lher e Esporte – Mitos e Verdades. São Paulo: Manole, 2003.

TEIXEIRA JR. A. Mulheres no Futebol: a introdução do charme. Porto Alegre: Brasul, 2006.

WEINECK, J. Biologia do Esporte. São Paulo: Manole, 2000

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA PRÁTICA EDUCATIVA

JULYANA GOUVEIA PRATES QUEDA

RESUMO

O brincar é uma atividade espontânea e natural da criança , é benéfico por estar centrado no prazer, desperta emoções e sensações de bem estar, liberta das angústias e funciona como escape para emoções negativas ajudando a criança a lidar com esses sentimentos que fazem parte da vida cotidiana. Brincando a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade e experimenta sentimentos básicos como o amor e o medo. A brincadeira tem sido comumente apontada como espaço privilegiado do desenvolvimento da criança. Deste modo, considera-se que ela deve ocupar lugar de destaque na educação infantil. Porém, na realidade o que muitas vezes acontece é que acaba cedendo espaço para outras atividades pelo educador como sendo mais importantes do ponto de vista pedagógico.

Palavras-Chave: Jogos; Brincadeiras; Práticas Educativas.

1. INTRODUÇÃO

Bem sabemos o quanto é difícil ser educador no mundo contemporâneo. Muitos educadores estão marcados pela ansiedade, pelo medo, pela desvalorização da profissão, pelo baixo salário, alunos desinteressados e não respectivos à aprendizagem, onde não se interessam pelo aprendizado de uma forma em geral.

O aluno não se sente motivado em aprender, não considera interessante mais o livro didático, a lousa e o caderno. Cada vez mais cedo as crianças entram em contato com os recursos tecnológicos, passando horas sentadas à frente do videogame, da televisão e do computador.

Sabe-se que o computador é um instrumento de aprendizagem e um ótimo recurso pedagógico e se utilizado adequadamente passa a ser um instrumento eficaz e auxiliador na educação. Mas é preciso enfatizar a importância de brincar e criar para criança.

Atualmente as crianças possuem tanto compromisso como balé, capoeira, natação, aula de computação, de inglês, de música, espanhol, onde não sobra tempo para ser criança e brincar. E nesse ritmo de atribuir muitas responsabilidades cedo demais para as crianças, vai-se imprimindo nelas uma carga de responsabilidades que ocasionará possivelmente o stress.

Por isso que, atualmente, vemos tantas crianças com dificuldades de aprendizagem e de assimilar o conteúdo transmitido, com problemas emocionais, não brincam, não conseguem ser criativas e apresentam "mau comportamento" em sala de aula.

A educação por sua vez esta em constante aperfeiçoamento buscando subsídios para tornar o ato de aprender prazeroso e significativo. E a busca por novas metodologias para melhorar o resultado do ensino-aprendizagem inquieta muitas educadores pelo fato de verem tantos alunos desinteressados em sala de aula.

Muitos projetos, tantas teorias, busca por uma metodologia melhor e mais adequada, umas que são criadas e outras que são renovadas e mesmo assim os professores continuam insatisfeitos com os resultados e os alunos não se sentem atraídos pela aprendizagem.

Nesse contexto entra a ludicidade, que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, facilitando no processo de socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de auxiliar na aprendizagem.

2.1 O LÚDICO NA PERSPECTIVA DOS TEÓRICOS

Constatamos que expressivos teóricos destacam a importância de se trabalhar com o lúdico. Afirmam que o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Os renomados autores não indicam que o lúdico é a fórmula mágica que irá sanar todos os problemas de aprendizagem, nem muito menos que se deve substituir a educação tradicional pelo lúdico. Mas veem no lúdico uma alternativa importantíssima para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem e uma ponte que certamente auxiliará na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

De acordo com Zacharias (2007), Froebel, foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo, a atividade lúdica, a apreender o significado da família nas relações humanas. Idealizou recursos sistematizados para as crianças se expressarem: blocos de construção que eram utilizados pelas crianças em suas atividades criadoras, papel, papelão, argila e serragem. O desenho e as atividades que envolvem o movimento e os ritmos eram muito importantes. Para a criança se conhecer, o primeiro passo seria chamar a atenção para os membros de seu próprio corpo, para depois chegar aos movimentos das partes do corpo. Valorizava também a utilização de histórias, mitos, lendas, contos de fadas e fábulas, assim como as excursões e o contato com a natureza.

Para Froebel "o jogo é o espelho da vida e o suporte da aprendizagem", tendo sido um dos primeiros educadores a utilizá-lo na educação de crianças, criou materiais diversos, que conferiram ao jogo uma dimensão educativa. Para ele é por meio do brinquedo que a criança adquire a primeira representação do mundo. Sendo que a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer

do lúdico uma arte, um instrumento para promover a facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria através do método lúdico.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (Lopes, 2006, p. 110).

Segundo Rousseau (1968), as crianças têm maneiras de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural.

Já Dewey (1952), pensador norte-americano, afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.

Vygotsky atribui importante papel ao brincar na constituição do pensamento

infantil.

Segundo ele, através da brincadeira o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu pensamento.

"A brincadeira e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

(VYGOTSKY apud QUEIROS, MARTINS, 2002,p.6.) Conforme Macedo, Petty e Passos (2005), o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

Estes e outros autores destacados relatam a importância do lúdico associado à aprendizagem. Desta forma, entendemos que a verdadeira aprendizagem não se faz apenas copiando do quadro ou prestando atenção ao professor, mas sim no brincar, muitas vezes, acrescenta ao

currículo escolar uma maior vivacidade de situações que ampliam as possibilidades de a criança aprender e construir o conhecimento. O brincar permite que o aluno tenha mais liberdade de pensar e de criar para desenvolver-se plenamente.

2.2 O DIREITO DE BRINCAR

O ato de brincar é tão importante para a criança que se tornou um direito garantido na Declaração Universal dos Direitos da Criança, em que no quarto deixa claro que a criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequada. Estabelecendo de forma igualitária que a recreação é tão importante quanto à alimentação e a saúde para a criança. Sendo assim, o brincar é muito importante no processo de desenvolvimento da criança.

No sétimo princípio é estabelecido que a criança deva ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objetivos da educação. Sendo a sociedade e as autoridades públicas responsáveis pela promoção destes direitos.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no seu artigo segundo é considerado criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescentes aquela entre doze e dezoito anos de idade. Sendo assim, no artigo dezesseis a criança tem direito à liberdade, onde compreende alguns aspectos, entre eles o inciso quarto, que é o de brincar, praticar esportes e divertir-se. E no artigo cinquenta e nove cabe aos municípios, juntamente com apoio dos estados e da União, estimular e facilitar a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação afirma que:

> Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde ter determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação... A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas. (BRASIL, 1998, p. 22)

Como visto, o direito de brincar é uma questão legal e reconhecida por lei. Mas infelizmente muitas crianças não brincam, outras brincam, mas pouco e as razões desse não brincar se manifesta de diversas formas.

Algumas crianças são privadas do seu direito de brincar por apresentarem deficiência física ou mental, por estarem hospitalizadas, por terem que trabalhar e ajudar no sustento de seus lares.

A ausência do brinquedo, entretanto, não as impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo, sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar.

Assim, conclui-se que ao falar da importância do brincar, o respaldo não este garantido apenas com os subsídios dos renomados autores e como subsídios psicopedagógicos, mas juridicamente também. Sendo assim direito da criança, deve ser promovido pelos educadores também.

2.3 O EDUCADOR E O LÚDICO

Ainda hoje encontramos professores que pensam que "hora de brincar" é hora de brincar e "hora de estudar" é hora de estudar. E relatam que após o término das atividades disponibilizam um momento para que seus alunos brinquem ou outros que seus alunos já brincam durante as aulas de Educação Física.

De acordo com Brougère (2010) sob o olhar de um educador atencioso, as brincadeiras infantis revelam um conteúdo riquíssimo, que pode ser usado para estimular o aprendizado. Segundo o filósofo, ninguém nasce sabendo brincar. “É preciso aprender”. E o professor pode enriquecer essa experiência. Mas esta não é a questão: o que se deseja é que a aprendizagem seja englobada ao lúdico e viceversa. Que esta interação entre a atividade lúdica e a prática educativa resgate o interesse, o prazer, o entusiasmo pelo ato de aprender.

Bem sabemos que por meio do brincar livre a criança aprende, interage, exploram, experimentam, imitam, mas através do brincar dirigido, elas também aprendem, mas com outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades, estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.

Segundo Freire (2002) "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção." Assim o professor pode ter um meio através do lúdico de proporcionar essa construção e a produção do conhecimento pelas crianças.

Na escola a criança tem a possibilidade de combinar os jogos de livre escolha com os jogos organizados. Por isso, o professor na questão do lúdico é de suma importância, pois ele não será somente alguém que transmite conhecimento, mas que diretamente influencia a personalidade da criança.

Novas tarefas passaram a ser colocadas na escola e novas tarefas igualmente se apresentaram aos professores. Hoje, mais do que nunca, os professores precisam ser competentes ao extremo. E isso representa rever suas metodologias e abrir espaço para novas formas de ensinar e novas maneiras de aprender.

Ser educador em tempos de mudança educacionais é uma tarefa árdua, pois estamos marcados pela ansiedade, medo, resistência e ao mesmo tempo esperança. Navega-se sem bússola em caminhos desconhecidos e só tem uma saída: a formação continuada, para que possam se atualizar constantemente de forma a se manter na vanguarda dos processos inovadores da área educacional.

Atualmente a educação exige que os educadores sejam multifuncionais, não apenas educadores, mas psicólogos, pedagogos, filósofos, sociólogos, psicopedagogos, recepcionistas e muito mais para que possa desenvolver as habilidades e a confiança necessária nos educandos, para que tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida (MARTINS, QUEIROZ, 2002, p.5).

Cabe ao professor criar situações adequadas para provocar curiosidade na criança e estimular a construção de seu conhecimento. O aspecto criativo do professor em sala de aula é fundamental:

O professor deve atuar como al-

guém que entende essa importância e, consequentemente, dedica tempo para a brincadeira diariamente dentro da escola.

Mas que os brinquedos não devem servir na sala de aula como um instrumento para se preencherem os espaços vazios, mas sim “a idéia é de fazer da brincadeira um objeto de estudo para conhecer mais o aluno e os processos de desenvolvimento em que ele se encontra (VITÓRIA, 2005, p.32)”.

2.4 O LUGAR DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Desde o nascimento o ser humano vai passando por fases na busca de construção do conhecimento. A conquista do ser humano do símbolo passa por diferentes fases, tendo origem nos processos mais primitivos da infância. Como já dito anteriormente, a criança aprende pelo corpo, é através dele que se relaciona com o meio circundante.

É observando, olhando, conhecendo, tocando, manipulando e experimentando que se vai construindo conhecimento. Neste jogo o da busca do conhecimento, onde se pode brincar, jogar e estabelecer um espaço e tempo mágico, onde tudo é possível, um espaço confiável, onde a imaginação pode desenvolver-se de forma sadia, onde se pode viver entre o real e o imaginário, este é o lugar e tempo propício para crescer e produzir conhecimento.

"O saber se constrói fazendo próprio o conhecimento do outro, e a operação de fazer próprio o conhecimento do outro só se pode fazer jogando." (FERNANDEZ, 1990, p. 165).

No começo, a brincadeira é bastante corporal e mais tarde tende a ser mais objeto passando à subjetividade no final.

A mão na boca para a criança é ponto central para novas descobertas, pois é por este movimento que se começa a delimitar a noção de objeto. Brinca com seu polegar, com lençol com fralda e assim vai descobrindo a realidade que a cerca. “O objeto, no início deste processo, não pode ser definido como objeto interno ou externo, ele não está dentro nem fora, não é sonho, mas também não é alucinação, é apenas a primeira descoberta do outro, do mundo externo.” “Estes objetos chamados de transicionais representam um novo estado de evolução no processo de construção do sujeito cognoscente, é a primeira relação estabelecida fora do campo simbiótico da criança com sua mãe.” (WINNICOTT 1971, p. 9).

Brincar é um espaço privilegiado, proporciona à criança, como sujeito, a oportunidade de viver entre o princípio do prazer e o princípio da realidade. Cabe ressaltar que a brincadeira não traz apenas prazer, também pode trazer dor ou desconforto.

Brincando a criança vai, lentamente estabelecendo vínculos, brinca com os objetos externos e internos num processo de trocas intensas com a realidade e com a fantasia. O brincar proporciona ao sujeito liberar o medo do novo, do desconhecido. A criança brinca com o desconhecido para torná-lo conhecido, brinca com o medo para que possa dominá-lo.

Brincar é uma ação que ocorre no campo da imaginação, assim, ao brincar estar-se-á fazendo uso de uma linguagem

simbólica, o que se faz retirando da realidade coisas para serem significadas em outro espaço. Quando a criança está com uma peça de sucata e imagina que é um caminhão está estabelecendo uma relação de imaginação e criação está recriando a realidade.

É na exploração do mundo, do meio ambiente, na manipulação dos objetos, nas trocas com seus pares etc., que a criança vai aprendendo, vai buscando fora se o conhecimento, para mais tarde poder internalizá-lo.

É nessa busca, nesta movimentação, que novos esquemas podem ser assimilados, generalizados. O brincar permite que esta troca intensa entre o que está dentro e o que está fora ocorra, pois a brincadeira não está dentro nem fora.

Ao brincar com o objeto a criança o vai percebendo em suas diferentes dimensões, descobre seus atributos, sua utilidade, classifica-o, podendo mais tarde modificar suas estruturas. É através do brincar que a criança vai descobrindo o que pode e o que não pode, "a criança à qual tudo é permitido e à qual todos os obstáculos são removidos não se dá condições de se estruturar logicamente a realidade, consequentemente, de representá-lo."(OLIVEIRA, 1998, p. 47).

A realidade impõe limites, são estes limites que criam condições para as estruturas mentais. O processo de construção de conhecimento passa necessariamente pela afirmação e pela negação.

É através desta relação dialética sujeito/objeto que se pode criar conhecimento. Por esta razão também acreditamos que "sempre se aprende mais do que se pensa, do que se pode demonstrar verbalmente ou declarar conscientemente." (BLEGER, 1991, p. 75).

A brincadeira contribui de forma espetacular para a construção da auto imagem positiva. Pode-se superar e ressignificar diferentes objetos internalizados assumindo novos papéis ou mesmo brincando com o já caracterizado. Ao brincar, por exemplo, de casinha a criança precisa conhecer como é uma casa, quem são seus personagens, interioriza modelos, desempenha certa função social, condutas, estabelece vínculos, exercita a sua autonomia, troca com seus pares, experimenta emoções, cria e recria, assume papéis, seu corpo expressa a realidade externa, assume gestos e palavras da pessoa que representa. Vive intensamente a sua realidade interna.

Para brincar, para exercer a capacidade de criar é preciso um espaço rico e diversificado. (TAILLE 1992, citando PIAGET), nos diz que o desenvolvimento moral da criança se constitui de três fases. São elas: anomia, heteronomia e autonomia.

A anomia se caracteriza por brincadeiras individuais. As crianças brincam com um grupo de amigos, porém individualmente. Apesar de estarem no mesmo espaço físico não significa que estejam brincando juntas, cada uma dessas crianças brincam consigo mesmas. A brincadeira é com seus objetos internos e sua visão de mundo é bastante egocêntrica: somente o seu ponto de vista é percebido.

Heteronomia na fase conhecida como heteronomia as crianças aceitam as regras do jogo, aqui já se brinca em

grupo, porém, as regras do jogo não podem sofrer modificações propostas pelos participantes do próprio grupo, as regras são vistas como imutáveis, a criança ainda não se concebe com um criador de regras, percebe-se mais como um executor, aquele que segue a regra. A regra, neste caso, é percebida como algo sagrado. No decorrer desta fase, a criança vai mudando sua posição no que diz respeito às regras. É muito comum criar regras próprias e não comunicar ao parceiro a sua decisão, ela é uma regra pessoal, unilateral.

Nesta fase, a criança ainda percebe o mundo apenas do seu ponto de vista, é conhecida como a fase egocêntrica, situa-se no estágio pré-operatório que Piaget descreveu. Para estas crianças ainda é muito difícil abandonar o seu ponto de vista para entender o outro, aqui, quando se está jogando é muito interessante observar que todos querem ganhar, e por isso as regras são abandonadas para que se atinja o seu objetivo: Ganhar.

No final desta fase as crianças procuram seguir as regras com exatidão, elas são cobradas uns dos outros e em situação de conflito se faz necessário a presença de um adulto para servir de juiz.

Com o amadurecimento o sujeito já se vê como um legislador aceitando e acatando decisões coletivas. Assim, antes do jogo começar, as regras são discutidas e aceitas e o jogo inicia-se tendo por base as regras combinadas anteriormente. (HUIZINGA 1996, p. 13).

Somente jogando com dados da realidade e da imaginação que o ser humano pode lidar com as imperfeições desta realidade e organizá-las. O jogo proporciona ao sujeito ritmo, harmonia, ordem, estética, tempo, espaço, tensão, contraste, variação, solução equilíbrio e união.

As brincadeiras folclóricas de trava língua nos permitem constatar o ritmo, a harmonia e ordem existente: Trás pratos de trigo para três tigres tristes. O artista plástico brinca com as formas e as cores em suas telas.

Os jogos de adivinhações, ou mesmo brincadeiras do tipo "o que é, o que e"?" sua origem é remota e ainda hoje exerce tamanha fascinação. O escritor brinca com sua narrativa e nos envolve em um mundo fantasioso, ele brinca com a nossa imaginação. O músico com suas melodias brinca com o som, com o ritmo. O físico nuclear brinca e descobre a força do átomo. O jogador de futebol brinca com a bola e de driblar o adversário.

A dançarina brinca com o corpo e o embala com o ritmo da música, explora as possibilidades do espaço e do tempo, tem ritmo, alegria e harmonia.

A criança brinca com seu corpo descobrindo suas possibilidades e descobre assim o tempo e o espaço, o bebê com os seus primeiros sons, a mãe brinca com ele. Por que então brincar não é coisa séria?

O jogo faz parte da cultura de um povo, em achados arqueológicos, brinquedos como pião foram encontrados. Brincar é inerente ao ser humano. Caracteriza-se um povo pelas brincadeiras de suas crianças.

Brinca-se com jogos de cartas, com dados, com dominó, jogo da memória, com jogos de tabuleiros, com jogos de imagem, brinca-se com jogos de palavras

de adivinhações, brinca-se com o como com a destreza física, a rapidez do raciocínio, joga-se com estratégias, com sorte, com organização. O ser humano joga durante toda a sua vida.

Ao jogar uma partida de qualquer jogo pode-se observar as operações requeridas do sujeito. É importante observar que nos jogos e na vida, no dia a dia, as mesmas operações são requisitadas, assim ao jogar o sujeito exercita-se cognitivamente, socialmente e afetivamente, pois o seu desejo de jogar é determinante para que o possa fazer.

O jogar, não implica apenas a questão de regra, da competição, da brincadeira em si, mas envolve muito mais a forma como se vê e entende o olhar psicopedagógico sobre o sujeito que brinca se liga às modalidades de sua atuação, levando em conta a forma de utilização de sua inteligência.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro deste contexto de valorização e reconhecimento do lúdico como "veículo" de crescimento infantil, que possibilita a auto afirmação da criança como um ser histórico e social que procuramos desenvolver o tema. De acordo com os dados obtidos a partir dos renomados teóricos podemos constatar que o lúdico exerce um papel importante na aprendizagem das crianças.

Como o professor vive em busca por uma metodologia melhor e mais adequada, entra nesse contexto a ludicidade, que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, facilitando no processo de socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de auxiliar na aprendizagem.

O lúdico não representa uma fórmula mágica que irá sanar os problemas de aprendizagem, emocionais e de mau comportamento na educação, mas representa um meio de auxiliar a aprendizagem. Desta forma, entendemos que o lúdico não é um mero passatempo e que brincar é coisa séria!

Mais do que um direito da criança, o brincar é essencial para sua vida. Sob essa perspectiva, a atividade traz inúmeros benefícios, porque solicita a inteligência, possibilita uma maior e melhor compreensão do mundo, favorece a simulação de situações, antecipa soluções de problemas, sensibiliza, alivia tensões, estimula o imaginário e, consequentemente, a criatividade. Permite, também, o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a auto-estima, propiciando o desenvolvimento físico-motor, bem como do raciocínio e da inteligência, sensibilizando, socializando e ensinando a respeitar as regras. Enfim, o brincar diverte, traz alegria e faz sonhar.

Podemos concluir que com o lúdico a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo seguindo seus próprios passos e utilizando melhor seus recursos. Ao utilizar o lúdico como instrumento facilitador no ensino- aprendizagem, percebemos que esta é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, que permitirá ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionar como laboratório de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Cyrce. Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas. Disponível em < http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2003/jbdd/tetxt5.htm> Acesso em 10 nov. 2021.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Secretária de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, 3v.

BENITEZ, Priscila. Às segundas intenções de brincar. Disponível em < http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=1065> Acesso em 10 nov. 2021.

BLEGER, José. Temas de Psicologia: entrevistas em grupo, São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues. A importância do lúdico na alfabetização. Disponível em Acesso em 10 nov. 2021.

BROUGÈRE, Gilles. Ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender. Revista Nova Escola. São Paulo: ano XXV n. 230, p. 32-35, Março 2010.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: SUMMUS, 1987.

CRAIDY, M. C. (org). Convivendo com crianças de 0 a 6 anos. Porto Alegre: Cadernos de Educação Infantil, nº 5, Mediação, 1998.

Declaração Universal dos direitos da criança. Disponível em < http://www.culturabrasil.pro.br/zip/direitosdacrianca.pdf> Acesso em 10 nov. 2021.

Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm > Acesso em 10 nov. 2021.

ESPÍRITO SANTO, Ruy Cezar do. Desafios na formação do educador: retomando o ato de educar. 1. ed. Campinas: Papirus, 2002.

FERNANDEZ, Alicia. A inteligência aprisionada: abordada psicopedagogia. Clínica da criança e sua família. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e terra, 1996.

FRONZA, Dionea Antonia. A importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Disponível em < http://libdigi.unicamp.br/document/?view=18153> Acesso em 10 nov. 2021.

HAEUSSLER, Isabel M. e RODRÍGUEZ. Tradução: Magda Lopes. Soledad Manual de estimulação do pré-escolar. Um guia para pais e educadores. São Paulo: Planeta, 2005.

LOPES, Vanessa Gomes. Linguagem do corpo e movimento. Curitiba: PR: FAEL, 2006.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Gislene Campos, Educação e Redução. Petrópolis: Vozes, 1992.

_____. O símbolo e o brinquedo: a representação da vida.

2.ed. Petrópolis: Vozes,1998.

OLIVEIRA, Vera Barros. O símbolo e o brinquedo. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1992.