
Licenciatura em Educação Física

EDUARDO RODRIGUES DA SILVA

ATIVIDADES LÚDICAS E CULTURA EM DIFERENTES GRUPOS ETÁRIOS E CULTURAIS

A large, abstract geometric design in the bottom half of the page, consisting of a series of overlapping triangles in shades of light blue and white, creating a complex, crystalline pattern.

Rio Claro
2010

EDUARDO RODRIGUES DA SILVA

**ATIVIDADES LÚDICAS E CULTURA EM DIFERENTES
GRUPOS ETÁRIOS E CULTURAIS**

Orientador: Profº Dr. Wilson do Carmo Jr.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Biociências da Universidade
Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” -
Campus de Rio Claro, para obtenção do grau de
Licenciada em Educação Física

Rio Claro
2010

790.0135 Silva, Eduardo Rodrigues da
S586a Atividades lúdicas e cultura em diferentes grupos etários e culturais /
Eduardo Rodrigues da Silva. - Rio Claro : [s.n.], 2010
35 f. : il.

Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação Física) -
Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro
Orientador: Wilson do Carmo Jr.

1. Lazer. 2. Atividades lúdicas. 3. Brincadeira. 4. Jogo. I. Título.

*Dedico este trabalho a todas as pessoas importantes
em minha vida, em especial aos meus pais, irmã e avós,
que sempre me deram carinho e força para que eu seguisse em frente.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me dar saúde, força, por nunca ter me deixado desistir de lutar por um sonho e por me rodear de pessoas maravilhosas e importantes para que eu pudesse sempre crescer cada vez mais e ser feliz.

Novamente, agradeço aos meus pais por tudo o que fizeram e ainda fazem por mim. Desde sempre batalhando para que nunca faltasse nada, tanto para minha irmã quanto pra mim, sempre buscando o melhor para nós, filhos.

Mãe, você é a pessoa mais importante neste mundo. Mulher guerreira, lutadora, batalhadora, esforçada, dedicada. Faltam adjetivos e palavras para te descrever e poder te agradecer por tudo. Sempre se dedicou a tudo o que fez da melhor maneira possível e eu sempre busquei ser como você. Não sei onde a senhora consegue tanta força para ser assim e superar os problemas que nós enfrentamos. Só nós sabemos o quanto nossa vida é difícil e tamanhas são as dificuldades que a gente passa em relação a muita coisa. Porém, você sempre deu seu jeito para que as coisas ficassem bem e acontecessem da melhor maneira possível. Sempre fui aquele filho “palhaço” que fazia piada com tudo só pra te ver feliz e sorrindo. Você merece ser feliz mãe! E eu prometo que vou continuar me dedicando e me espelhando em você para poder te orgulhar de ter um filho como eu. Mais uma vez, muito obrigado. Eu te amo!

Pai, você é o cara! Não sei nem o que te dizer. Você é aquele que me ensinou a ser gente, me ensinou a ser homem. Sempre me apoiou em tudo, desde quando eu era um moleque que só queria jogar bola e mais nada. Era você quem acordava cedo pra me levar no clube ou em qualquer outro lugar só pra me ver correr atrás de uma bola e de um monte de crianças. E até hoje, seja para o que for, o senhor está lá, me apoiando e me dando forças. Com seu humor irreverente, seu machismo assumido e uma série de características que só o senhor tem, você é o melhor pai e parceiro que eu poderia ter. Se hoje eu sou persistente, briguento, discuto com todo mundo porque sempre quero ter razão e falo palavrão pra cara***, é porque eu sou igualzinho a você. Acredito que implico bastante com o senhor exatamente por isso, porque eu sou idêntico a você. E pode ter certeza que isso é um motivo de grande orgulho pra mim, porque eu disse e repito: VOCÊ É O CARA!

Sinto muito a sua falta aqui em Rio Claro em vários momentos e em diversas ocasiões, mas durante aquele jogo do nosso Tricolor na TV, bebendo uma cervejinha e xingando todo mundo... puts, como isso faz falta. Obrigado novamente por tudo. Te amo!

Aposto que se minha irmã estiver lendo isto ela está pensando que eu a esqueci, mas não é impossível que isso aconteça. Eu me lembro da nossa mãe grávida, de você nascendo, de todo mundo só pensar e querer saber de você. Mas o tempo passa rápido, você cresceu e se tornou essa mulherona que deixa os menininhos babando por aí e me fez ganhar um monte de fãs, porque todos que queriam se aproximar de você vinham “puxar meu saco” antes, como se isso fosse adiantar alguma coisa. É estranho num dia te dar banho e no outro ir pra uma balada e te encontrar lá. O tempo passa rápido, a gente cresce e aprende muita coisa. Antes de vir para a faculdade eu me lembro que a gente brigava e discutia por tudo e qualquer coisa, todos os dias. Mas depois que passamos a nos ver e conviver menos, percebemos o quanto esse carinho entre nós é essencial para que tivéssemos força. Obrigado por sempre me defender, por sempre me encobrir quando eu apronto (não deixa ninguém ler isso) e por ser simplesmente a melhor irmã do mundo. Eu também te amo!

Não tem como não citar vocês: vó e vô. A senhora foi e sempre vai ser minha segunda mãe. Sinto falta demais de você todos os dias, afinal cresci e vivi grande parte da minha vida na sua casa, do seu lado. Durante muitos anos eu passei mais tempo com você do que com qualquer outra pessoa. Adoro quando a senhora me liga aqui perguntando quando eu vou voltar pra casa, morrendo de saudades. O jeito especial que só a senhora sabe como me tratar é demais, muito obrigado por tudo. Te amo demais!

E o senhor, vô? O cara mais forte, trabalhador e dedicado que eu já vi. Ah, e teimoso também. Dizem que eu aderi isso do senhor mas eu discordo! Obrigado por estar sempre presente na minha vida e preocupado comigo em todos os sentidos. Nunca me deixou faltar nada e sempre ajudou para que eu tivesse e pudesse aproveitar tudo para contribuir com minha formação. Também te amo meu velho!

Mais uma velha, muito obrigado família! Meus tios ‘Paiê’ e tia Eli que sempre foram presentes na minha vida também, muitíssimo obrigado! Amo vocês também. Gabi, Dani, tios, tias, primos e todos aqueles parentes que, de alguma forma, contribuíram para este momento, deixo aqui o meu muito obrigado a vocês.

Agradeço, de coração, aos meus grandes amigos de Limeira, que graças a Deus tenho muitos, que sempre proporcionaram os 'rolês' mais divertidos e cômicos do mundo. É muito bom chegar aos finais de semana e saber que vamos dar risada e curtir! Vocês tem participação nisso tudo pois se eu sou feliz é porque, de alguma forma, vocês fazem parte dessa alegria. Muito obrigado.

Também agradeço a todos os amigos que fiz durante esses 4 anos aqui na Unesp. Em especial a turma do LEF 2007, minha sala, pode ter certeza que nunca vou me esquecer de nenhum de vocês. A saudade já está grande. Quanta coisa juntos, quanta risada, quanta festa, quanta alegria! Amigos de república que morei junto, de outras repúblicas, do futebolzinho na facul, de balada, enfim, de qualquer lugar, mas simplesmente: amigos!

Um agradecimento especial ao Renan, tão bobo e feliz quanto eu. Você é parceiro demais e vai ser pra sempre meu irmão, muito obrigado por ser meu amigo e fazer parte da minha trajetória! Parceiro de estágio, de trabalhos, de seminários sempre feitos no dia e sempre os melhores e mais engraçados, de futebol, simplesmente um irmão! A você Jamal, por ser parceiro de Rep. durante 3 longos anos, por fazer parte do famoso e inigualável 'Quarto dos Brother', por ser parceiro de cerveja e de tudo, obrigado irmão, você é f***! Um agradecimento em especial também ao Róbson, parceiro de Rep. agora que abriu as portas pra mim e me ensinou muitas coisas, obrigado japonês! Apreendi muito com futsal e com liderança.

Agradeço também as meninas do futsal da Unesp. Comecei a trabalhar com vocês este ano e saibam que todas são muito especiais para mim. Muito obrigado pela vontade mostrada em cada treino e em cada jogo. Isso me faz buscar forças para fora de quadra também. E que venha o InterUnesp, porque esse ano ninguém tira de nós! Muito obrigado também as meninas do Projeto Extensão de Futsal da Unesp, que a cada dia se mostram mais empenhadas em aprender e querer fazer o que gostam.

Também quero agradecer ao coordenador do curso de Educação Física da Unesp/Rio Claro Wilson, que abriu as portas para mim quando eu o procurei, em cima da hora e bastante atrasado, para ser meu orientador e me auxiliar neste trabalho. Sempre se dispôs a me ajudar no que eu precisasse me dando base e auxiliando no que fosse preciso, sendo muito importante para a realização deste trabalho. Obrigado!

Por fim, mas não menos importante quero agradecer a uma pessoa que foi essencial e importantíssima para minha formação e meu crescimento pessoal. Alguém que eu aprendi a amar, respeitar e a ter um carinho inexplicável. Uma pessoa que eu jamais vou esquecer e vou levar sempre comigo, independente de maneira que for. Muito obrigado, Flávia. Muito obrigado mesmo, por ser essa parceira que você é e sempre foi em todos os momentos que eu precisei. Por me dar forças quando eu mais necessitava, por me apoiar nas minhas decisões, por se preocupar sempre comigo, por me dar broncas quando eu mereci, por ser tão 'nerd' e pegar tanto no meu pé os 4 anos em relação aos deveres da faculdade, enfim, por cuidar de mim. Eu sei o quanto isso foi importante. Você sempre vai ser a melhor colega de sala, amiga, companheira, amante, namorada e mulher que eu já tive. Mais uma vez, muito obrigado. Você também é pra sempre. E não esquece: "Quem foi que disse que pra estar junto precisa estar perto? Pense em mim que eu to pensando em você". Te amo.

*"A imaginação é mais importante que o conhecimento.
O conhecimento é limitado. A imaginação envolve o mundo."*

(Albert Einstein)

SUMÁRIO

Página

1. CAPÍTULO I - O PROJETO.....	09
1.1. Introdução.....	09
1.2. Metodologia.....	11
1.3. Revisão de Literatura.....	11
1.4. Objetivo.....	13
2. CAPÍTULO II - Atividade Lúdica: Conceito e Características.....	14
3. CAPÍTULO III - O Lúdico no Decorrer do Tempo e nas Diferentes Idades.....	17
4. CAPÍTULO IV - O Lúdico em Relação ao Indivíduo, a Educação Física e a Outras Áreas.....	23
5. CAPÍTULO V - O Lúdico Ontem, Hoje e Suas Transformações.....	26
6. Conclusão.....	29
7. Referências Bibliográficas.....	32

1. CAPÍTULO I - O PROJETO

1.1. Introdução

A atividade lúdica resume-se a todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando há a sua execução, ou seja, divertir o praticante através dela. Esta, também pode ser conhecida como brincadeira. Porém, para os diferentes grupos, essa forma de manifesto de prazer e diversão pode ser representada de maneiras distintas. Isso pode ocorrer com base na cultura de cada indivíduo, onde seus hábitos e costumes são diferentes uns dos outros, o que varia a maneira como cada um brinca ou se diverte.

Das concepções de jogo, linguagem e estética, demonstram haver uma necessidade primordial do exercício simbólico das práticas corporais que representam e dão significados para as tarefas do cotidiano. Além disso, tais atividades fortalecem a identidade de pessoas e de sociedades de diferentes grupos etários e tendem a manifestar maneiras diferentes de se divertir através de atividades ou brincadeiras que lhe façam sentir prazer, devido à época em que foram criados, aos costumes que tinham as maneiras que foram educadas, enfim, diversos fatores que diferenciam os mais variados grupos de idade.

Sabe-se que a atividade lúdica e de lazer se manifestam em diferentes culturas com diferentes funções sociais, filosóficas e psicológicas. Cada função denota uma necessidade e representa a própria sobrevivência de certas culturas, sejam elas tribais, comunitárias, corporativistas e com tendências exclusivas para divulgar e ampliar o sentido do indivíduo e suas relações com a sociedade e o coletivo. O ato de brincar, de intervir na realidade de forma constante, usando a motivação e o entretenimento, cuja relação desperta a satisfação e o prazer pelas atividades, parece ser um caminho importante para a formação contínua de qualquer indivíduo. O brincar e o jogar, ações que fazem parte da natureza de qualquer espécie, no ser humano parece simbolizar uma das atividades que mais contribuem para despertar o sentido pedagógico da atividade lúdica como forma de compreender as relações consigo mesmo, com os outros e com o mundo. Na realidade o brincar, o jogar e a forma de representação mais visível, sobretudo sob a

dinâmica das práticas corporais, as quais aproximam e se interconectam os níveis de formação do indivíduo na sua totalidade: o orgânico, o social e o psíquico. É nesse sentido que a brincadeira, brinquedos e jogos diversificados, em ambientes nos quais toda imaginação e criatividade constrói as aptidões no contexto vigoroso da saúde física e psíquica. Historicamente, podemos observar o quanto a dinâmica lúdica se estabelece como necessidade de formação. Cada cultura, cada comunidade, cada faixa etária, buscam nas funções lúdicas o recurso para compreender parte do sentido da vida como um todo. Com isso, desde a tenra infância até adultos e indivíduos idosos, de uma forma ou de outra encontram nas atividades lúdicas o sentido ético, estético e um sentido legítimo para as funções do dia a dia.

Enfim, a forma com que cada grupo ou cada pessoa individualmente realiza qualquer tipo de atividade lúdica, pode ser feita de diversas maneiras com diversas atividades diferentes, desde que aquele que o faça, realize-a de tal forma que lhe faça sentir prazer e diversão, visto que este é o conceito e a finalidade da ludicidade.

Serão abordados neste estudo o sentido da atividade lúdica, seu conceito e características que possam contribuir para uma formação mais abrangente e permitir a reflexão sobre o sentido das práticas corporais suas nuances e interfaces com outras atividades da vida cotidiana das pessoas. Não menos abrangentes, devemos também enfatizar o lúdico no decorrer do tempo e nas diferentes idades, considerando essa análise com pano de fundo para sustentar a idéia de que o comportamento lúdico pode despertar a criatividade e permitir a auto-descoberta, auto-análise e toda cadeia de linguagens que são fornecidas para formação e transformações das pessoas no processo de suas existências. Ainda que fundamental, projetar a análise num campo mais extenso, as atividades lúdicas, jogos, práticas do lazer e entretenimentos, a questão lúdica parece como uma estreita ligação do exercício constante e contínuo na relação do indivíduo, a educação física e outras áreas do conhecimento. Deverão vigorar uma das questões atuais no campo profissional e de competência.

Nessa justa conexão, estamos assistindo uma intensa projeção no campo das transformações conceituais, sobretudo na necessidade de projetarmos novas formas de comportamento para com a saúde e qualidade de vida das pessoas, o sentido do lúdico o que foi ontem, suas características de mudança na ordem de valores existenciais hoje e suas possibilidades de transformações efetivas para com as

opções pedagógicas, na educação, na formação interdisciplinar e no contexto de políticas públicas.

1.2. Metodologia

Será realizada uma pesquisa bibliográfica acerca de temas com referências interdisciplinares sobre o lúdico, o jogo, o lazer e as manifestações de natureza estética que sustentam a identidade das sociedades.

1.3. Revisão de Literatura

Para Huizinga (2000) um dos elos lingüísticos mais importantes é o jogo, onde este é o fato mais antigo que a cultura, pois pressupõe sempre a sociedade humana, ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica e confere um sentido a ação. Isso nos permite analisar o jogo em sua concepção mais original que é o domínio lúdico. Desta forma, está sustentada nesse contexto a necessidade do jogo como fonte de prazer e criação para qualquer indivíduo.

Huizinga também deixa evidente uma observação sobre ludicidade e jogo, onde o fato de se apontar a presença de um elemento lúdico na cultura não quer dizer que se atribui ao jogo um lugar de primeiro plano, entre as diversas atividades da vida civilizada, nem que se pretende afirmar que a civilização teve origem no jogo através de qualquer processo evolutivo. A partir daí, se faz necessária a compreensão de que a ludicidade, presente em vários aspectos e instrumentos da vida e da própria educação, não é a solução de todas as coisas e nem a resposta a todas elas. A ludicidade está para o sujeito e ele necessita dar valor a ela. Neste contexto, percebemos nos jogos populares, uma riqueza infinita de elementos lúdicos, diluídos em repertório, linguagem e identidade comunitária.

Kishimoto (1999) salienta que a concepção de jogo não pode ser vista de uma maneira simples, mas também pelo significado da aplicação de uma experiência, instrumentalizada pela cultura da sociedade. Isso significa que quando alguém joga, está ao mesmo tempo desenvolvendo uma atividade lúdica. Neste contexto

podemos observar uma relação íntima entre atividade física e prazer, o que enfatiza essa concepção do lúdico, demonstrando que o prazer e a prática de atividades devem estar sempre juntos, quando a questão for o lúdico.

A mesma autora citada acima também trata de diferenciar, jogo, brinquedo e brincadeira. Para a autora, brinquedo enquanto objeto é sempre suporte da brincadeira, que pode ser definida como a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e mergulhar na ação lúdica. Já Lorezoni (2002) estabelece uma diferença entre jogo e brincadeira, onde o jogo é uma brincadeira com regras e a brincadeira, um jogo sem regras. O jogo se origina do brincar ao mesmo tempo em que é o brincar.

Para Caillois (1990) dentre as principais características de qualquer jogo humano destaca-se a constante presença da idéia de limites e liberdades em seu desenvolvimento, pois todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Esse conjunto de regras não pode ser violado sob qualquer hipótese, pois acarretaria a destruição da atividade, ou seja, a presença de certos limites é incontestável na prática de qualquer jogo. Entretanto, o jogador sempre tem uma relativa liberdade de criação, já que devido ao afastamento da vida real podem-se correr alguns riscos sem grandes conseqüências para a vida do participante.

Segundo Piaget (1975) e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu modo de brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento.

Portanto, podemos entender que a diferenciação se situa numa definição conceitual, perspectivada pela infância em seu sentido psicológico. O fato de jogo, brinquedo e brincadeira serem distintos, não muda a finalidade dos aspectos onde estes são empregados, que é a finalidade lúdica, seja da maneira que for.

1.4. Objetivo

Com o intuito de analisar o lúdico de uma maneira geral, suas características e diferentes maneiras de ser empregado nos diferentes grupos etários e culturais, este trabalho visa analisar como é a questão da ludicidade nesse contexto, como é visto e empregado o lúdico por essas classes, o pensamento dos diferentes grupos em relação a ele, o que cada grupo busca nas atividades lúdicas, como pode ser empregado na vida das pessoas e uma série de outros fatores sobre a questão do lúdico, importantes para um melhor desenvolvimento na vida do ser humano.

2. Capítulo II

Atividade Lúdica: Conceito e Características

Podemos caracterizar a atividade lúdica, de uma maneira geral, como qualquer movimento ou prática que possui como finalidade a produção de prazer quando se é executada, isto é, divertir e satisfazer quem a faz.

Da mesma forma, podemos conceituar o lazer, um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode se entregar de livre vontade, seja para repousar, se divertir ou então para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se de suas obrigações profissionais, familiares e sociais. (DUMAZEDIER, 1976). Todo ser humano necessita de lazer, afinal, a rotina diária da maioria das pessoas é desgastante e cansativa, com trabalho, estudos, competitividade no mercado, enfim, diversos fatores que geram angústia e apreensão. Dessa forma, o lazer é essencial para o indivíduo se recuperar, fisicamente e mentalmente, e encarar mais uma jornada em sua vida. Mesmo aqueles que possuem uma vida mais tranquila, não podem abdicar de terem seus momentos de lazer, afinal, é preciso preservar a saúde mental sempre.

O lúdico que se caracteriza por ser espontâneo, funcional e satisfatório, também faz parte da atividade do ser humano. Refere-se a uma dimensão pessoal que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação, além de abranger atividades despretensiosas e descontraídas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia (NEGRINE, 2000). As implicações da atividade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo, passando a necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente (ZACHARIAS, 2007). Na atividade lúdica, não importa apenas o produto da atividade, o seu resultado, mas sim a própria ação, o momento vivenciado. Possibilita a quem a vivencia um

momento de encontro consigo e com o outro, momentos de realidade e de fantasia, de cuidar de si e de olhar para o outro, enfim, proporciona inúmeros momentos de vida para cada ser humano (ALMEIDA, 2006). Pode-se, também, ser conhecido como brincadeira, menos consistentes e mais livres de regras ou normas, sem visar a competição como principal objetivo, mas sim a ação e o movimento vivenciado, além da realização de uma tarefa que gere prazer aos participantes.

Porém, para os diferentes grupos, essa forma de manifestar prazer e diversão pode ser representada de maneiras distintas. Isso ocorre com base na cultura de cada indivíduo, onde seus hábitos e costumes são diferentes uns dos outros, conforme cada um tem a sua maneira de viver, pensar e uma forma de agir e reagir sob determinadas circunstâncias ou situações que surgem durante os momentos da vida.

Tudo isso varia a maneira como cada ser aproveita sua forma de lazer, brinca ou se diverte, além, também, da questão da faixa etária, que distingue a maneira de brincar de cada um, devido, claro, à diferença de idade e também pela vivência e pelo universo com que cada ser humano está ou foi inserido em algum momento de sua vida. É nesse sentido que devemos refletir sobre questões associadas à cultura do lúdico, lazer, entretenimento, sobretudo, numa sociedade democrática na qual tais conceitos se confundem. Não podemos estabelecer conceitos rigorosos ou mesmo considerar que tais conceitos se confundem. Cada sociedade, cada comunidade, cada população ou nação, confirma suas prerrogativas para ilustrar e programar as atividades que levam seus indivíduos a viver seus modos sob os quais compreendem estados de prazer, satisfação pela vida cotidiana e as relações com o trabalho e outras responsabilidades existenciais.

Não seria um erro de análise se analisar historicamente a concepção de lazer, atividade lúdica e suas interfaces. Sendo assim, parece, ao longo da formação cultural de uma sociedade, que esses conceitos se confundem. Entretanto, a concepção de trabalho, efeito de produtividade de bens de consumo, somente no mundo industrializado que esses conceitos se dispersaram. Para o homem que trabalhava, sob a égide da subsistência, a dinâmica das tarefas era fruto da necessidade de produzir pela satisfação. O que hoje, na modernidade, essa correlação de desfez. Assim, toda atividade de participação na vida cultural, isto é, toda atividade de criação ou de compreensão de uma função da vida cotidiana ou mesmo uma obra, qualquer que seja sua natureza, poderia ser uma atividade de

lazer. Hoje entendemos, pois, aquelas funções, como uma espécie de concorrência permanente e direta com todas as outras atividades da vida do trabalho, em particular, as escolhas para viver no mundo lúdico, quase *fantástico*. Podemos, contudo, fazer a reviravolta pro conta da criatividade das nossas relações com a cultura vivida. Se for pelo prazer, participar de um espetáculo de teatro ou dança, ler uma obra literária ou poética, estudar uma obra de divulgação científica poder ser consideradas como um passeio descontraído, um jogo, metaforicamente ou não, uma viagem, seja qual for sua interpretação.

3. Capítulo III

O Lúdico no Decorrer do Tempo e nas Diferentes Idades

Endossando a fala dos autores citados nos capítulos anteriores, as atividades lúdicas em geral e o lazer sempre existiram, mas a maneira com que eram praticados foi mudando e se transformando com o decorrer do tempo. Muitas formas de se divertir e de brincar, que existiam ou que eram bastante comuns antigamente, foram se perdendo ao longo do tempo, se modificando ou então foram sendo esquecidas aos poucos e raramente são vistas nos dias atuais.

Antigamente, não se existia tanto brinquedo como hoje em dia. Os poucos que existiam estavam bem distantes daqueles que vemos hoje, eletrônicos ou cheio de artefatos. Logo, era necessário buscar alternativas para a diversão em materiais alternativos, como sucata ou qualquer tipo de material simples e de fácil acesso, ou então se divertir sem o uso de nada concreto, apenas com cantigas de roda, amarelinha, passa anel, enfim, brincadeiras que não necessitavam de nada confeccionado com trabalho, mas que divertiam, alegravam, mantinha entretidos os seus participantes e eram muito praticadas. Esses fatores contribuíam muito para estimular a criatividade das crianças, pois elas quem faziam os próprios brinquedos ou buscavam maneiras de brincar usando a imaginação. Hoje em dia as crianças já recebem os brinquedos prontos e o único trabalho que têm é usufruí-los e aproveitá-los.

O brinquedo, por sua vez, é um objeto ou uma atividade lúdica, voltada única e especialmente para o lazer e geralmente associada as crianças, também usada por vezes para descrever objetos com a mesma finalidade, mas voltada para adultos. Alguns brinquedos permitem as crianças divertirem-se enquanto, ao mesmo tempo, as ensinam sobre um dado assunto. Brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aquelas usadas em jogos

cooperativos, onde elas podem interagir com outras crianças e ter uma relação social melhor, conhecendo novas culturas e explorando novos conteúdos e culturas. Além disso, aumentam o comportamento cognitivo e estimulam a criatividade, auxiliando no desenvolvimento das habilidades físicas e mentais que são necessárias mais tarde na vida.

A história do brinquedo é uma história que acompanha o homem. O brinquedo é mais do que apenas um objeto para a criança se distrair e se divertir. É uma forma de conhecer o mundo que tem ao seu redor, de dar asas à sua imaginação. Como tal os brinquedos sempre estiveram presentes na sociedade. Claro que havia a limitação em termos de materiais utilizados, mas a imaginação humana permitiu ultrapassar este ponto.

Outro fator interessante, é que antigamente as crianças se socializavam mais em espaços públicos para brincarem. Com a modificação da sociedade, isso foi desaparecendo e as crianças passaram a brincar mais com seus brinquedos do que com outras pessoas. O brincar faz parte do desenvolvimento infantil e as brincadeiras antigas contribuem para desenvolver a coordenação motora, explorar o movimento, o equilíbrio, o respeito às regras e para com outra pessoa e ao lado intelectual de cada criança.

Além das formas de brincar variarem com o passar do tempo, elas também se distinguem de acordo com a faixa etária de cada indivíduo. As pessoas têm vontades e sentimentos diferentes com relação ao sentir prazer durante as atividades lúdicas e ao lazer devido, boa parte, a sua cultura e idade.

Na infância, por exemplo, o brincar permite a criança resolver conflitos internos, além de garantir a construção do conhecimento e do desenvolvimento emocional, cognitivo e social. O tempo utilizado pela criança para brincar contribui para o seu bem-estar e para suas experiências futuras. É a oportunidade que a criança tem de aprender sozinha com sua própria falha sem se sentir constrangida em errar e tentar novamente.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento proporcionando a criança experimentar o mundo. Para Barreto (2000), ao brincar, a criança desenvolve, entre outros, o seu lado emocional e afetivo, estando em constante momento de experimentação e aprendizagem. A brincadeira, apesar de não possuir natureza determinada, com regras e atividades dirigidas, permite explorar os processos capazes de fazer o brincar funcionar de verdade, favorecendo, dessa forma, a

construção do conhecimento e o desenvolvimento emocional, social e cognitivo das crianças.

Segundo Leontiev (1991), “Brincando a criança irá pouco a pouco aprendendo a se conhecer melhor e a aceitar a existência dos outros, organizando suas relações emocionais e, conseqüentemente, estabelecendo suas relações sociais.”.

Já o adulto tem uma relação diferente com a ludicidade. Podem-se fazer indagações em relação aos adultos como: além das suas atividades laborais, eles se permitem desfrutar de momentos lúdicos? E também: como o adulto se comporta nas atividades lúdicas?

Estas reflexões se por um lado requerem uma análise complexa da atitude do adulto em função da sua pré-história de vida, por outro lado se pode inferir que o adulto deva estar preparado para poder interagir com as crianças no campo lúdico. O comportamento do adulto decorrente das influências socioculturais pode ser uma das causas que o levam a se afastar do verdadeiro sentido da atividade lúdica, como também de entendê-la com outro sentido, que não o percebido pelas crianças quando jogam.

A esse respeito, Arfoilloux (1976), considera que há um mal-entendido fundamental entre a criança e o adulto. Para o adulto, o jogo se opõe às atividades “sérias” de produção, isto é, como trabalho. Ressalta ainda que para o adulto, também é entendido como necessário para a recuperação de forças físicas e psíquicas, utilizadas em sua atividade laboral. Serve ainda como preparação para a obediência de regras, que muitas vezes nada mais são do que a imitação ou a caricatura das leis que regem a sociedade.

No pensamento desse autor, fica claro que a compreensão do jogo pela criança, de forma alguma é a do adulto, o que por si só, desencadeia dificuldades nas inter-relações.

O adulto tem como pano de fundo para todas as atividades que realiza ou participa, mesmo categorizadas como de “lazer”, objetivos diretos ou indiretamente associados às idéias de rendimento e produção. Busca nessas atividades desde uma melhor saúde orgânica, de seu corpo, estética corporal, reabilitações físicas, performances de rendimento para conquistar melhores marcas ou recordes, até o relaxamento psíquico e orgânico que lhes possibilite enfrentar uma nova semana de produtividade no trabalho.

Essa perspectiva leva a perceber diferenças fundamentais na compreensão e interesses que buscam as crianças de um lado através dos jogos e os adultos de outro nas atividades lúdicas em que participam. Enquanto a criança se interessa no jogo como um processo, ou seja, a atividade em si, o momento em que a realiza, não relevando muito o seu objetivo ou finalidade, em contraposição o adulto se interessa fundamentalmente nesse último, buscando sempre algo mais “importante” que a simples realização do jogo.

Um adulto que brinca com crianças também se beneficia, pois está resgatando um pouco de sua infância, se divertindo e fortalecendo uma relação de confiança entre ele e a própria criança. Desta forma, ambos os lados saem ganhando, adultos que se envolvem com crianças e estes que interagem com adultos, ganham confiança e maturidade.

A criança desfruta dos momentos em que se encontra jogando, do processo em que o realiza, enquanto que o adulto procura sempre saber qual a finalidade da atividade de jogo em que está participando.

Ao tratarmos do entendimento do lúdico na visão do adulto, ficam claras as influências histórico-sócio-culturais, que de forma gradativa e consistente foram definindo atividades apropriadas para o adulto e também para a criança. Esse fator é importante por ser revelador de que marcas e insígnias que uma sociedade produz, são as principais regentes, seja em nível consciente e mesmo inconsciente, do comportamento humano.

O jogo não deveria interessar ao adulto somente como uma função preparatória para o mundo do trabalho e da produtividade, mas ao contrário, para desmascarar os malefícios que a sociedade do adulto provoca no mundo do jogo infantil.

A atividade lúdica não pode permanecer fazendo parte somente do mundo infantil. O lúdico é elemento importante também na vida do adulto, como entende Falkenbach apud Schiller, 1998 : “o homem só se torna completo quando brinca”. A idéia de totalidade do ser humano, seja adulto ou criança, só pode ser entendida quando inclui o prazer nas atividades que realiza. Somente por esse caminho é que se conseguirá uma relação educativa mais autêntica entre adultos e crianças por meio dos jogos.

Por sua vez, os idosos, apesar de serem valorizados em grande do mundo pela sua sabedoria e pelo acúmulo de conhecimentos que detém, passam por

inúmeras situações de descaso e, até mesmo, desprezo culminando com a exclusão social dos mesmos, por serem considerados improdutivos por uma grande parcela da sociedade. Não é raro encontrarmos idosos ignorados e/ou abandonados no próprio seio familiar.

Sabemos que, com o processo de envelhecimento, ocorrem mudanças fisiológicas (WEINECK, 1991), psicológicas e sociais que influenciam o comportamento do idoso. Há um declínio gradual das aptidões físicas, surgem alguns distúrbios orgânicos, o corpo sofre modificações, tais como: aparecimento de rugas, embranquecimento dos cabelos, diminuição das capacidades auditiva e visual e lentidão no andar.

Esse processo é biologicamente normal e evolui, progressivamente, não se dá, necessariamente, em paralelo ao avanço da idade cronológica. Pode ocorrer variação individual e prevalência sobre o envelhecimento cronológico. Com isso, o idoso tende a modificar seus hábitos de vida e rotinas diárias passando a ocupar-se de atividades pouco ativas e, assim, reduzir seu desempenho físico, suas habilidades motoras, sua capacidade de concentração, de reação e de coordenação. Esses efeitos da diminuição do desempenho físico acabam dificultando a realização das atividades diárias e a manutenção de um estilo de vida saudável, gera apatia, auto desvalorização, insegurança e, conseqüentemente, leva o idoso ao isolamento social e à solidão.

O lazer e o bem estar estão diretamente relacionados com a qualidade de vida dessas pessoas, interferindo na solução desses problemas e no equilíbrio de cada um. É também considerado imprescindível à manutenção da saúde e à autovalorização das pessoas da terceira idade. É necessário, acima de tudo, que a população se convença de que não é só o trabalho que dá sentido à vida. As energias renovadas diariamente pelo lazer poderão também trazer incentivo, otimismo, prazer e mais esperanças para quem o pratica. Quando se participa de atividades de lazer, podem-se estabelecer relações com o meio ambiente e com o mundo, condição esta que favorece o inter-relacionamento das pessoas, contribuindo, de certa forma, para se viver melhor e para o bem-estar de cada um.

Uma forma de lazer que os idosos aderem bastante são as atividades sociais, interagindo com os outros, pois isso os aproxima de outras pessoas e, dessa forma, eles mantêm contato com outros indivíduos, fazem amizades e evitam a solidão e o

isolamento, muito constante nessa faixa etária. Ao contrário de crianças e adultos, os idosos vão buscar alternativas que lhes agradem e os faça sentir-se bem.

4. Capítulo IV

O Lúdico em Relação ao Indivíduo, a Educação Física e a Outras Áreas

Que o lazer e as atividades lúdicas são indispensáveis a todo indivíduo, isso é óbvio e indiscutível. O fato do lúdico e o lazer estarem relacionados com o ser humano interfere diretamente na formação do próprio indivíduo.

O lúdico pode contribuir na formação do indivíduo desde muito cedo. Desde o nascimento, embora a criança seja aparentemente passiva, vínculos afetivos são estabelecidos entre ela e outras pessoas. Esses vínculos irão acumulando dia-a-dia, à medida que o indivíduo se desenvolve e a interação se sucede, fazendo uso de outros canais de comunicação. Com o passar do tempo, ela vai tomando consciência de si mesma, sendo um processo em que o indivíduo vai se individualizando e socializando.

A questão do lúdico pode contribuir também para que o ser humano se torne mais sociável, mais aberto, mais adaptado a fazer parte da sociedade com facilidade e sucesso. O lúdico proporciona ao indivíduo momentos de prazer e alegria consigo e para com os outros, o que posteriormente beneficiará este indivíduo em diversas ocasiões de sua vida, trazendo a ela um melhor convívio e uma boa inter-relação com os demais.

O lúdico, obviamente, se encaixa diretamente na Educação Física. A questão dos jogos e brincadeiras durante as aulas ficam muito melhores e mais agradáveis se forem adequadas com a ludicidade também. Assim, o prazer com que se realizam as atividades, o quanto elas são desafiadas e surpreendidas nas suas conquistas motoras, o respeito que se tem ao espaço para a fantasia e o jogo simbólico tornam a Educação Física um momento intensamente aguardado. Afinal, é muito mais interessante e agradável aprender e desenvolver, seja qual for a atividade, se houver prazer e alegria durante a realização e execução.

Contudo, além da Educação Física, a questão do lúdico pode ser englobada em outras disciplinas para seu ensinamento, facilitando, desta maneira, o papel dos educadores e também tornando a vida do aluno mais agradável, pois, muitas vezes, ele tem dificuldades ou não gosta de determinado assunto ou de uma determinada disciplina e a questão lúdica pode resolver, ou pelo menos contribuir, com esta situação, auxiliando para que o aprendizado aconteça de uma maneira mais prazerosa e agradável.

Uma forma para isso é acoplar o lúdico com a Matemática, por exemplo. Normalmente, a grande maioria das pessoas não gosta e/ou tem dificuldades de aprendê-la, principalmente as crianças. Entretanto, se aquele conteúdo for transmitido de uma maneira lúdica, o aprendizado se torna prazeroso, agradável e atrativo aos alunos, fazendo com que estes não se sintam tão incomodados com a disciplina, visto que aquilo, apesar de complicado para eles, está sendo adquirido de uma forma diferente e inovadora. Com essas dinâmicas, é possível aproximar mais os alunos da disciplina e eliminar essa grande falta de interesse pela disciplina.

Algumas maneiras de se utilizar essa questão do lúdico na Matemática podem ser: a criação de brincadeiras com as operações matemáticas utilizando os próprios alunos como números, fazer charadas com as operações, fazer jogos de raciocínio lógico, fazer bingo com a operação da multiplicação, fazer um momento de reflexão sobre qual a importância da matemática no cotidiano, enfim, existem inúmeras formas de se deixar tal disciplina mais atrativa para que o interesse dos alunos cresça e se torne cada vez maior.

Além da Matemática, diversas outras disciplinas podem buscar auxílio no lúdico para melhorar seu ensino e aprendizado. Essa maneira de ensinar na escola ou em qualquer outro ambiente pode e deve começar desde a infância, pois assim a criança começa desde cedo a adquirir e desenvolver determinadas características que, mais tarde, serão de extrema importância para ela em sua vida, tanto pessoal quanto profissional.

Transmitir conhecimento é algo extremamente difícil, por se tratar de ser um fator complicado e também por ser um caso onde tenha que se trabalhar com outras pessoas, o que torna qualquer tipo de atividade mais complexa. Sendo assim, a inserção do lúdico para dentro dessas atividades pode as tornar mais interessantes e agradáveis para quem as recebe, tornando o fator ensino-aprendizado mais fácil, interessante e proveitoso. Isso mostra que com as atividades lúdicas tudo pode se

tornar mais agradável e atraente, tanto para quem transmite quanto para quem recebe, mesmo que não seja algo que interesse ou agrade muito a determinada pessoa, o fato de estar envolvido ao meio lúdico o torna, de certa forma, prazeroso, fazendo com que o indivíduo seja inserido naquela circunstância e se sinta bem.

O lúdico precisa estar presente no dia-a-dia do ser humano. É algo que não pode deixar de existir, seja numa relação de lazer qualquer, em forma de brincadeira, contido numa atividade rotineira ou qualquer outra maneira que torne aquele momento de determinado indivíduo agradável e prazeroso. O fato de existir a ludicidade na vida das pessoas, já as torna mais felizes e mais dispostas a realizarem suas tarefas, a terem mais sucesso em suas atividades, a serem mais bem sucedidas e sociáveis, enfim, melhorando o bem-estar de uma maneira geral ou pelo menos de certa forma, mas provando que o lúdico faz bem, de uma maneira ou de outra.

5. Capítulo V

O Lúdico Ontem, Hoje e Suas Transformações

Ao decorrer do tempo, a questão lúdica, assim como todas as outras existentes na vida, sofre transformações. Assim como a maneira de se usufruir da ludicidade varia e se modifica de acordo com a idade e a cultura de cada um, a transformação do lúdico também é evidente com o passar dos anos. Com a evolução humana, aconteceram transformações tecnológicas e, assim, foram surgindo brinquedos e produtos que, conseqüentemente, acabaram modificando toda a questão lúdica existente desde o passado até hoje em dia.

Se divertir saudavelmente é essencial para o desenvolvimento de qualquer ser humano. Correr, pular, rolar na grama e subir nas árvores são fundamentais para as crianças gastarem a energia que elas têm de sobra. Só assim, quando chegarem à idade adulta terão a certeza de que passaram pela fase mais colorida e divertida da vida da melhor maneira possível.

No passado, para se realizar atividades de prazer e diversão, as pessoas procuravam se reunir para praticar e vivenciar qualquer coisa que elas julgassem ideais para se sentirem satisfeitas, da maneira com que achassem mais adequadas. Não era necessária qualquer coisa estética ou algum material para que alguma atividade acontecesse. Apenas o fato de estarem reunidas e se divertindo da maneira que fosse já era ideal. Isso também contribuía muito para o fator da criatividade de cada indivíduo, que era estimulado a ter idéias e criar invenções, como jogos e brincadeiras.

Já nos dias atuais, muitas pessoas, em especial crianças, vivenciam o lúdico e a maneira de brincar e sentir prazer de uma forma bem diferente da que vimos como era antigamente. A tecnologia surgida fez com que os brinquedos do passado perdesse espaço para os de hoje, repletos de dinâmica e tecnologia.

Por um lado esse fator pode ser visto e tratado como positivo, considerando o fato de que jogos eletrônicos, por exemplo, podem contribuir para o desenvolvimento psicológico da criança caso, é claro, isso seja aproveitado de uma maneira coerente. Jogos “on-line”, por sua vez, podem aumentar o poder de socialização de quem o pratica, podendo tornar o indivíduo mais apto a estar no meio de outras pessoas. Além disso, pode também contribuir para o espírito de grupo, já que esse tipo de jogo visa muito o trabalho em equipe.

Por sua vez, o verdadeiro significado do lúdico em si, foi se perdendo e desaparecendo com o decorrer do tempo, fazendo com que o pensamento lúdico de prazer, por vez, fosse esquecido. Atualmente, uma criança não precisa mais reunir amigos e inventar uma brincadeira para que todos se divirtam e sintam prazer. Basta ela jogar vídeo-game ou brincar no computador. E mais, para isso não precisa de ninguém. Ela pode simplesmente fazer tudo isso sozinha, por horas e achar aquilo tudo muito divertido.

Entretanto, apesar da finalidade do lúdico estar sendo executada, pois quem a pratica está se satisfazendo, outros aspectos vão sendo deixados de lado, o que pode ser preocupante para um futuro desenvolvimento daquele indivíduo, visto que, desta forma, ele não terá tido aquele convívio com as demais pessoas, interagido com outros grupos e uma série de fatores que ficaram de fora do crescimento e desenvolvimento pessoal devido ao fato de viabilizar o que julgava melhor, no caso os jogos atuais.

Tudo isso acaba resultando na perda do lúdico, da interação, do convívio pessoal. Sabemos que quando o assunto em questão é o lúdico, a interação com outras pessoas é extremamente essencial. Realizar atividades que resultem no prazer quando feitas em grupo é muito mais interessante, pois, além de proporcionar mais diversão em diversos aspectos, também proporcionam a quem as faz aprender a conviver e a entender outros indivíduos, em suas diversas características, como a maneira com que pensam e a forma com que cada um age.

O lúdico em si, como quase tudo na vida, se transforma e se modifica. O fator lúdico de antigamente está longe de ser o que vemos nos dias atuais. As modificações ocorridas na ludicidade são inevitáveis devido as transformações que a sociedade e a realidade sofrem a cada dia. O que não pode mudar é o pensamento. Este tem que sempre procurar visualizar a melhor e mais saudável maneira de seguir a vida. Basta cada um procurar a sua maneira de se satisfazer e aproveitar o

que o lúdico pode lhe proporcionar. O importante é que ele sempre esteja presente, caminhando e fazendo parte da vida do ser humano. Afinal, uma vida sem o lúdico, não pode ser uma vida feliz.

6. Conclusão

Com base neste estudo, nas pesquisas realizadas e em meus conhecimentos adquiridos ao longo do processo de minha formação, pode-se concluir que o lúdico, em sua totalidade, sempre foi tratado e vivenciado de maneiras distintas, devido a forma com que cada indivíduo pensa e tem sua maneira de agir. A idade e a cultura de cada ser humano influenciam diretamente na questão do lúdico, visto que cada faixa etária tem sua maneira, sua necessidade e seus objetivos de sentir lazer ao realizar e praticar determinadas atividades, assim como o fator cultural também influencia nesse quesito, devido a época em que cada um foi ou está inserido.

A evolução, numa maneira geral, contribui e está diretamente ligada ao lúdico, pois cria alternativas de se sentir prazer e satisfação com o surgimento de brinquedos e demais alternativas que são introduzidas a este meio.

Considerando o objetivo geral do trabalho, constatou-se que há uma grande diferença na forma de cada grupo realizar suas formas de lazer e atividades lúdicas, tanto pela idade quanto pela cultura. Cada indivíduo busca sua forma de alegria no lúdico para determinada finalidade, desde que se sinta bem ao realizar aquilo. Além disso, vimos que o lúdico pode estar inserido no cotidiano de várias outras maneiras, tornando a vida e o convívio das pessoas melhores e mais agradáveis. e uma série de outros fatores sobre a questão do lúdico, importantes para um melhor desenvolvimento na vida do ser humano.

Sabemos o quanto é difícil estabelecer uma nomenclatura ou mesmo uma mudança conceitual sobre o sentido do lazer, das atividades lúdica e suas correlações e interfaces. É nesse sentido que podemos abranger outras áreas do conhecimento e permitir a reflexão sobre o lazer como princípio básico da vida humana, sem corromper ou lesar as estruturas econômicas que regem as sociedades industriais, Com estudo do desenvolvimento do lazer a as atividades

lúdicas que se conectam, o desenvolvimento cultural das práticas do lazer podem suscitar nas comunidades e até nas nações, tendências e vínculos interdisciplinares sobre pesquisas na concepção lúdica da vida. Psicólogos, sociólogos, pedagogos, filósofos, professores de educação física já projetam um campo fértil de análise sobre o lazer, a atividade lúdica, práticas corporais alternativas, parecem se afinar no contexto de uma mudança estrutural sobre o tema lazer e entretenimento. As crianças, os jovens, adultos e idosos, orientados por especialistas, já estão inseridos na prática do lazer como prerrogativa e opção de vida, como projeto futuro. A dinâmica do uso do corpo como ferramenta de intervenção no meio ambiente, os esportes, as atividades físicas, as diferentes práticas corporais no campo extenso da liberdade de expressão, são conteúdos que já fazem parte de uma grande massa de simpatizantes.

Parece que estamos vivendo uma espécie de contracultura do trabalho. O lazer, e toda gama de atividades lúdicas que se seguem nos meios de comunicação de massa, nos meios publicitários, o foco na espiritualidade, são sinais dos tempos. O corpo, o organismo parece pedir descanso, o estresse, a doença da depressão entre muitas outras decorrentes do processo civilizatório vem exigindo mais que condutas políticas paliativas, vem exigindo a reflexão sobre a vida humana. Não é apenas uma tarefa simplista, investigar a função do lazer na correção do rumo a ser seguido num mundo de tanta transformação. O imediatismo, o descartável, o artificialismo estético, a ética comprometida, o mundo digital e virtual, parece ter influenciado o conceito de percepção do ser humano. O mundo sensorial, alegre, visível e aprazível nos deixou um legado ontológico. Os sentidos humanos necessitam do vigor no qual foi princípio da existência da espécie.

Vivemos num momento de vigilância contínua sobre a saúde, qualidade de vida, meio ambiente. Na prática, o ser humano vem exigindo naturalmente uma mudança quase que instantânea na conduta ética sobre a vida. O espaço deixado pelo tempo livre, pela liberdade de ir e vir, pelo prazer do descanso, pelo direito ao ócio, parece estar de volta graças e influência natural do exercício do lazer como necessidade e não como obrigação. As instituições estão mudando, não apenas na retórica das políticas imediatistas e oportunistas. As exigências estão presentes no apelo institucional e das populações. A revolta da natureza, a reflexão sobre o consumo.

Podemos considerar que o universo conspira a favor de uma nova concepção sobre a relação homem mundo. Não como um documento inventado num gabinete institucional, mas como uma virtude natural produto da nossa escolha. A busca da existência alternativa se associa como uma intervenção natural. Um processo gradual que se transforma de forma gratuita e legitimada pelas opções pelo prazer para si e para o outro. Essa busca é existencial graças, em parte, aos estudos sobre o lazer e a dinâmica lúdica que se instalou no processo do trabalho como produção a todo custo.

O mundo do lazer é um mundo que está em vias de ascender um universo reinventado gratuitamente. A sociedade vem exigindo a calma ante a pressa, o sublime ante o escatológico, a alegria ante a tristeza... O respeito ao planeta, o meio ambiente, os animais, as crianças, os velhos e todo ser humano, a acessibilidade e o respeito às diferenças, são prerrogativas que sustentam concepção de lazer como experiência existencial. Para sustentar tal condição é preciso disciplinar a alma e nela instalar nossos próximos milênios.

7. Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em: 29 de setembro de 2010.

ARFOUILLOUX, J. C. **A entrevista com a criança: a abordagem da criança através do diálogo, do brinquedo e do desenho**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

BARRETO, Sidirley de Jesús. **Psicomotricidade, educação e reeducação**. 2ª ed. Blumenau: Livraria Acadêmica, 2000.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.

_____. Os jogos e os homens. **EFDeportes**, Buenos Aires, n. 127, dez. 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd127/o-universo-ludico-proposto-por-caillois.htm>> Acesso em: 29 de setembro de 2009.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

FALKENBACH, A. P. O lúdico na visão do adulto: uma abordagem psicopedagógica. **Revista Perfil**. Porto Alegre, 1998, Ano 1, p. 78-82

FULGARE COMERCIAL LTDA. Brinquedos Educativos. Disponível em: <<http://www.fulgare.com.br/linha-educativa/brinquedos-de-madeira.html>> - Acesso em 29 de setembro de 2010.

GARCIA, F. S. A.; DAMASCENO R.L.N; RIBEIRO, I.S. Papel do Lúdico na Infância. Disponível em: <<http://didirefla.blogspot.com>> - Acesso em 29 de setembro de 2010.

INSTITUTO DO CONSUMIDOR. O brinquedo da criança – cuidados a ter. Disponível em: <<http://www.bebevirtual.com/Bebe%200-1-69.htm>> - Acesso em 29 de setembro de 2010.

HELBOSTAD, J.L. et al. Physical fatigue affects gait characteristics in older persons. **J Gerontol A Biol Sci Med**, v. 62, p. 1010-5, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo Lúdus**, 4ª edição, São Paulo, SP, Editora Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**, 3ª edição. São Paulo, Cortez, 1999.

LEONTIEV, A. M. **A brincadeira é a atividade principal da criança pequena**. In: Fundação Roberto Marinho. Professor da Pré-Escola. Rio de Janeiro: FAE, 1991.

LORENZINI, M. V. **Brincando brincadeira com a criança deficiente**. São Paulo: Manole, 2002.

NEGRINE, A. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. In: Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

Sobre.com. A história do Brinquedo. Disponível em: <<http://www.sobre.com.pt/brinquedos-historia-do-brinquedo-conteudo-sobrecompt.>> - Acesso em: 29 de setembro de 2010.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1984.

WEINECK, J. **Biologia do esporte**. São Paulo: Manole, 1991.

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

ZACHARIAS, V. L. C. F, O lúdico na educação infantil. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoeinf.htm>> - Acesso em: 29 de setembro de 2010.