RESUMO
O presente trabalho visa pesquisar a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças no contexto escolar e ainda analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem de alunos da Educação Infantil e Ensino Fundamental. O estudo traz também uma abordagem histórica de como jogos e brincadeiras se manifestam como uma estratégia presente nas ações educacionais ilustrando a brincadeira como uma ação intrínseca a vida infantil, por isso tornando ser um instrumento eficiente para ser utilizado no processo educacional da criança, aborda o tema principal sobre conceitos de ludicidade de estudiosos que defendem este novo prazer lúdico como instrumentos que podem ser contextualizados e que influenciam no desenvolvimento cognitivo e social dos educandos, agindo de forma dinâmica na relação de educandos e educadores no processo de ensino e aprendizagem. As atitudes lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos que consolidem novas oportunidades de interpretação representação do real. Estas mesmas atividades permitem também, às crianças, o encontro com seus pares. No grupo realizam descobertas significativas que irão favorecer o seu desenvolvimento integralmente.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Desenvolvimento. Crianças.

ABSTRACT
This study aims to investigate the importance of the play in the development of children in the school context and examining how the playfulness is part of the teaching-learning process of students from kindergarten and elementary school. The study also provides a historical perspective of how games and activities are manifested as a present strategy in educational activities illustrating the play as an intrinsic action child life, so becoming to be an effective tool to be used in the education of the child process, It addresses the main theme on concepts of playfulness scholars who advocate this new playful pleasure as instruments that can be contextualized and that influence the cognitive and social development of the students, acting dynamically on students relationship and educators in the process of teaching and learning. The playful attitudes enable children creatively reelaborem feelings and knowledge to consolidate new opportunities for interpretation actual representation. These same activities also allow to children, meeting with their peers. In the group perform significant discoveries that will favor their development fully.
KEYWORD: Ludic. Development. Children.

INTRODUÇÃO

O tema proposto neste trabalho vem proporcionar através dos jogos e brincadeiras que é possível contribuir para um processo de aprendizagem facilitador no desenvolvimento psicomotor da criança. Estudos e pesquisas revelam que as atividades incluindo o lúdico como eixo norteador da educação infantil, vêm transformando o desempenho no campo educacional como prática psicopedagógica institucional.

No que diz respeito ao tema sugerido é de fundamental importância ter as práticas lúdicas como objetos permanentes de estudo e implementação, para que além de se resgatar valores culturais possa ampliar a capacidade de criação e articulação com uma proposta que valorize a educação em todos seus aspectos. Mas para que se atinja os objetivos que permeiam as práticas lúdicas, é preciso um comprometimento em conjunto da equipe que faz parte da Instituição como professor, coordenadores, diretores dentre outros em trabalhar com seriedade, explorando novas possibilidades a fim de produzir um ensino significativo de qualidade para a vida de seus alunos. Portanto o objetivo é pesquisar a eficácia da utilização da ludopedagogia na motivação da aprendizagem. Analisar as principais dificuldades encontradas pelos professores em relação ao brincar e educar, investigar a utilização das brincadeiras no processo de aprendizagem

na educação.
No primeiro capítulo será abordado o lúdico em seus aspectos psicológicos e o jogo simbólico e sua relação com a aprendizagem da criança trazendo a contribuição de pensadores como ÁRIES (1981) e psicólogos contemporâneos como Piaget, Wallon e Vygostsky.
O segundo capítulo traz como tema a Importância do Jogo no Processo Ensino Aprendizagem que alia as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem podendo ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.
Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos. Os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões regras com seus adversários e reexamina seus conceitos.
Por fim no terceiro capítulo O Lúdico como Facilitador da Aprendizagem onde diz que o brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem prazer, viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.
Damos ênfase às metodologias que se alicerçam no "brincar", no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. A arte-magia do ensinar-aprender (ROJAS,1997), permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer. Os jogos e as brincadeiras estão presentes em todas as fazes da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

CAPÍTULO I
O LÚDICO EM SEUS ASPECTOS HISTÓRICOS E PSICOLÓGICOS

As brincadeiras e os divertimentos ocupavam um lugar em destaque nas sociedades antigas de acordo com ÁRIES (1981). Essa situação, porém, ocorria de forma contraditória, pois, se de um lado, todos os jogos eram admitidos sem reserva nem discriminação pela grande maioria, de outro, e ao mesmo tempo, uma minoria poderosa e culta de moralistas rigorosos os condenava. Segundo ÁRIES (1981), ao longo dos séculos XVII E XVIII adotou-se uma atitude moderna em relação aos jogos, diferentemente do que ocorria até então, e isso se deu a partir do surgimento do sentimento de infância.
Com a preocupação de educar e moralizar a criança, foram proibidos os jogos classificados como maus e recomendados aqueles classificados como bons. Todavia, foi a partir do século XIX que o jogo do ponto de vista científico passa a ser alvo de estudos psicólogos, psicanalistas, e pedagogos em geral, surgindo a partir daí um rol de teorias para tentar explicar seu significado.
Alguns autores sustentam que o jogo servia para a recreação, outros apontavam o jogo como atividade para descansar e para restabelecer as energias consumidas nas atividades sérias ou úteis.
Psicólogos como Piaget, Wallon e Vigotsky também deram destaque ao brincar da criança atribuindo-lhe papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano (maturação e aprendizagem). Embora esses teóricos apresentem diferenças significativas nos enfoques relacionados ao jogo e ludicidade, eles contribuíram para a construção de uma teoria lúdica infantil.

O JOGO SIMBÓLICO E SUA RELAÇÃO COM A APRENDIZAGEM

Quando vemos uma criança brincando de

"faz de conta", as representações que ela desenvolve não deixam dúvida do significado que os objetos assumem dentro do contexto dessa brincadeira. É como se estivéssemos em um teatro onde os papéis são improvisados.

Segundo BOMTEMPO (Apud KISHIMOTO,1999 pág. 58) Esse tipo de jogo pode receber várias denominações como jogo imaginativo, jogo de "faz de conta", jogo de papéis, os termos simbólicos para utilizados para representar a ação são sinônimos.

O jogo simbólico individual da criança pode, também de acordo com a ocasião transformar-se em coletivo com a presença de vários participantes. A maior parte dos jogos simbólicos implica atos que podem ter sido derivados anteriormente dos jogos de exercício ocorridos no período sensório motor.

Para VIGOSTSKY (1989), a simbolização através dos objetos funciona como pré-condição para o aparecimento dos jogos de papéis propriamente dito. Assim, a interpretação da criança às ações que o adulto realiza em seu cotidiano é uma forma original de simbolização. O brincar tem origem em situações imaginárias criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados com a função de reduzir a tensão e ao mesmo tempo construir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real.

Analisar o jogo simbólico da criança quanto ao conteúdo permite – nos perceber o que ela está aprendendo na mais tenra idade, os padrões dominantes no meio ao qual está inserida. Assim, as atividades que as crianças realizam em cada contexto para se divertir retratam de certa forma a cultura lúdica do seu contexto- social.

Por meio das atividades lúdicas a criança vai construindo seu vocabulário linguístico e psicomotor. São nestas atividades que a criança consegue ser espontânea e criativa.

CAPÍTULO II

A IMPORTÂNCIA DO JOGO E DA BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A ludopedagogia, por contar com a contribuição de várias áreas do conhecimento, Psicologia, Sociologia, Antropologia, e outros, assume o papel de desmistificadora do fracasso escolar, entendendo o erro apresentado pelo indivíduo no processo de construção do seu conhecimento (Piaget), a as interações (Vygotsky), como fator importante no desenvolvimento das habilidades cognitivas. Apresenta assim, uma perspectiva diferenciada daquelas que há muito permeia a mente de muitos professores.

O educador assume papel relevante na abordagem e solução dos problemas de aprendizagem. Não procura culpados e não age com indulgência. De acordo com Bossa (2000, p. 14), "é comum, na literatura, os professores serem acusados de se sentarem de sua culpa e responsabilizar o aluno ou sua família pelos problemas de aprendizagem", mas há um processo a ser visto, às vezes, os métodos de ensino têm que ser mudados, o afeto, o amor, a atenção, isto tudo influi muito na questão. Nesse caso, o professor procura avaliar a situação da forma mais eficiente e proveitosa.

A brincadeira, seja ela qual for, é algo de sumo importância na infância. Pelos pais, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento e lazer de seus filhos, mas também como uma oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer se tornando responsáveis.

Aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos, é uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões e resolução de conflitos.

Depois da necessidade de afeto e de ser aceita, nenhuma outra é tão intensa, na criança, como a necessidade da brincadeira e do jogo. Através dele desenvolvem-se a

espontaneidade, a inteligência, a linguagem, a coordenação, o autocontrole, o prazer de realizar algo, a autoconfiança. É a via para a criança experimentar, organizar suas experiências, estruturar a inteligência para construir, aos poucos, a sua personalidade.
O jogo para criança é, antes de tudo, uma brincadeira. Mas é, também, uma atividade séria onde o faz-de-conta, as estruturas ilusórias e a alegria têm uma importância considerável. O surgimento do verdadeiro comportamento lúdico está ligado ao despertar da personalidade. A busca da autoafirmação manifesta-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, considerado como motor essencial da infância, e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo.
Durante os jogos, a criança experimenta um sentimento de grande prazer ante o descobrimento do novo e suas possibilidades de invenção. Os jogos passam a ter significados positivos e de grande utilidade quando o professor proporciona um trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização. Os jogos em grupo são uma forma de atividade muito indicada para estimular a atividade construtivista da criança e a sua vida social.
Os professores precisam pensar os jogos, ajudando as crianças melhor escolhê-los, modificá-los e mesmo inventar novos jogos. É importante também durante o jogo a intenção social da criança entre seus colegas para poder construir sua lógica, seus valores sociais e morais. As crianças aprendem com mais facilidade através de jogos em grupos do que em muitas atividades sistematizadas e mecânicas.
A competição no jogo é um ponto importante, porque estimula na criança o desejo de melhorar e posteriormente conseguir a vitória através de seus conhecimentos e habilidades. Os jogos em grupos exigem identificação do aluno com o grupo, geram direitos e deveres, o ensinado a conviver e a participar mantendo sua individualidade.
É importante também que durante os jogos as crianças tenham oportunidade de construir suas próprias regras. Segundo Piaget (1978, p. 29) "os jogos de regras são: atividade lúdica do ser socializado". Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.
De acordo com VYGOTSKY (1991, p. 122):

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do muno adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos.

Nos estudos de Vygotsky ele afirmou que não existem brincadeiras sem regras, partindo do princípio de que os pequenos se envolvem nas atividades de faz-de-conta para entender o mundo em que vive. Para isso, usam a imaginação. Quando finge que está dirigindo um carro, a criança procura seguir regras de conduta social e de convivência. É uma forma de expandir sua compreensão sobre o mundo. Enfim, através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando sentimentos como amor e medo. No jogo a criança se coloca em movimento num universo simbólico, projetando-se no mundo ao seu redor.
Os jogos favorecem a alta expressão, desenvolvem a capacidade física, favorecem a aprendizagem, oferecem atividades físicas prazerosas. Na antiguidade, as crianças brincavam de cantigas de roda, amarelinha, queimadas e outras tantas brincadeiras da idade da inocência.
A brincadeira deve ser vista como uma forma lúdica e prazerosa de desenvolver e criar respostas em nossas vidas. Ao brincar a criança não está preocupada com os resultados. É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para exploração livres. Em situações de brincadeiras a criança desenvolve a intencionalidade e a inteligência. O saber fazer é enriquecido com a parceria dos adultos.

CAPÍTULO III
O LÚDICO E A EDUCAÇÃO

A Criança, jogo e brincadeira estão intrinsecamente interligados, no entanto, o nosso sistema escolar não percebe essa interligação e cerceia a criança das suas necessidades de movimento, expressão e de constru-

ção de seu conhecimento a partir do seu próprio corpo.
Apesar de estar inserida neste meio, a escola precisa perceber a criança como um ser em constante desenvolvimento. O clima de seriedade e de repressão estabelecido por tal instituição, não chega a intimidar totalmente as crianças, pois estas encontram sempre um jeito de fazer o que mais gostam, que é brincar. Esse brincar se manifesta das mais variadas formas, até mesmo, sob a forma de brigas e intrigas aparentes.
A ação de educar não pode restringir-se à simples preocupação com as estruturas mentais, mas também com a expressão do corpo em sua totalidade. Se educar é libertar, então, os processos que regem esta ação educativa devem fornecer subsídios para que tal ideia se concretize. A intervenção psicopedagógica introduziu uma contribuição mais rica no enfoque da Pedagogia. O processo de aprendizagem da criança é compreendido como um processo abrangente, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos etc.
O processo de aprendizagem, bem como suas dificuldades, deixa de focalizar somente o aluno e o professor isoladamente e passa a ser visto como um processo de interações entre ambas as partes com inúmeras variáveis que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e psicopedagogo.
Parece estranho a muitas pessoas admitirem o lúdico como um recurso didático para uma aprendizagem mais eficaz. O brincar é uma forma de expressão da criança, colocada para fora do seu corpo e dos pensamentos. Ao contrário das disciplinas curriculares do ensino fundamental, que introduz os pensamentos abstratamente para dentro do ser.
O tema "lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil" surgiu por acharmos que a metodologia de ensino utilizada pelos professores ditos tradicionais vem causando grandes dificuldades de aprendizagem por parte das crianças.
Através do lúdico, a criança pode aprender brincando, ou seja, fazendo relação dos conteúdos programáticos com os jogos e as brincadeiras, deixando para trás o método tradicional de ensino, a não utilização da lousa e do giz em sala de aula e aprendendo os conteúdos das disciplinas numa forma mais prazerosa e divertida.
O lúdico é subjetivo, permitindo-se assim, fazer relação com o processo de ensino aprendizagem. Pois, o prazer pelas brincadeiras está presente em todos nós, independente de raça, cor ou religião.
Algumas disciplinas, como a matemática, por exemplo, não sejam tão amadas quanto às brincadeiras pelas crianças na idade escolar, porém, as disciplinas se fazem presente, tornando-se um obstáculo a ser vencido, pois, devemos amar as dificuldades para vencê-las. O lúdico dentro do processo educativo pode construir-se numa atividade muito rica, na medida em que professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando-se, podendo atuar na escola, de forma a promover a interdisciplinaridade, entre as disciplinas para introduzir seus conceitos, assim, haveria um incentivo à aprendizagem de determinado conteúdo, como por exemplo, desenvolver a noção de números na criança, neste caso o professor ensina aos seus alunos uma brincadeira que trate desse assunto.
As brincadeiras nas escolas não são utilizadas com fins pedagógico sendo apenas um passatempo ou para preencher o tempo antes de bater o sinal para a saída, não a articulando às outras disciplinas. O professor pode utilizar o lúdico tornando as aulas mais dinâmicas e participativas.
A aprendizagem através do lúdico deve ser considerada do ponto de vista das crianças, propondo a compreensão dos conteúdos a partir da reconstrução que ela realiza. A aprendizagem é assegurada através da estruturação cognitiva dos conhecimentos prévios que as crianças constroem quando elaboram seus novos conhecimentos.
O professor não é um transmissor de conhecimentos e sim um ser que pode mediar a qualquer momento a aprendizagem de seus alunos, fazendo da escola um ambiente propício para a relação professor-aluno ser mais criativa.
Paulo Freire diz:

Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua pró-

pria produção ou a sua construção. (2001, p.52).

Criar em sala de aula situações onde o aluno possa fazer indagações, permitindo-se assim construir o seu conhecimento. Ser um ser crítico, aberto a sugestões, valorizando também o ponto de vista de seus alunos e não somente o seu próprio.
Quando o professor deixar de lado a sua posição de detentor do saber considerando seus alunos como "receptores" desse saber e passar a construir o conhecimento junto com os alunos, numa relação de interação e trocas de conhecimentos, certamente o ensino terá mais qualidade, porque o indivíduo é considerado como um ser social, capaz de desenvolver-se dentro de uma sociedade numa relação de troca.
Na criança, em sua fase de desenvolvimento é muito fácil perceber a presença o egocentrismo, por exemplo, é muito difícil a criança aceitar a regra do "outro", construindo-a a sua própria regra. Em um jogo, de regras, esta não é capaz de aceitar as regras já existentes, seguindo as suas próprias.
Segundo Piaget:

Cada uma segue as suas próprias, sem parecer sentir necessidade de regular as diferentes condutas a partir de uma referência única. (1978, p.15).

Durante o período da Educação Infantil é que a criança começa a realizar atividades que envolvam a brincadeira, os jogos e a música. Tudo o que a criança precisa realmente saber, ela aprende na infância. A sabedoria não está no topo da montanha de uma graduação, mas em um monte de areia nas brincadeiras inocentes de roda no pátio da escola, ou mesmo, fora deles.

O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

O brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem prazer.
O lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e
autoconfiança, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento. Damos ênfase às metodologias que se alicerçam no "brincar", no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento.
A criança aprende enquanto brinca. Fazem parte dessa pesquisa três momentos que alicerçam o interdisciplinar dos sujeitos envolvidos: o faz-de-conta, que é o momento de ênfase à imaginação vivenciando ideias por meio da literatura infantil. Dramatizar, contar, viver e elaborar histórias criando seu próprio espaço-lúdico por meio de livros, jogos, músicas e brincadeiras. No brincar com outras pessoas a criança aprende a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando sua vez e interagindo de uma forma mais organizada.
No grupo, aprende a partilhar e a fazer um movimento rotativo tão importante para a socialização e o diálogo. Evidenciamos o brincar, o jogar e o aprender no movimento, informação conceitual, comunicação, troca e parceria, interface teórico prática.
Brincar é tão importante quando estudar ajuda a esquecer momentos difíceis, quando brincamos, conseguimos sem muito esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes.
Além de muitas importâncias, o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz.
Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo. Desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade e nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.
Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia a

dia. A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando.

Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-las a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica. Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação.

Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ficou muito evidente nesse trabalho que as atividades lúdicas no contexto escolar podem ser uma grande aliada no desenvolvimento da aprendizagem. São muitos os ganhos e avanços conquistados pelos educadores e educandos sendo beneficiados com a participação em atividades lúdicas.

Do ponto de vista físico, cognitivo e social a ludicidade no formato de jogos e brincadeiras trazem grandes benefícios, o lúdico satisfaz a necessidade de crescimento da criança, favorece o desenvolvimento de habilidades motoras, contribui também com a desinibição, estimula o desenvolvimento de habilidades perceptuais favorecendo o raciocínio e memória.

Em relação aos benefícios sociais a criança, por meio da ludicidade representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar e aprendem a interagir com a pessoa, compartilhando, aprendendo, respeitando e sendo respeitados.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro- Editora Zahar,1981.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários á prática educativa. Coleção leitura. Editora Paz e Terra, 2001, 17 ed.

KISHIMOTO,Tizuko M. (org.) Jogo brinquedo, Brincadeira e educação. São Paulo: Cortez. 1999.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zanar, 1978.

VYGOSTSKY, LS. A Formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.