

# SOBRE A POSSIBILIDADE DO JOGO COMO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM DO ADULTO

Carolina Sophia Vila Zambotto; Marisa Irene Siqueira Castanho

**RESUMO** – A pesquisa se propõe a pensar sobre a possibilidade do uso do jogo como mediador da aprendizagem do adulto considerando as novas propostas de educação continuada e da educação para o terceiro milênio, especificamente no que concerne à aprendizagem de adultos. Baseia-se na psicologia sócio-histórica e apóia-se em teóricos que pensaram o jogo e o desenvolvimento humano em uma perspectiva histórica (Vygotsky) e dialética (Wallon). Trata-se de pesquisa bibliográfica que utiliza como estratégia metodológica um levantamento bibliográfico dos artigos, cujos títulos fazem referência às propostas de educação e processos de ensino-aprendizagem do adulto, com foco na educação para o terceiro milênio; às expectativas em relação ao homem dentro destas propostas e ao jogo como recurso para o desenvolvimento esperado. Selecionaram-se as publicações a partir de 1990 dos periódicos com conceito *nacional A* na última avaliação da ANPED e ANPEPP. A análise do conteúdo do material coletado é o recurso utilizado na busca de indicadores sobre a importância do jogo como mediador da aprendizagem do adulto. Os resultados mostram que a bibliografia sobre os jogos está desvinculada à da educação dos adultos, indicando que as relações esperadas ainda estão por ser construídas.

**UNITERMOS:** Jogos e brinquedos. Educação continuada. Adulto.

---

*Carolina Sophia Vila Zambotto – Psicóloga formada pela Universidade São Marcos.*

*Marisa Irene Siqueira Castanho – Docente do curso de Psicologia da Universidade São Marcos; Orientadora da Pesquisa de Iniciação Científica.*

---

*Correspondência*

*Universidade São Marcos, Curso de Psicologia  
Rua Clóvis Bueno de Azevedo, 176 – Ipiranga – São Paulo – SP – Brasil – 04266-040 – Tel. (11) 3491-0500  
E-mail: czambotto@globo.com / miscast@uol.com.br*

## INTRODUÇÃO

A questão central neste trabalho é pensar sobre os processos de aprendizagem do homem adulto, face à complexidade e ao caráter de transitoriedade que se imprime no cenário atual cujo desenvolvimento tecnológico e científico acelera processos de produção, de comunicação e de aplicação dos conhecimentos em um ritmo vertiginoso.

Tais demandas de desenvolvimento acelerado da tecnologia e do conhecimento se agregam aos princípios de uma sociedade neoliberal baseada no livre-mercado e na qual um mínimo de políticas sociais e de intervenção do Estado, aliados a uma privatização generalizada da economia e dos bens de consumo, geram concorrência e competitividade entre as organizações por um espaço no mercado. Como conseqüência, exige-se dos profissionais no mundo atual, que sejam homens autônomos, responsáveis, dinâmicos e abertos às transformações da realidade ao seu redor. Ou seja, existem múltiplas emergências e desafios ao homem que o colocam *“diante de sua antiga necessidade de integrar, de conhecer, de organizar o que se encontra disperso, bem como de elucidar dúvidas e inquietações que advêm de seu estar no mundo e da perplexidade diante dele”*<sup>1</sup>.

Com o desenvolvimento cada vez mais veloz da indústria e das tecnologias, e a ampla troca de informações proporcionada, principalmente, pela popularização da Internet, o mundo se vê diante de uma nova realidade, mais complexa do que a da ciência paradigmática vigente até então. Valoriza-se o conjunto de fatores e suas inter-relações, que devem ser necessariamente compreendidos dentro de um contexto. Não há mais espaço para o pensamento estático e fragmentado. A complexidade da realidade atual, em que tudo é incerto, transitório e imprevisto, requer um homem que seja versátil, atento e esteja aberto às mudanças que acontecem ao seu redor. É preciso ir além das leis da ordem

e do equilíbrio em direção a um diálogo entre opostos. Deste modo, acontece uma ruptura com o pensamento moderno em que a diversidade surge como o novo paradigma da pós-modernidade, que promove uma relação dialética entre oposições.

Nesse contexto, a educação aparece como uma possibilidade de luta, uma reivindicação para que o homem possa fazer parte desse movimento de transformação. E a educação de adultos assoma como uma constante atualização e flexibilização dos conhecimentos e das habilidades frente à proliferação de sentidos, o que exige cada vez mais da capacidade de assimilação psicológica do ser humano.

A educação é uma prática social e concreta, uma vez que ocorre em uma determinada sociedade e, portanto, se desdobra em um tempo histórico<sup>2</sup>. Deste modo, diante da nova realidade, as propostas educacionais devem procurar promover um diálogo entre o indivíduo, a sociedade e a natureza, buscando a integração constante do sujeito ao seu meio, concebendo-o como um indivíduo ativo na construção de seu próprio conhecimento.

No que diz respeito à educação de adultos, uma consulta aos relatórios internacionais da UNESCO<sup>3</sup> possibilita situar o que seria a educação de adultos: um conceito amplo, que envolve desde a alfabetização até a integração e autonomia da mulher, passando pela desigualdade e igualdade entre os diferentes grupos étnicos, a preparação para o trabalho, o ensino universitário e outros.

A leitura dos textos das conferências permitiu constatar o que historicamente está presente em cada um dos momentos em que as conferências ocorreram, como por exemplo: a preocupação com uma educação libertadora das populações desfavorecidas, nas décadas de 60 e 70 do século XX<sup>4</sup>; um desvio do discurso para o desenvolvimento de processos cognitivos próprios do adulto, com ênfase na necessidade de se difundir

os experimentos alcançados na educação de adultos que definem um modelo específico (andragógico) e diferente do utilizado na educação de crianças e adolescentes (pedagógico)<sup>5</sup>; uma ênfase nas capacidades e competências próprias do ideário pedagógico contemporâneo manifestado no relatório Delors apresentado à UNESCO em 1996<sup>6</sup>; por último, o destaque ao desenvolvimento de competências técnicas e profissionais para tornar os sujeitos capazes de assumir responsabilidades frente a um mundo desafiador<sup>7</sup>.

Paradoxalmente, foi possível verificar que, embora a preocupação com a educação de adultos esteja presente desde 1949 na UNESCO, os relatórios das reuniões internacionais pouco dão conta das prerrogativas e da possibilidade de viabilização dessa educação. No último relatório produzido a partir de uma reunião<sup>8</sup> para se discutir o que já foi realizado em relação às propostas feitas na conferência de 1997, existiu uma dificuldade em se definir aprendizagem de adultos, uma vez que ela está intimamente ligada com o nível de desenvolvimento obtido por cada país, ou seja: se os países industrializados estão preocupados com a operacionalização da aprendizagem ao longo da vida e em aperfeiçoar a chamada 'Sociedade do Conhecimento', tendo como prioridade o uso da informação e da tecnologia e o treinamento da sua força de trabalho, os países em desenvolvimento ainda estão focados em erradicar o analfabetismo, deixando de lado o paradigma da aprendizagem permanente. O relatório afirma que falta uma documentação sistemática (qualitativa e quantitativa) acerca de experiências referentes à aprendizagem de adultos e há poucos indícios de como as descobertas científicas influenciam a prática e as políticas a respeito do assunto, e conclui: *"ainda que uma nova visão a respeito da aprendizagem de adultos esteja de fato surgindo, o respectivo discurso e ação ainda são incongruentes"*<sup>9</sup>.

No contexto brasileiro, ao examinar a legislação sobre a educação de adultos, encontra-se a mesma dificuldade em se definir o que é a educação e a aprendizagem de adultos. O artigo 37 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9394/96 estabelece que a educação de jovens e adultos *"será destinada aos jovens e aos adultos que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria"*<sup>10</sup>. Não há, contudo, uma especificação sobre como se daria tal ensino.

No que diz respeito à educação profissional, diz a lei, no artigo 39: *"a educação profissional, integrada às diferentes formas de educação, ao trabalho, à ciência e à tecnologia, conduz ao permanente desenvolvimento de aptidões para a vida produtiva"* e, em parágrafo único deste mesmo artigo, lê-se que *"o aluno matriculado ou egresso do ensino fundamental, médio e superior, bem como o trabalhador em geral, jovem ou adulto, contará com a possibilidade de acesso à educação profissional"*<sup>11</sup>. Não há como saber, no entanto, o que se define por 'trabalhador em geral'. Tampouco se especifica em que nível e em que tipo de ensino se daria a educação profissional.

Dentre as várias tentativas de promover a educação de jovens e adultos em nossa realidade, destacam-se o CEDI (Centro Ecumênico de Documentação e Informação, atualmente Ação Educativa) e as propostas educacionais de Paulo Freire, visando a alfabetização, e as iniciativas do SESI e do SENAC, voltadas à educação profissionalizante e à preparação do jovem e do adulto para a inserção no mundo do trabalho.

Desse breve levantamento apreende-se como a educação e a aprendizagem de adultos ainda estão fragmentadas, não havendo documentação a respeito, nem programas que considerem o adulto em seu aspecto global, sem dividi-lo em categorias e especificações. O presente trabalho tenta encontrar um conhecimento de base,

circunscrever um ponto anterior às especificidades de cada uma das áreas da educação de adultos, buscando integrá-las.

A abordagem histórico-social e a concepção do homem como um organismo ativo no mundo, duplamente construído como processo e como produto, constituem o suporte desta pesquisa. Segundo esta perspectiva, o homem se constitui por meio de interações complexas mediadas simbolicamente, por excelência, pelo uso de instrumentos e pela linguagem. O processo de aprendizagem é visto como uma modalidade de ação que acompanha de maneira contínua toda a vida do indivíduo e está inserido em um processo mais amplo, o da Educação. A aprendizagem pressupõe a relação de um indivíduo com o outro, que possui um conhecimento e possibilita sua transmissão através de signos, isto é, de representações que substituem os objetos, eventos ou situações do mundo real e permitem ao homem criar, imaginar, libertar-se do espaço e tempo presentes.

No âmbito da psicologia, para a sustentação teórica da pesquisa recorreu-se a autores que trouxessem uma visão de desenvolvimento e de aprendizagem compatível com as demandas psíquicas do sentir, do agir e do pensar, típicas do homem no terceiro milênio. Assim, optou-se por trabalhar com a teoria de Wallon sobre a constituição da pessoa como síntese de um movimento dialético em que as oposições entre o interno e o externo, as emoções e a razão, o orgânico e o social são regidos pela ambigüidade e pelos conflitos entre os campos psicológicos da afetividade, da inteligência e da motricidade em seu esforço de integração<sup>12</sup>. Na mesma linha de análise do desenvolvimento do psiquismo humano, concebido na interdependência entre a natureza e o ambiente físico e social, optou-se por Vygotsky, que entende que a compreensão sobre o homem não poderá dissociar as condições materiais de existência nas quais se constituem a atividade e a consciência<sup>13</sup>.

De acordo com a fundamentação teórica adotada na pesquisa, tem-se que o homem vai construindo sua existência concreta através da prática, de suas relações com a natureza, com a sociedade e consigo mesmo, o que coaduna com o panorama da pós-modernidade, onde o conhecimento é entendido como algo inacabado e com as novas propostas educacionais nas quais propõe-se pensar o homem como um ser integral em constante relação dialética com o meio em que vive, ser de razão e de emoção na construção do conhecimento.

A partir dessa perspectiva teórica, o jogo pode ser concebido como uma *"linguagem da emoção"*, podendo, com isto, servir como canal de expressão e de comunicação que se integra a outras formas de linguagem em direção a uma integração de aspectos afetivos, cognitivos e corporais, num rompimento com a linguagem racional e pragmática usual; por outro lado, como atividade mediadora de processos de desenvolvimento e de novas aprendizagens.

Mediação é *"a ação que relaciona dois elementos, que serve de ponte, de passagem, de uma coisa a outra. De modo mais especificamente filosófico, mediação é a relação concreta pela qual um dado elemento viabiliza a realização de um outro"*<sup>14</sup>. O jogo como atividade eminentemente humana instaura-se em um limiar entre o objeto e o símbolo, a realidade e o imaginário e, nesse sentido, pode ser considerado como um instrumento de mediação. Uma combinação das concepções sobre o jogo, localizadas nos dois autores pesquisados, permite entender como o caráter ficcional do jogo, de aparente liberdade, pode se apresentar como recurso fundamental para o desenvolvimento do homem frente às demandas da atualidade. O uso de instrumentos e de signos implica em alterar, fundamentalmente, as funções e os processos psicológicos, sua estrutura e o fluxo de ação. É através dos instrumentos que podemos escapar do condicionamento direto dos estímulos e das

pressões do meio e modificar nossa maneira de perceber o contexto em que estamos inseridos<sup>15</sup>. Para Vygotsky, a importância do jogo recai sobre a possibilidade do homem ir além do contato concreto com a realidade empírica, numa dimensão do imaginário que abre as perspectivas de sua emancipação, uma vez que passa a atuar orientado pelas idéias e significados que advêm de sua relação com o mundo.

Na perspectiva histórica e dialética<sup>16</sup>, a relação do homem com o mundo é sempre permeada pelo trabalho, que é o que distingue o ser humano de outros animais. Assim, a partir dessa perspectiva, o trabalho é considerado como um instrumento de mediação entre o homem e o mundo. É ele que permite que o ser humano se reconheça como tal. A era moderna foi calcada na supremacia da razão em detrimento da emoção e da subjetividade humanas, o conhecimento foi sendo fragmentado a tal ponto que o homem não pôde mais se reconhecer em seu próprio trabalho.

É nesse sentido que Wallon<sup>17</sup> afirma que para o adulto o jogo é considerado como lazer e, por este motivo, é visto como uma atividade oposta a uma atividade séria, ou seja, ao trabalho. Entretanto, diz o autor: *“O jogo não é essencialmente o que não exige esforço, por oposição ao labor cotidiano, porque o jogo pode exigir e fazer libertar quantidades de energia muito mais consideráveis do que as necessárias para uma tarefa obrigatória (...). O jogo não utiliza apenas as forças deixadas sem emprego pelo trabalho. Em particular, nem sempre se trata de receber o equilíbrio entre aptidões desigualmente postas à prova: exercícios motores depois do trabalho intelectual ou no trabalhador intelectual; distrações intelectuais depois de um trabalho manual ou no trabalhador manual (...)”*<sup>17</sup>.

Para Wallon, a emoção é a primeira forma de organização da realidade e a base do desenvolvimento humano, sendo que, no adulto, as emoções estão subordinadas ao controle das funções psíquicas superiores. Assim, o caráter ambíguo

do jogo o faz surgir como uma possibilidade de reintegrar os aspectos das esferas cognitiva, afetivo/emocional e biológica do homem.

No que diz respeito ao jogo como estratégia de ensino, Campos<sup>18</sup> afirma que o jogo é uma estratégia diferenciada *“porque ela traz em seu bojo o caráter dialético, instável, ambivalente, ativo e progressivo de uma relação com o conhecimento em uma perspectiva de construção”*. É com base nesses termos que, na pesquisa, o jogo foi pensado como mediador da aprendizagem do adulto.

O objetivo foi o de investigar se o jogo tem sido considerado como ferramenta importante em propostas de educação e aprendizagem do adulto, bem como levantar indicadores a respeito da importância do jogo para o desenvolvimento de propostas educacionais para essa população que correspondam às expectativas de formação do homem para o momento atual.

## MÉTODO

Para a elaboração da pesquisa, inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico dos títulos de artigos em publicações feitas a partir de 1990, que obtiveram o conceito *Nacional A* na última avaliação da ANPED (Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação), de 2003, e da ANPEPP (Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Psicologia), ano-base 2001. A opção por esses veículos como fonte de informação se deu pela suposição de que esses periódicos reúnem os trabalhos de grupos de pesquisa relevantes, tanto na área da Educação, como da Psicologia que poderiam ser representativos dos trabalhos publicados e das contribuições atualizadas no campo do conhecimento que é objeto deste estudo. O período de 1990 a 2003 foi escolhido por se tratar de um momento suficientemente abrangente dos fatos mais imediatos que culminaram com a revisão de políticas educacionais como resposta às transformações econômicas, políticas e sociais, como o

caso do Brasil que teve uma nova Lei de Diretrizes da Educação Nacional aprovada em 1994.

Foram consultados os sumários de todos os números dessas revistas e/ou periódicos publicados no período selecionado, a partir dos quais foi possível fazer um levantamento dos títulos dos artigos de interesse desta pesquisa. Tal levantamento foi orientado e organizado pelos seguintes critérios de leitura:

1. Propostas de educação e processos de ensino-aprendizagem voltados para o adulto; ou seja, esperava-se selecionar artigos com alguma referência à educação e/ou aprendizagem de adultos.

2. Educação para o terceiro milênio e expectativas em relação ao homem dentro dessas propostas; isto é, esperava-se encontrar referências aos processos educacionais esperados para os dias atuais, como decorrência de mudanças de paradigmas na área da ciência e da tecnologia, com repercussão na área educacional.

3. Jogos como recurso educativo; ou seja, se o jogo aparecia como um recurso ou atividade voltada para o desenvolvimento, a educação e/ou a aprendizagem e, em caso afirmativo, sob que perspectiva teórica.

Em um primeiro momento, a seleção dos artigos seria feita com base na associação dos três critérios. Tendo em vista que não foi encontrado nenhum artigo que atendesse simultaneamente a todos os critérios de leitura, optou-se por selecionar os artigos que viessem a responder a um ou mais critérios.

O cumprimento dos passos e procedimentos dessa fase levou à seleção de cinco artigos nos periódicos da ANPEPP e de oito artigos nos periódicos da ANPED. Após a escolha dos textos, foi feita uma leitura dos artigos a fim de verificar sua aceitação ou não aceitação para esta pesquisa, com base nos critérios acima explicitados.

Uma vez realizada a seleção dos artigos, procedeu-se à leitura de cada um dos textos, com vistas à análise de conteúdo, de acordo com Bardin<sup>19</sup>, buscando pôr em evidência algumas categorias, a partir dos critérios de leitura previamente discriminados.

A seguir, foi feita uma leitura exaustiva de cada artigo, procurando respeitar a natureza do mesmo: texto teórico, relatório de pesquisa e assim por diante. Esses conteúdos foram organizados pelos seguintes itens comuns: tema/problema; objetivos; perspectivas teóricas (englobando os principais conceitos trabalhados); procedimentos metodológicos; resultados e conclusões.

Após essa organização dos artigos, realizou-se uma nova leitura do material produzido, buscando-se aprofundar a compreensão do tema e identificar possíveis subtemas de cada artigo, bem como aprofundar a compreensão da perspectiva teórica, identificando os conceitos-chave a fim de que se pudesse proceder à análise e discussão dos conteúdos com base nesse recorte de dados.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Quadro 1 apresenta os cinco artigos localizados nos periódicos da ANPEPP, sendo que todos atenderam a pelo menos um dos critérios preestabelecidos. Quatro artigos foram selecionados com base no critério 3, referente aos jogos como recurso educativo, e um artigo com base no critério 1, referente às propostas de educação e processos de ensino-aprendizagem voltados para o adulto.

Dos periódicos de classificação Nacional A de acordo com a última avaliação da ANPED, inicialmente selecionaram-se oito artigos (Quadro 2), dos quais, após uma leitura mais minuciosa, dois foram refutados por não atenderem a nenhum dos indicadores de leitura preestabelecidos. Dois artigos foram selecionados de acordo com o critério 1, referente às propostas de educação e processos de ensino-aprendizagem voltados para

o adulto; um artigo foi selecionado com base no critério 2, relativo à educação para o terceiro milênio e expectativas em relação ao homem dentro dessas propostas; dois artigos foram escolhidos com base no critério 3, relativo aos jogos como recurso educativo; e um artigo foi selecionado a partir dos critérios 1 e 2, já mencionados.

Os artigos selecionados eram de natureza diversa originários de palestras, de pesquisas, de revisão de literatura e, para a continuidade da análise, foi necessária uma compilação sob novos critérios de leitura. Assim, cada texto foi organizado pelos seguintes ordenadores: tema, subtema, perspectiva teórica e conceitos de base.

O Quadro 3 apresenta os artigos de periódicos da ANPEPP cuja organização dos conteúdos permitiu encontrar dois grandes temas: o lugar do jogo na escola, para o qual selecionou-se um artigo; e o lugar da brincadeira na educação infantil, que foi localizado em quatro artigos.

O primeiro tema foi dividido em um único subtema: concepção de profissionais da educação sobre a importância do jogo na escola, que tem por fundamentação teórica autores que se baseiam na teoria interacionista de Jean Piaget. O mesmo artigo concebe o jogo como promotor do desenvolvimento da criança e facilitador da aprendizagem escolar; entretanto, não o conceitua.

O segundo tema, por sua vez, foi dividido em quatro subtemáticas, de acordo com os artigos selecionados: discussão de currículos da educação infantil na nova LDB; análise histórica da utilização do jogo na educação infantil; perspectiva sócio-construtivista e sua relação com práticas pedagógicas de educação infantil; elaboração de propostas, projetos e políticas públicas que integram o brincar como atividade relevante e séria.

Analisando-se a perspectiva teórica adotada pelos autores dos textos, verifica-se uma ênfase na abordagem sócio-histórica de Vygotsky. Três artigos falam sobre a importância do brincar para

o desenvolvimento infantil. Um artigo afirma que a aprendizagem da criança é beneficiada desde que haja conciliação entre propostas lúdicas e pedagógicas. E um artigo traz uma revisão histórica das funções atribuídas ao jogo.

De maneira geral, foi possível apreender dos artigos uma influência das concepções histórico-social e dialética na psicologia atrelada à área da educação.

O Quadro 4 apresenta os artigos dos periódicos da ANPED organizados em quatro grandes temas: educação de jovens e adultos; propostas de educação infantil; jogo; e processo de aprendizagem na criança, ênfase na leitura e na escrita.

O primeiro tema (educação de jovens e adultos) foi dividido em dois subtemas: educação básica (alfabetização de adultos) e educação de professores. Dois dos artigos selecionados contemplam a primeira subtemática, enquanto obteve-se apenas um artigo que aborda o segundo subtema.

O segundo tema (propostas de educação infantil) foi dividido em dois subtemas encontrados em um mesmo artigo: jogo e brincadeira na educação infantil; e práticas pedagógicas e concepções de professores de educação infantil.

O terceiro tema (jogo) foi dividido em uma subtemática: exploração do conceito de jogo, encontrada em um dos artigos selecionados.

O quarto tema (processo de aprendizagem na criança; ênfase na leitura e na escrita) foi dividido em apenas um subtema: linguagem e formação de processos psicológicos superiores, encontrado em um artigo.

No que diz respeito à fundamentação teórica dos artigos, percebeu-se que, de modo geral, a ênfase é na perspectiva sócio-interacionista, com visão histórica e dialética da educação e do processo de aprendizagem presente em cinco artigos.

Dois artigos consideram a brincadeira e o brinquedo como forma de educar crianças e uma maneira de alcançar formas mais complexas de

**Quadro 1 – Artigos encontrados em periódicos de classificação Nacional A de acordo com a última avaliação da ANPEPP (Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Psicologia) – ano-base 2001**

Título	Autor	Publicação	Resumo	Selecionado	Critérios
A concepção de educadores sobre o lugar do jogo na escola	Antonio Carlos Ortega e Claudia Broetto Rosseti	Revista do Departamento de Psicologia da Universidade Federal Fluminense, v.12, nº2 e 3, p.45-53, 2000.	Trabalho cujo objetivo é investigar a concepção de educadores sobre o lugar do jogo na escola. Foram sujeitos deste estudo cem alunos de um curso de Especialização em Psicopedagogia, na cidade de Vitória – ES. Utilizou-se um questionário com questões referentes à concepção, importância e lugar do jogo na escola, bem como os possíveis limites de sua utilização. Verificou-se que, de maneira geral, todos os sujeitos consideram importante a utilização de jogos na escola. Observou-se que a concepção e o lugar do jogo na escola aparecem mais relacionados à aprendizagem de conteúdos e ao desenvolvimento da criança. A maioria dos sujeitos considera não haver limites na utilização do jogo na escola. O fato dos educadores estarem em sala de aula ou atuarem como pedagogos, ou terem concluído a graduação há mais de dez anos ou durante a última década, não resultou em diferenças estatisticamente significantes na concepção desses profissionais sobre o lugar do jogo na escola.	Sim	Critério 1
Atividades lúdicas e a formação do educador infantil	Ana Soares Jorge e Vera Maria Ramos de Vasconcellos	Revista do Departamento de Psicologia – UFE, v.12 – nº 2 e 3, p.55-67, 2000.	Procurou-se discutir com as educadoras a importância do brincar na formação da criança e na construção do conhecimento. Buscou-se deslocar o brincar do lugar secundário que normalmente ocupa no cotidiano da escola, planejando e estruturando com as professoras essas atividades não só dentro das salas como também nos espaços externos.	Sim	Critério 3
A Perspectiva Sócio-Constructivista na Psicologia e na Educação: O Brincar na Pré-Escola	Vanessa Alessandra Thomaz Boiko e Maria Aparecida Trevisan Zamberlan	Psicologia em Estudo, Maringá, v.6, nº1, p.51-58, jan./jun., 2001.	O artigo aborda o sócio-constructivismo como sistema e seus principais pressupostos, e sua relação com práticas educativas, com a função da escola e do educador. A partir de diretrizes mais gerais, explicita a fundamentação para a proposição de um trabalho pedagógico junto à criança na pré-escola, onde o brincar deve ser considerado um componente curricular essencial.	Sim	Critério 3
Jogo, Educação e Cultura: “Senões e Questões”	Marineide de Oliveira Gomes	Psicologia em Estudo, c.5, nº 2, p.91-98, 2000	O artigo objetiva situar a utilização do jogo na educação infantil, inserido no contexto cultural dirigida à criança pequena. Para isso, recupera as funções atribuídas ao jogo em nossa história, analisa a produção de alguns brinquedos infantis usados pelas crianças brasileiras nas últimas décadas, a relação de crianças e professores com os mesmos e a imagem de criança a eles subjacente. Aponta, como alternativa cultural e educacional, o resgate dos jogos tradicionais infantis como forma de construção e/ou reconstrução de identidades individuais e coletivas, necessárias à formação de cidadão criativos e críticos.	Sim	Critério 3
Educação Infantil e Psicologia: Para que brincar?	Eulina da Rocha Lordelo e Ana Maria Almeida Carvalho	Psicologia: Ciência e Profissão / Conselho Federal de Psicologia, 23(92), p.14-21, 2003	Discute-se o lugar da brincadeira no currículo da educação infantil. A partir da nova LDB, coloca-se a tarefa de construir, ou reconstruir, em alguns casos, propostas de atendimento que contemplem as necessidades da criança em desenvolvimento. A mudança constitui um problema face à tendência à aplicação, por analogia, de um modelo de instituição escolar a essa faixa etária, evidente na organização do ambiente e das atividades proporcionadas à criança. Questiona-se a visão da brincadeira como meio através do qual a criança vai atingir objetivos escolares, representando uma visão de infância apenas como promessa de futuro, sem importância para o presente. Propõe-se uma orientação para a educação infantil que privilegie um conceito de desenvolvimento como adaptação atual.	Sim	Critério 3

Quadro 2 – Artigos encontrados em periódicos de classificação Nacional A de acordo com a última avaliação da ANPED (Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação) – ano-base 2003					
Título	Autor	Publicação	Resumo	Selecionado	Critérios
Alfabetização de Adultos: Em Busca de uma Proposta Político-Pedagógica	Neusa Junqueira Armellini et alii	Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v.72, n.170, p.85-88, jan./abr.1991	O estudo analisa o processo de alfabetização de adultos, buscando conceituá-lo e discutir algumas variáveis e ações importantes que fazem parte de sua operacionalização	Sim	Critério 1
A Alfabetização no Contexto Lúdico Sócio-Cultural	Maria Emília Amaral Engers	Educação – Porto Alegre, ano XV, n.22, 1992, p.7-12	Este estudo configura-se como uma estratégia de pesquisa e a alfabetização de adultos marginalizados do processo de escolarização. O alfabetizar pesquisando visa construir e socializar conhecimentos e criar e legitimar a alfabetização de jovens e adultos como área de conhecimento no âmbito da universidade. A conscientização da relevância da questão do analfabetismo no Brasil e sua reduzida ocupação no espaço acadêmico foram decisivas para a opção de pesquisar este problema.	Sim	Critério 1
A crítica da modernidade e a educação	Pedro L. Coergem	Pro-Posições, v.7, n.21(20), p.5-28, Jun./1996.	Neste trabalho o autor busca relacionar os conceitos de modernidade e pós-modernidade subjacentes às abordagens de J. Habermas e J.-F. Lyotard e examinar o significado desta reflexão para o campo educacional. Excludentes sob muitos pontos de vista, as posições destes autores convergem no reconhecimento da crise do conceito de racionalidade, imperial e monológico, considerado desde a modernidade a tábua de salvação para a humanidade. Na visão de Lyotard, este conceito se dissolve num fragmentarismo sem perspectiva e no de Habermas é um conceito de deve ser redimensionado comunicativamente. A crise do conceito tradicional de razão, para isso o artigo quer chamar a atenção, tem importância radical para a teoria e prática pedagógicas, uma vez que estas se fundam, ainda que inconscientemente, sobre o conceito moderno de razão.	Não	Conceitos e autores que não foram discutidos no corpo teórico da pesquisa
Educação no Terceiro Milênio	Maria Emília Amaral Engers	Educação, n.º 30, 1996, p.7-15.	Reportando-se a aspectos da história da educação no Brasil e as idéias sobre modernidade e pós-modernidade, a autora analisa perspectivas que indicam rumos para a Educação no terceiro milênio.	Sim	Critérios 1 e 2
Programas de Educação de jovens e Adultos e Pesquisa Acadêmica: A Contribuição dos Estudos de Letramento	Angela B. Kleiman	Educação e Pesquisa, v.27, n.2, jul./dez. 2001, p.267-281.	O objetivo deste artigo é introduzir elementos que permitam a construção de uma interface entre pesquisa acadêmica e os programas de educação básica de jovens e adultos. Discute contribuições para estes programas que podem ser encontradas nos resultados das pesquisas qualitativas. Foram usados os resultados de um projeto de cinco anos de duração sobre educação de professores, cujo objetivo era analisar a interação entre professor e aluno em salas de letramento de jovens e adultos. O projeto foi conduzido em contextos naturais com o intuito de compreender a realidade social dada e de não estabelecer leis gerais. A credibilidade de seus resultados foi construída a partir da observação de vários contextos e a coleta de dados foi realizada por meio de diversos métodos, desde a perspectiva de alguns participantes observados durante um longo período. A base empírica foi utilizada para avaliar as recomendações obtidas no documento encomendado pela UNESCO para o Instituto Internacional de Letramento para serem apresentados no Fórum Mundial de Educação ocorrido em 2000, em Dakar. Esse documento propõe que a atenção continuada aos alunos dos programas de educação básica é um dos maiores desafios do novo milênio. No que diz respeito ao problema da evasão de adultos dos cursos e programas, o artigo discute os fatores de motivação e de acessibilidade apontados em documentos oficiais como fatores relevantes para o sucesso ou fracasso dos programas.	Sim	Critério 1 e 2
A Brincadeira Infantil na Educação Pré-Escolar Paulista e Parisiense: O que pensam sobre elas os adultos?	Gisela Wajskop	Pro-Posições, v.7, n.31(21), p.51-34, nov./1996.	Este artigo busca compreender a diversidade das propostas pré-escolares encontradas em São Paulo e sua relação com o status da infância em nossa sociedade, a partir dos vínculos entre brincar e educação presentes em algumas instituições. Para tanto, analisa diversas práticas pedagógicas e concepções de professores de educação infantil revêlas em três pesquisas realizadas no período de 1988 a 1992. A primeira delas foi desenvolvida pela autora para a elaboração de sua dissertação de mestrado, em uma escola pública da área central do município de São Paulo. A segunda refere-se ao Diagnóstico da Pré-Escola no Estado de São Paulo, realizado no ano de 1988, em 93 municípios, pela Secretaria do Estado da Educação. A terceira (Maitoli, 1988) entrevistou nove mães pertencentes às camadas médias da população, moradoras da cidade de Assis, no interior de São Paulo. Para servir de contraponto, pela diferença evidenciada, estabelece comparações com as práticas e imagens de professores de algumas escolas maternas parisienses, analisadas durante uma pesquisa realizada pela autora no Laboratoire du Jeu et du Jeu' da Université de Paris XIII, durante o período de 1991-92.	Sim	Critério 3
O Jogo e a Educação Infantil	Tizuko Morchida Kishimoto	Pro-Posições, vol.6, n.21(17), p.46-63, junho, 1995.	O texto discute o conceito de jogo a partir da filosofia analítica que concebe o significado dos termos conforme o contexto no qual se utilizam. No campo da educação infantil, brinquedos e brincadeiras dependem da concepção que se faz de criança. Há informações sobre tipos de brincadeiras infantis como: jogos de faz-de-conta, construção, tradicionais, tradicionais e de regras.	Sim	Critério 3
Escarlização tardia de homens e mulheres trabalhadores: reconstruindo trajetórias escolares e ocupacionais	Débora Mazza, Lélia Maria Ferreira Salles e Maria Rosa R. M. Camargo	Pro-Posições, v.13, n.21(81), p.127-142, maio/ago.2002.	O texto refere-se a uma pesquisa em andamento com duas classes de alfabetização de adultos que funcionam numa Fábrica de Batedas, situada no município de Rio Claro, SP. Os 31 alunos que compõem as classes são funcionários que estudam na própria firma fora dos seus turnos de trabalho. Através de questionários e entrevistas individuais tentou-se reconstruir as trajetórias escolares e ocupacionais destes alunos, homens e mulheres, que no espaço de trabalho estão investindo tardiamente em seus processos de escolarização. A pesquisa tem revelado que os alunos-trabalhadores têm trajetórias de vida marcadas pela descontinuidade e irregularidade escolares. O investimento escolar tardio refere-se, primeiramente, às demandas atuais de garantia do emprego, mas acabam por interferir na reconstrução da autopercção e autonomia dos sujeitos	Não	Artigo não contempla nem hum indicador de leitura pré-estabelecido

Quadro 3 – Tema/Subtema e Perspectiva Teórica/Conceitos – ANPEPP

Tema	Subtema	Nº de Artigos	Perspectiva Teórica / Conceitos
Lugar da brincadeira na educação infantil	Elaboração de propostas, projetos e políticas públicas que integrem o brincar como atividade relevante e séria	1	Desenvolvimento a partir da visão sócio-histórica de Vygotsky como algo não-linear, fechado e previsível; importância do contexto sócio-cultural para o desenvolvimento; aprendizagem da criança beneficiada desde que haja conciliação entre propostas lúdicas e pedagógicas; educador como mediador da aprendizagem da criança; brincadeira como constituidora do sujeito, de sua subjetividade e de seu conhecimento de mundo.
	Discussão de currículos da educação infantil na nova LDB	1	Revisão de literatura do modelo de ativação intrínseca com base em autores americanos: Deci e Ryan; Fogel, Lyra e Valsinei; e outros, pelo qual propõe-se uma leitura crítica do sócio-interacionismo de Vygotsky e a maneira como seus pressupostos de desenvolvimento e aprendizagem (construídos em uma psicologia soviética) foram transpostos para a realidade atual; processos cognitivos são construídos num meio histórico-cultural e mediados pelos agentes sociais que interagem com os indivíduos. Desenvolvimento como processo aberto e indeterminado; importância e papel da escola na qualidade do desenvolvimento. Aprendizagem e conhecimento governados por processos tácitos e abstratos, que prevalecem sobre o explícito e o concreto. Brincar, movimentar-se, interagir com parceiros como ações intrinsecamente motivadas no ser humano, obrigatoriedade desses comportamentos na criança é incongruente com a própria noção de motivação intrínseca.
	Análise histórica da utilização do jogo na educação infantil	1	Revisão de literatura que recupera as funções atribuídas ao jogo na História, analisa a produção de alguns brinquedos infantis usados pelas crianças brasileiras nas últimas décadas, a relação de crianças e professores com os mesmos e a imagem de criança a eles subjacente; associação do jogo à educação; distinção entre jogo, brinquedo e brincadeira: jogo está relacionado diretamente à imagem, ao significado que lhe é atribuído pela sociedade, compreendendo um sistema de regras, materializado ou não na forma de um objeto; brinquedo se caracteriza pela ausência de um sistema de regras, como um suporte para a brincadeira e é um real transformado a partir da imagem que o fabricante de brinquedos tem de infância; brincadeira apresenta-se como a descrição de uma conduta estruturada.
Lugar do jogo na escola	Perspectiva sócio-construtivista e sua relação com práticas pedagógicas de educação infantil	1	Educação na perspectiva teórica sócio-construtivista de Vygotsky como processo dinâmico e dialético; teoria e prática permeadas pelo contexto social, cultural, econômico e político; educação como instrumento de constituição do sujeito. Brincar é atividade fundamental da criança e representa um espaço privilegiado de interação infantil e de constituição do sujeito-criança como sujeito humano, produto e produtor de história e cultura; brincadeira como meio de constituição da subjetividade e a forma pela qual a criança começa a aprender; brincadeira impulsiona o desenvolvimento; brincar como importante na pré-escola, pois propicia a construção de uma identidade infantil autônoma, crítica e criativa. Desenvolvimento como processo eminentemente social e histórico, otimizado pela aprendizagem e conduzido pela colaboração de outra pessoa mais capaz. Conhecimento como mapeamento das ações e operações conceituais que provaram ser viáveis na experiência do indivíduo; para ser convertido em saber, conhecimento deve ser significado pela atribuição e uso da palavra. Aprendizagem como resultado adaptativo que tem natureza social, histórica e cultural e para que ocorra é necessária uma interação de caráter formativo e proposital. Professor como mediador que promove o aprendizado e o desenvolvimento do aluno.
	Concepção de profissionais da educação sobre a importância do jogo	1	Jogo como promotor do desenvolvimento da criança e facilitador da aprendizagem escolar; desenvolvimento com base em autores brasileiros que têm por base teórica Jean Piaget; texto parece referir-se ao jogo sem conceituá-lo.

Quadro 4 – Tema/Subtema e Perspectiva Teórica/Conceitos – ANPED

Tema	Subtema	Nº de Artigos	Perspectiva Teórica / Conceitos
Educação de Jovens e Adultos	Educação básica (alfabetização de adultos)	2	Ler e escrever na perspectiva teórica de Jean Piaget, Emília Ferrero e Paulo Freire; ênfase na realidade e contexto dos sujeitos; suposição de que o uso de elementos ou situações da vida cotidiana dos sujeitos favorece uma aquisição não mecanicista da leitura e da escrita; alfabetização e/ou aprendizagem de adultos vista como processo de aculturação e letramento; ênfase nas práticas discursivas e nas diferentes possibilidades de acesso aos grupos letrados; relevância dos programas de alfabetização de agências que efetivamente contribuam para a desideologização das práticas discriminatórias.
	Educação de professores	1	Reflexão teórica do iluminismo com visão histórica, crítica e dialética da sociedade e da educação; educação inserida num contexto histórico-social; professor deve estar preparado cultural, afetiva e cognitivamente para desafios da atualidade; pós-modernidade (novos paradigmas críticos na teoria educacional, que passam dar conta da heterogeneidade dos discursos pedagógicos e curriculares e da complexidade da produção de significados nas culturas pós-modernas) como base da reflexão sobre o professor atual (que integra o velho e o novo); visão freireana de que o educador precisa fazer do seu discurso a sua prática.
Jogo	Jogo e brincadeira na educação infantil Práticas pedagógicas e concepções de professores de educação infantil	1	Revisão histórica (ou historicismo) do conceito de infância e do atendimento à infância; interacionismo em oposição às leituras metafísicas e naturalistas sobre desenvolvimento; a partir de Rousseau, na sociedade ocidental, a brincadeira aparece como uma forma de educar as crianças através da utilização de objetos, do imaginário e do corpo e configura-se como uma maneira de introduzir os pequenos no mundo adulto, através de suas imagens e suas representações.
Propostas de educação infantil	Exploração do conceito de jogo	1	Revisão de literatura sobre o conceito de jogo ao longo da História, processo denominado Filosofia Analítica; identificação do significado do jogo nos diferentes períodos históricos (Idade Média, Renascimento, Modernidade) com ênfase na concepção cultural de equiparar o jogo ao espontâneo, ao não-sério, à futilidade ou, ainda, reivindicar o aspecto sério do jogo e associá-lo à utilidade educativa; identificação das relações entre jogo e educação; distinção entre jogo, brincadeira e brinquedo.
Processo de aprendizagem na criança; ênfase na leitura e na escrita	Linguagem e formação de processos psicológicos superiores	1	Revisão de literatura sobre o processo de desenvolvimento humano a partir da perspectiva sócio-histórica de Vygotsky, Luria, Leontiev e Yudovich com ênfase na aprendizagem da leitura e da escrita; brinquedo como instrumento para alcançar formas mais complexas de vida mental; interação com o meio permite que a criança adquira um sistema lingüístico que supõe uma reorganização de seu processo mental.

vida mental. Um artigo versa sobre os diferentes significados do jogo na história, bem como sua associação e relação com a atividade educativa e a educação. Três artigos discorrem sobre a importância de se considerar a educação de adultos inserida num contexto histórico-social. Dois artigos falam sobre a alfabetização e/ou aprendizagem de adultos como processo de aculturação e letramento.

No que diz respeito aos temas e subtemas encontrados nos diferentes artigos de periódicos da ANPED, verificou-se uma certa heterogeneidade. No entanto, a perspectiva teórica, apesar de diversificada, tende a adotar uma visão histórico-dialética do processo de aprendizagem.

Quanto à utilização de jogos/brincadeiras como recurso educativo, três artigos discorrem sobre a importância de se atrelar atividades lúdicas às propostas pedagógicas da educação infantil, não havendo nenhuma ocorrência quanto à utilização de jogos e/ou brincadeiras na educação de jovens e adultos, tanto nos periódicos da ANPED, quanto nos da ANPEPP.

Podemos destacar da pesquisa realizada o fato de que em relação ao critério de leitura referente às propostas de educação e processos de ensino-aprendizagem voltados para o adulto, foram encontrados apenas três artigos dentre os periódicos pesquisados com base na última avaliação da ANPED. Dentre estes artigos, percebe-se que, quando se referem ao ensino e/ou aprendizagem de adultos, há uma tendência de se focar a alfabetização. Encontra-se aí uma discrepância em relação ao discurso das conferências internacionais cujas propostas e prerrogativas de ensino discorrem sobre a importância de se propiciar aos indivíduos uma constante atualização de seus conhecimentos e habilidades.

Por um lado, podemos supor que a ênfase dada à alfabetização de adultos reflete o atual cenário brasileiro em que parte da população chega analfabeta à idade adulta, o que corrobora com o relatório da UNESCO referente à reunião ocorrida em Bangkok, em 2003, de que países em desenvolvimento ainda continuam focados em erradicar o analfabetismo em detrimento de colocar em prática o paradigma da aprendizagem ao longo da vida.

Por outro lado, há de se pensar que aceção de aprendizagem de adultos tem sido utilizada pelos pesquisadores, uma vez que a UNESCO tem exposto a dificuldade em se definir o termo, que abrange desde a aquisição da capacidade de leitura e escrita até a educação vocacional, entre outros.

No que diz respeito à psicologia, constata-se que o ensino e a aprendizagem do adulto não estão sendo discutidos, uma vez que não foi encontrada nenhuma ocorrência dentre os periódicos da ANPEPP.

Quanto ao segundo critério de leitura, referente à educação para o terceiro milênio e expectativas em relação ao homem dentro dessas propostas, apreende-se a discrepância entre o discurso pedagógico vigente e o que está sendo efetivamente pesquisado e discutido a esse respeito. Dentre os artigos selecionados para esta pesquisa não se obteve dados que levem a afirmar que há uma preocupação em investigar sobre a possibilidade e métodos de aplicação de conhecimentos científicos à educação de adultos, bem como suas possíveis conseqüências.

O terceiro indicador de leitura, referente aos jogos como recurso educativo, foi o com o maior número de ocorrências. Entretanto, todos os artigos se referem ao jogo voltado para a educação de crianças. Dos periódicos da ANPED, três

textos se referem à importância e/ou relevância do uso do jogo quando do processo de ensino-aprendizagem de crianças. Um dos textos faz uma revisão histórica do conceito de infância e do atendimento à infância em que a brincadeira aparece como forma de educar as crianças através da utilização de objetos, do imaginário e do corpo, além de configurar-se como uma maneira de introduzir a criança no mundo do adulto através de suas imagens e representações. O segundo texto traz uma revisão sobre o conceito de jogo, identificando seu significado em diferentes períodos históricos (Idade Média, Renascimento e Modernidade) e sua relação com a educação. O terceiro texto refere-se ao processo de desenvolvimento humano a partir da perspectiva sócio-histórica de Vygotsky, Luria, Leontiev e Yudovich em que o brinquedo aparece como instrumento para alcançar formas mais complexas de vida mental.

Dentre os periódicos da ANPEPP, todos os artigos selecionados se referem ao jogo, sempre atrelado ao universo infantil. Nota-se que os artigos publicados em periódicos da área de psicologia possuem uma maior uniformidade em relação ao tema, uma vez que estão voltados à reflexão acerca do jogo como recurso do desenvolvimento e se propõem a pensar sua utilização em sala de aula.

Em síntese, da leitura e análise dos artigos selecionados, constatou-se uma certa homogeneidade no que diz respeito à perspectiva teórica seguida pelos autores dos artigos dos periódicos da ANPEPP, que tendem a adotar uma visão histórico-social. Há, ainda, uma tendência em se conceber o jogo como facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Quanto aos artigos de periódicos da ANPED, há uma maior dispersão no que se refere ao conteúdo dos textos. Tanto

os artigos da ANPED como os da ANPEPP não apresentaram ocorrência no que diz respeito à utilização do jogo na educação e aprendizagem de adultos.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da pesquisa permitiu afirmar que apesar de a demanda atual requerer um homem dinâmico e constantemente atualizado, e a educação ao longo da vida estar sendo amplamente discutida como a grande proposta para o terceiro milênio, poucos estudos têm sido efetivamente realizados neste sentido. No universo pesquisado, apenas dois textos abordam propostas de educação de adultos.

Quando se fala em educação e aprendizagem de adultos ainda se tende a concentrar as pesquisas em sua alfabetização e letramento. Com exceção de um artigo que fala sobre o ensino do professor, não houve ocorrências quanto à educação e aprendizagem de adultos em outros contextos, o que mostra não apenas a dificuldade em se levantar dados para realizar esta pesquisa, mas também para a seleção dos artigos encontrados e sua posterior reflexão. Não foi localizado qualquer artigo que versasse sobre o uso do jogo como recurso para o desenvolvimento e aprendizagem do adulto.

O homem de hoje não tem apenas uma relação direta com o ato físico e concreto. As contingências atuais demandam, cada vez mais, um homem dinâmico que esteja constantemente atrelado a relações mentais e abstrações. O jogo, como propiciador de um espaço no imaginário, permite criar um espaço para a abstração. Muito tem sido estudado acerca do jogo como recurso pedagógico na educação infantil e facilitador da aprendizagem da criança. Piaget, Wallon e Vygotsky, entre outros, mostraram a importância do lúdico para o desenvolvimento e o aprendizado infantis.

Entretanto, para a realização da pesquisa não foram encontrados estudos sobre a utilização do jogo na educação de adultos.

Deste modo, verificou-se que embora as propostas de educação para o terceiro milênio tenham em seu bojo a idéia de uma educação continuada e ao longo da vida, ainda permanece

a necessidade de se realizarem outras pesquisas que possam vir a responder à questão orientadora desta pesquisa, qual seja, a de que seria o jogo um mediador importante para a aprendizagem do adulto? Existe aí um amplo universo ainda a ser explorado, seja pela psicologia, seja pela educação.

#### SUMMARY

About the possibility of the game as mediator of adult learning

*The research has as its goal to raise some thoughts about the usage of game/play as mediator of adult learning considering the new proposals of lifelong learning and education for the third millennium, specifically concerning adult learning and education. It's based on socio-historical psychology and on theoreticians who have considered game/play and the human development from a historical (Vygotsky) and dialectical (Wallon) perspective. It's a bibliographical research that uses as a methodological strategy a bibliographic uptake from articles which titles have any sort of reference to adult education and learning with focus on education for the third millennium; expectations regarding mankind within these proposals and game/play as a resource for the development expected from men in the new millennium. Publications from 1990 were selected from periodicals which have been awarded with National A concept in the last evaluation from ANPED and ANPEPP. The analysis of the content found in the selected material is the resource used in order to find out some indexes about the relevance of game/play as mediator of adult learning. The results show that the bibliography about game/play is still not related to adult learning and education, indicating that the expected relations are yet to be built.*

**KEY WORDS:** Play and playthings. Education, continuing. Adult.

## REFERÊNCIAS

1. Morin E. A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro:Bertrand Brasil;2000.
2. Severino AJ. Filosofia da educação: construindo a cidadania. São Paulo:FTD; 1994.
3. UNESCO. Summary Report of the International Conference on Adult Education. Disponível: [http://www.unesco.org/education/uie/confintea/elsino\\_e.pdf](http://www.unesco.org/education/uie/confintea/elsino_e.pdf) Acessado em: 23.11.2003
4. UNESCO. World Conference on Adult Education. Disponível: [http://www.unesco.org/education/uie/confintea/montre\\_e.pdf](http://www.unesco.org/education/uie/confintea/montre_e.pdf) Acessado em: 23.11.2003
5. UNESCO. Third International Conference on Adult Education. Disponível: [http://www.unesco.org/education/uie/confintea/tokyo\\_e.pdf](http://www.unesco.org/education/uie/confintea/tokyo_e.pdf) Acessado em: 23.11.2003
6. UNESCO. Cuarta Conferencia Internacional sobre la Educación de Adultos. Disponível: [http://www.unesco.org/education/uie/confintea/paris\\_s.pdf](http://www.unesco.org/education/uie/confintea/paris_s.pdf) Acessado em: 23.11.2003
7. UNESCO. Quinta Conferencia Internacional Sobre Educación de Adultos (Confintea V): Declaración de Hamburgo Sobre la Educación de Adultos. Disponível: <http://www.unesco.org/education/uie/confintea/declaspa.htm> Acessado em: 23.11.2003
8. UNESCO. Recommitting on Adult Education and Learning. Synthesis report of the CONFITEA V midterm review meeting. Disponível: <http://www.eaea.org/doc/recommitting.pdf> Acessado em: 23.11.2003
9. Delors J. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo:Cortez;1998.
10. UNESCO. Recommitting on Adult Education and Learning. Synthesis report of the CONFITEA V midterm review meeting. Disponível: <http://www.eaea.org/doc/recommitting.pdf> Acessado em: 23.11.2003
11. Niskier A. LDB – A nova lei da educação. 5a. edição atualizada. Rio de Janeiro:Edições Consultor;1997.p.30.
12. Wallon H. A evolução psicológica da criança. Lisboa:Edições 70;1998.
13. Vygotsky LS. A função social da mente. São Paulo: Martins Fontes;1998.
14. Calvez JY. O pensamento de Karl Marx. Segundo volume. Porto:Livraria Tavares Martins;1959.
15. Campos MCA. A prática psicopedagógica do jogo e sua dupla função: aprender a aprender e aprender a ensinar. In: Amaral S, ed. Psicopedagogia: um portal para a inserção social. São Paulo:Vozes;2003. p.229.
16. Bardin L. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70;1995.

---

*Pesquisa de Iniciação Científica realizada no Curso de Psicologia com bolsa-auxílio pela Coordenadoria de Pesquisa da Universidade São Marcos no período de 2003 a 2005.*

---

*Artigo recebido: 25/09/2005*

*Aprovado: 05/11/2005*