


A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE IMPORTANCE OF PLAY IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN CHILDHOOD EDUCATION

Camila Maria Buriola
Unifatecie

 0009-0000-5604-0907

DOI: 10.33872/rebesde.v5n2.e044

CONTATO

Camila Maria Buriola
camilamariaburiola@hotmail.com

Resumo: Esta pesquisa tem como objetivo principal empreender reflexões que visem à possibilidade de entendimento a respeito da importância das atividades lúdicas e/ou das brincadeiras nas aulas de educação física e seu valor para o desenvolvimento infantil. O interesse é o de proporcionar conhecimento aos interessados inclusive aos professores de Educação Infantil sobre a possibilidade de valorizar e incluir o lúdico em sua prática docente. A escolha por essa temática justifica-se pelos saberes experienciais construídos ao longo da vida pessoal da pesquisadora, nas práticas vivenciadas durante os estágios realizados em escolas de Educação Infantil, na medida em que nesses estágios obteve-se contato com materiais lúdicos pedagógicos e com oficinas educativas. A metodologia empregada nesse estudo foi revisão bibliográfica mediante abordagem qualitativa exploratória. Os resultados indicam que a ludicidade se tornou um objeto importante na constituição do conhecimento, que o ato de brincar é algo automático e espontâneo da criança, sendo assim essa prática educativa lúdica nasce como uma peça essencial de intervenção ao processo de ensino, na qual a sua ampliação torna-se extraordinário para a concepção e interação social do educando com o meio fortalecendo as relações interpessoais. O emprego da ludicidade como método de ensino por meio das práticas pedagógicas permite ao educador uma observação aos diversos níveis de desenvolvimento que o estudante expõe além de promover o estímulo à aprendizagem. A pesquisa teve como objetivo também ver a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem, estimular sobre o papel dos docentes da educação infantil.



Palavras-chave: Brincadeiras. Criança. Lúdico. Séries Iniciais. Ensino e Aprendizagem.

Abstract: This research's main objective is to undertake reflections aimed at the possibility of understanding the importance of recreational activities and/or games in physical education classes and their value for child development. The interest is to provide knowledge to interested parties, including Early Childhood Education teachers, about the possibility of valuing and including play in their teaching practice. The choice for this theme is justified by the experiential knowledge built throughout the researcher's personal life, in the practices experienced during internships carried out in Early Childhood Education schools, to the extent that during these internships contact was obtained with playful pedagogical materials and workshops. educational. The methodology used in this study was a bibliographic review using an exploratory qualitative approach. The results indicate that playfulness has become an important object in the constitution of knowledge, that the act of playing is something automatic and spontaneous for the child, thus this playful educational practice is born as an essential piece of intervention in the teaching process, in which the its expansion becomes extraordinary for the student's conception and social interaction with the environment, strengthening interpersonal relationships. The use of playfulness as a teaching method through pedagogical practices allows the educator to observe the different levels of development that the student exhibits, in addition to encouraging learning. The research also aimed to see the importance of play in the teaching-learning process, encouraging the role of early childhood education teachers.

Keywords: Jokes. Child. Playful. Initial Series. Teaching and Learning.

INTRODUÇÃO

Muito se tem discutido sobre a importância do lúdico na educação infantil e sua relação com o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, expondo a valorização do brincar na vida da criança, considerando o seu desenvolvimento, físico, emocional, cognitivo, intelectual quanto afetivo-social. A busca dessas informações se deu através da revisão de literatura para uma melhor compreensão do significado do lúdico.

Nesse contexto, a pesquisa teve como objetivos averiguar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil; identificar o brincar como objeto essencial do ensino aprendizagem; instigar sobre o papel dos docentes da educação infantil seu revés em lidar com o lúdico; compreender a ludicidade como processo que permite o ensinar de maneira criadora e divertida; estimular a problematização sobre a atual condição dos professores: será que esses docentes estão capacitados e bem treinados para trabalhar com o mundo infantil? Ao considerar neste trabalho, a conduta do educador, não houve a pretensão de formar uma perspectiva tendenciosa da relação do ensino/aprendizagem, responsabilizando o profissional da educação. Entretanto, deixa-se claro, a sua parcela de compromisso no processo educativo. Almeja-se com este trabalho propor reflexões quanto à prática pedagógica relacionada à necessidade das crianças.

O processo organizacional desse estudo fundamenta-se em enxergar como os educadores e crianças manifestam, pensam, praticam o lúdico na escola. Trata-se, como já dito, de uma revisão de literatura de caráter qualitativa exploratória. Foi realizada leitura do referencial teórico a respeito do tema, selecionado artigos, livros, dissertação de mestrado que pudessem orientar no percurso da pesquisa.

O parâmetro metodológico para inclusão da leitura foi direcionado e realizado conforme as palavras, brincadeiras, criança, lúdico, séries iniciais, ensino, aprendizagem. As reflexões realizadas ao longo do artigo são o lúdico e a brincadeira no desenvolvimento infantil, a importância do brincar, considerando a escola, o educador e a criança, e por fim, o brinquedo e as brincadeiras.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)²⁷, em seu Artigo 4º, definem a criança como: sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

Ainda de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais

as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é classificada como bibliográfica qualitativa/exploratória, visto ter sido desenvolvido por meio de pesquisa primeiramente de fontes secundárias, mais especificamente artigos científicos, dissertações de mestrado que versaram sobre os principais temas.

Trata-se de um estudo para apreciação e interpretação de teorias sobre o brincar e o desenvolvimento na aprendizagem infantil. Marconi e Lakatos (1999) definem por exploratória aquela investigação que tem como finalidade a construção de questões ou de uma dificuldade com o objetivo de: a) formular hipóteses; b) expandir a proximidade de explorador com o ambiente, fato ou acontecimento que visa a prática de um estudo futuro mais preciso; c) modificar e explicar conceitos. Nesta reflexão Marconi e Lakatos (1999) esclarecem que:

A pesquisa é realizada após o estudo bibliográfico, para que o pesquisador tenha uma boa compreensão sobre o tema, pois é neste percurso que ele vai estabelecer os objetivos da pesquisa. (MARCONI e LAKATOS, 1999, P.23) Sobre a definição de qualitativa, Oliveira (1999) comenta que se trata de uma pesquisa cujo conjunto de procedimentos não depende fortemente de análise estatística para suas inferências ou de métodos quantitativos para a coleta e tratamento dos dados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

LÚDICO E A BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Para definir o lúdico, devemos ressaltar a importância do brincar, considerando os seguintes aspectos: social, afetivo, físico, cultural, emocional e cognitivo. Vygotsky (1998) defende uma visão baseada na concepção de que o sujeito e a realidade em que vive seria um organismo ativo, cujo processo é socialmente construído num ambiente histórico e social.

Para Antunes:

Um professor que adora o que faz que se empolgue com o que ensina que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em

situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma. (ANTUNES, 2001, p. 55)

Ainda de acordo com Celso Antunes (2001), a ludicidade proporciona momentos mágicos e únicos na vida do ser humano. Ao mesmo tempo em que se diverte, ensina e desenvolve raciocínio e a criatividade e, em consequência, a responsabilidade diante de situações que apresentam em seu cotidiano.

Segundo Piaget (1996), o brincar favorece uma relação apropriada e com a aprendizagem e desenvolvimento das crianças em vários aspectos sociais, sendo essa atividade uma das possibilidades de propostas de método de ensino no âmbito escolar.

Ao oferecer um procedimento lúdico, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e estabelece conhecimentos de acordo com seu nível de desenvolvimento. Na mesma direção que vários autores, Piaget (1996), avalia que para a criança se desenvolver, necessita lidar com as brincadeiras em seu processo de aprendizagem, pois isto propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento.

Dentro deste referencial teórico citado até o momento, podemos dizer que o aluno deve vivenciar situações enriquecedoras por meio dos jogos, e por isso mesmo, o profissional da educação pode utilizar os jogos como recursos pedagógicos. Desta forma, a escola deve optar por integrar esse método de ensino em suas atividades didático-pedagógicas e fundamentar a importância do ensino lúdico dentro do seu planejamento escolar.

Segundo os estudos de Vygotsky (1998), a brincadeira é o meio pelo qual se constrói a agilidade na qual acontecem as principais transformações no desenvolvimento psíquico da criança. Pelas brincadeiras se ampliam processos psíquicos que organizam o caminho da trajetória da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

Brincando a criança imagina o mundo exterior, bem como interioriza e estabelece o próprio pensamento. Brincando o pequeno interage com os outros originando ampliação e constituição do conhecimento. Brincando a criança edifica vínculos afetivos, agrupa valores, fortalece a autoestima e a autonomia. Brincando a criança divulga sua cultura e utiliza-se a cultura para brincar. Brincando cria, inventa, constrói, transforma, experimenta descobre, e compartilha do mundo (MENDONÇA, 2003, p. 46).

Ao tornar o ato de brincar em ferramenta pedagógica, ela consegue resgatar certos valores indispensáveis à humanização do indivíduo, servindo para que se trabalhe de modo prazeroso as várias dimensões do aluno, ou seja, seu intelecto, seu processo motor, sua personalidade, etc. É o que afirma a citação abaixo:

O elemento lúdico é uma das necessidades básicas da personalidade, do corpo e da mente. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. A atividade lúdica caracteriza-se por ser espontânea, funcional e satisfatória. Sendo o lúdico uma atividade espontânea, ele se coloca no mesmo grupo de todas as necessidades da pessoa, fazendo do lúdico algo tão essencial quanto o respirar e o receber afeto. (FEIJÓ, 1992, p. 60).

A CONTRIBUICAO DO BRINCAR NA EDUCACÃO INFANTIL

O uso dos brinquedos e brincadeiras pelo educador nas atividades didático-pedagógicas é primordial para o desenvolvimento infantil. Esta afirmativa confere a hipótese de que estimular a criança para que ela interajano brincar de forma prazerosa, é auxiliar na construção de sua personalidade e socialização, bem como fazer com que ela se desenvolva interagindo e trocando experiências com o outro.

Segundo Fortuna (2003), é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças. Ressalta-se que a aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, em que o brincar se torna realmente significativo com a ajuda dos seus educadores, que devem seguir o seu papel de auxiliares nesse processo.

Conforme considera Ramos (2002, p. 6), “nem tão largada que dispense o educador, dando margem às práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixa de serem brincadeiras.”, já que a intencionalidade do educador pode, por exemplo, estar na organização do espaço.

O lúdico não só permite o aprendizado e o desenvolvimento da criança, como lhe dá o grande impulso para aprender através da ação de jogar e brincar.

O EDUCADOR E A CRIANÇA.

Nos primeiros anos de vida da criança está no processo de construção física, sócia afetiva e intelectual, processo esse que é capaz de intervir positivamente no seu desenvolvimento, suprimindo suas necessidades, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências motoras, cognitivas, sociais, afetivas, etc. O lúdico não só permitirá o aprendizado e o desenvolvimento da criança através da ação de brincar, jogar, como lhe dará o grande impulso para aprender.

Carvalho (1992 p. 28) afirma que:

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

Com brinquedos e brincadeiras a animação lúdica funciona como um processo facilitador da aprendizagem, tornando o ensino significativo e prazeroso. Zanluchi (2005, p. 91) assegura que “A criança brinca daquilo que vive; extrai seu pensamento lúdico de seu cotidiano”.

Para que o lúdico seja uma estratégia didática que auxilia na construção do conhecimento e desenvolvimento da criança, o educador precisa visar uma aprendizagem a um conhecimento, a uma intencionalidade educativa, a fim de alcançar objetivos predeterminados. A ação de brincar e o interesse da criança envolve sua faixa etária, seu desenvolvimento, seus hábitos culturais. Os brinquedos e brincadeiras exercem uma forte influência na formação da personalidade infantil.

A base que sustenta as aprendizagens feitas pelas crianças na escola é a relação afetiva que se cria entre elas e o educador.

Sobre isso, Gusso et al. (2010, p. 18) asseguram:

[...] é papel do professor o domínio acerca dos conteúdos a serem ensinados e da metodologia mais adequada à sua assimilação pelos o conhecimento sobre as características de desenvolvimento das crianças, a construção de vínculo afetivo fundamentado em teorias do desenvolvimento infantil e na relação de autoridade do professor, a adequada utilização do tempo no planejamento das atividades (visando à assimilação do conhecimento por parte das crianças), o incentivo à expressão dos alunos em sala de aula e em outras instâncias de participação da escola.

O educador tem o papel fundamental na escolha e disponibilização dos brinquedos e materiais, além do planejamento e implementação de uma rotina junto às crianças, para que aprendam a usar, guardar e respeitar as normas de uso dos brinquedos.

O BRINQUEDO E AS BRINCADEIRAS

O brinquedo é a essência da infância e consente uma tarefa pedagógica que permite a

produção de conhecimento da criança. A criança, em posse do brinquedo, não somente imita a realidade do adulto, mas a simboliza, atribui significado a ela.

Como destaca Kishimoto (1994), o brinquedo substitui o objeto real, mas não necessariamente como réplica idêntica. Ele representa, na ludicidade, o estímulo à capacidade criadora, a necessidade imaginativa da criança e, desse modo, estabelece uma forte ligação dessas com o processo de aprendizado, refletido na apreensão do mundo adulto.

A brincadeira é uma dimensão do elemento lúdico permeada por regras estabelecidas e que tem como característica essencial a espontaneidade. Para Dallabona (2004), (p. 3) a brincadeira essencialmente se relaciona ao ato de brincar, à conduta espontânea que procede de uma agilidade não estruturada, que submerge regras. O brinquedo é usado para indicar o verdadeiro sentido de elemento de brincar; já a atividade lúdica envolve, de maneira ampliada, os conceitos anteriores.

A brincadeira pode ser desenvolvida mediante a utilização de brinquedos ou simplesmente como atividades interacionais, mas em ambos os casos, parte de situações imaginadas que desenvolvem a capacidade de flexibilização e adaptação a situações antagônicas da vida.

Para Borba: “a brincadeira insere-se no contexto histórico e cultural, perpassando tempo, lugar, espaço e estrutura social, servindo para situar a criança nas redes de relações estabelecidas com adultos e outras crianças” (2006, p. 1).

No ato de brincar, a criatividade torna-se fator preponderante e torna a brincadeira um importante instrumento na busca de resposta a desejos e anseios relacionados à realidade circundante. Muitas vezes entendida como atividade inútil ou mero passatempo pelo adulto, ela representa muito para o mundo infantil. “Para a criança, a brincadeira é uma questão de sobrevivência. É a única ferramenta que ela possui para compreender o mundo e interferir na vida” (NICOLAU et al., 2003, p. 41).

As crianças costumam dedicar parte de seu tempo aos brinquedos e brincadeiras. Apesar disso, muitos adultos, inclusive educadores, não compreendem a importância que eles possuem na vida e no desenvolvimento infantil. Os adultos acreditam que brincar é uma coisa sem importância, algo não sério, pelo fato de não ser um trabalho. Não percebem que, através das brincadeiras, as crianças se constituem como indivíduos e essas não só expressam a possibilidade de desenvolvimento integral como auxiliam no processo de socialização, indispensável a todas as etapas posteriores da vida das crianças.

Brincar ajuda na aquisição da autonomia e valoriza as relações (com os adultos, com as outras crianças, com o espaço geográfico). Através do brincar que elas conquistam suas primeiras relações com o mundo e com os objetos e vão ampliando a capacidade de perceber o mundo através das brincadeiras de faz de conta. Remetendo a Winnicott (1975), quando não proibidas, a espontaneidade e a inventividade atuam no sentido de realizar os acontecimentos, de brincar; logo, as crianças alcançam a aprendizagem.

Diante dos textos estudados, permitiu-se observar que é fato que o ato de brincar desenvolve e proporciona nas crianças diversas aprendizagens, bem como favorece a autoestima, auxilia a criança a superar suas aquisições de forma criativa, estimula a curiosidade, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. É a partir do lúdico que a criança percebe as regras, aprende a conviver em grupo, aprende a dividir o que tem com as outras crianças e consegue associar conhecimentos que ela já possui com conhecimentos que ela desenvolve no decorrer da brincadeira.

Diante das reflexões apresentadas ao longo do artigo, fica evidente o papel do professor em mediar e estimular a construção do conhecimento da criança, favorecendo o desenvolvimento e despertando a curiosidade, o pensamento e a criatividade dos alunos.

Além de mediar o processo de construção do conhecimento através do lúdico, o professor também precisa exercer o papel de facilitador dos jogos e das brincadeiras, fazendo com que haja momentos em que ele ensine a criança a brincar e também momentos em que ele deixe a criança escolher as próprias brincadeiras e brinque livremente sem a sua interferência, mas sim, sob sua observação.

CONCLUSÃO

Esse artigo procurou refletir a importância do lúdico no desenvolvimento infantil sendo possível descobrir que o mesmo é de extrema relevância para o desempenho da criança. Como se pode perceber, o elemento lúdico exerce uma função de grande importância no que se refere ao alicerce do processo de ensino-aprendizagem. Na educação infantil, momento de transição na vida da criança, o ato de ensinar está muito vinculado ao de brincar e, por isso, o lúdico é indispensável para que a criança compreenda e enfrente os desafios que a vida lhe oferece.

Cabe ao educador permitir que esse elemento faça parte da vivência da criança em sala de aula e, desse modo, os alunos sejam inseridos na aventura do conhecimento de modo

prazeroso, não como uma tarefa muitas vezes entediante. Em uma realidade na qual os brinquedos direcionam as crianças a níveis perigosos de isolamento, como os games avançados, os jogos de celulares e a televisão. Por isso é mais do que necessário o resgate do lúdico como estratégia de socialização e aprendizagem da criança. Portanto, os trabalhos acadêmicos realizados na área contribuem de modo muito positivo para a revalorização dos jogos, brinquedos e brincadeiras, seja no ambiente escolar, seja no seio das famílias ou no círculo de amigos da criança. Esses fatores justificam a escolha do tema e a importância do presente trabalho.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso, A importância do lúdico na aprendizagem com o auxílio de jogos. Porto Alegre: Artmed, 2001.

BASSEDAS Eulalia, Teresa Huget e Isabel Solé. Trad Cristina Maria de Oliveira. Aprender e ensinar na educação infantil, Porto Alegre Artes Medicas sul, 1999.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC. 2017. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil> Acesso em 28 de Junho de 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Manual de orientação pedagógica: módulo III. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. Brasília. Mec/Seb. 2012. 40p

CLAYDY, CARMEM MARIA (ORG.). O EDUCADOR DE TODOS OS DIAS CONVIVENDO COM CRIANÇAS DE 0 A 6 ANOS. PORTO ALEGRE: MEDIAÇÃO, 1998.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CRAIDY, Carmen Maria (Org.). O educador de todos os dias: convivendo com crianças de 0 a 6 anos. Porto Alegre – RS: Mediação, 2004.

CRESWEL, J. W. Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

CHIARA, I. D. et al. Normas de documentação aplicadas à área de Saúde. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2008.

- DALLABONA, S. R. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG, v. 1, n. 4, jan- mar/2004. Disponível em <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>. Acesso em 10/06/2018.
- DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.
- FEIJÓ, Olavo Guimarães. Corpo e movimento - uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.
- FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15- 19, jul./set. 2003.
- GUSSO, Mari et al; AMARAL, Arleandra Cristina Talin do.; CASAGRANDE, Roseli Correia de Barros; CHULEK, Viviane (Org.). Ensino Fundamental de nove anos: orientações pedagógicas para os anos iniciais. Curitiba, PR: Secretaria de Estado da Educação, 2010.
- KISHIMOTO, T Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- MARKONI, M.A., LAKATOS, E.M. Técnicas de Pesquisa: Planejamento e Execução de Pesquisas, Amostragens e Técnicas de Pesquisa, Elaboração e Interpretação de Dados. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- MARTINS, G. de Andrade. Manual para elaboração de monografias e dissertações. São Paulo: Atlas, 2000.
- NICOLAU, M L Machado; DIAS, M C Morais (Org.). Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância. Editora PAPIRUS; Campinas, SP, 2003.
- OLIVEIRA, M K. (1992). Vygotsky e o processo de formação de conceitos. In: Y. delataille.; M.K. Oliveira, M.K. & H. Dantas. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogeneticas em discussão. (12a ed.). São Paulo: Summus. p. 23-24.
- OLIVEIRA, S L. Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1999.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. D. Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2^a. ed. Novo Hamburgo: Universidade Freevale, 2013.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZANLUCHI, F. B. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

Recebido em: 30/07/2024

Aprovado em: 15/08/2024

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

BURIOLA, C. M. A importância do lúdico nas aulas de educação física na educação infantil. **REBESDE**, v. 5, n. 2, p. 1-13, 2024.