhados de forma lúdica.

O aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se mistura, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento.

[...] O lúdico é a melhor forma de diminuir e auxiliar as crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem e desenvolvimento com o lúdico fica muito mais fácil de prender a atenção dessas crianças que possuem algum tipo de dificuldade (E1).

[...] Com certeza, pois quando o professor (a) utiliza o lúdico em sua prática docente ele aproxima o conteúdo exposto, ele cria um ambiente no qual a criança se sente atraída a participar do processo de aprendizagem, possibilitando desse modo uma aprendizagem mais significativa ao aluno (E3).

[...] É através do lúdico que a criança vai presta mais atenção na aula, por ter no brincar uma forma de compreender melhor os conteúdos (E4).

Estas falas evidenciam que o lúdico é um método que está sendo trabalhado na prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do alunado possibilitando ao professor o melhor preparo de aulas dinâmicas fazendo com que o aluno interaja mais em sala de aula, pois cresce a vontade de aprender, seu interesse ao conteúdo aumenta e dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações.

O lúdico torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade da criatividade, isto é, do sujeito como um

todo.

Sobre isso, esclarece Vygotsky apud Baquero (1998), a brincadeira e os jogos são atividades específicas da infância e também do adulto. Em relação à criança, elas recriam a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade com contexto cultural e social. Logo, esse mesmo autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Nesse caso, a brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

A utilização de brincadeiras, brinquedos e jogos com intuito pedagógico remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Com isso, quando as situações lúdicas são criadas por um adulto de modo intencional para estimular algum tipo de aprendizagem, temos aí uma dimensão educativa.

A utilização do lúdico na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzido as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora Kishimoto (1997).

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico. Piaget (1971) diz que quando a criança brinca assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função qual a criança lhe atribui.

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois o mesmo favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Sobre isso, Piaget (1967) esclarece que o jogo é importante para a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório.

#### **4 Considerações finais**

Este trabalho buscou expressar o quanto as atividades lúdicas são importantes e o quanto elas contribuem e são essenciais na dinâmica do processo de ensino-aprendizagem das crianças na educação infantil, pois é por meio da aplicação dessas atividades lúdicas que a criança obtém seu desenvolvimento de forma integral. Dessa forma, o lúdico torna-se um instrumento essencial para a obtenção do conhecimento das crianças se caracteriza por proporcionar uma aprendizagem mais prazerosa e satisfatória e uma melhor compreensão não apenas dos conteúdos ministrados em ambiente escolar, mas também da realidade que a cerca.

Todavia, a partir das teorias de Piaget e Vygotsky, entendemos que é necessário refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico que lhe possibilite o reconhecimento sobre a realidade lúdica e seus alunos, bem como sobre seus interesses e necessidades. Assim, ao utilizar o jogo como recurso pedagógico na escola, o educador deve considerar a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias. Esses aspectos são definidos como requisitos práticos



fundamentais para o trabalho com o lúdico como recurso pedagógico.

As atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos, são altamente importantes na vida da criança. Primeiro, por serem atividades nas quais ela está interessada naturalmente; segundo, por serem no jogo que a criança desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais.

A criança ao jogar, não só incorpora regras socialmente estabelecidas, mas também cria possibilidades de significados e desenvolve conceitos é o que justifica a adoção do jogo como aliado importante nas práticas pedagógicas.

O jogo pode ser considerado um dos elementos fundamentais para que os processos de ensino e de aprendizagem podendo superar os conteúdos prontos, acabados e repetitivos, que tornam a educação escolar tão maçante, sem vida e sem alegria. O jogo pode ser um elemento importante pelo qual a criança aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender.

Desta forma, as atividades lúdicas devem ser aplicadas no sentido de abrir espaços para o diálogo e a reflexão, pois são necessários, sempre a partir do que é real para que o educando se sinta compreendido e respeitado.

Nesse sentido grande é o papel do professor, pois cabe instruir e valorizar o educando na interação humana, no desenvolvimento do seu raciocínio lógico. Assim a aprendizagem do seu efeito positivo se vincula ao prazer e a relação afetiva nas ações pedagógicas (Violada, 2011).

Enfim, a obtenção de um melhor desempenho da aprendizagem, pode ser obtida por meio da ludicidade. Dentre os diversos benefícios uma educação lúdica, pode-se citar: a melhoria da capacidade cognitiva da criança, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de se relacionar com os outros.

Conclui-se que os jogos e as brincadeiras possuem extrema importância tanto para a construção da identidade do sujeito, quanto para sua melhor adequação e atuação no meio. Além disso, o desenvolvimento cognitivo também pode ser altamente beneficiado, uma vez que ocorra a correta mediação oferecida pelo educador. Vemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Portanto, o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

## Referências

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BORBA, Â. **Brincar é coisa de criança, e de adulto também!**: O valor da brincadeira na vida e nos espaços de Educação Infantil. Disponível em: <<http://www.editoradobrasil.com.br>>.

Acesso em 31/03/2020.

BAQUERO, R. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. v.1.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). KISHIMOTO, T. M. **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (org.). 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LIRA, N. A. Barros; RUBIO, J. de A. S. **A Importância do Brincar na Educação Infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação –Volume 5–nº 1 -2014.

MINAYO, M. C. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 25. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MINAYO, M. C. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

NALLIN, C. G. F. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2005.

OLIVEIRA, V. B. de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. m. Oiticica. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. 2 ed., Rio de Janeiro, Real, 1967.

TEZANI, T. C. R., **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2008.

VIOLADA, R. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**. 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.