

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM NO AMBIENTE ESCOLAR

ROSA, Laura Beatriz de Arruda

RESUMO

O presente artigo teve como propósito investigar sobre os jogos e brincadeiras como instrumento de aprendizagem no ambiente escolar, principalmente na Educação Infantil onde o conhecimento está totalmente ligado ao desenvolvimento cognitivo da criança, partindo do pressuposto de que essas estratégias pedagógicas ajudam a contribuir na aprendizagem dos discentes. Assim, teve como objetivo geral demonstrar a importância da ludicidade na fase inicial da infância, onde a curiosidade, a criatividade e a busca por novos saberes está presente em todas as descobertas e atitudes espontâneas da criança. Para isso, utilizou-se de pesquisas baseadas na fundamentação teórica de Piaget (1978), Friedman (1996), Vygotsky (1998), Wallon (1981), dentre outros, pela qual contribuiu com as perspectivas analisadas por meio da bibliografia realizada, como base das vivências feitas dentro e fora da sala de aula, valorizando a aprendizagem e o contexto escolar da criança, que ao adquirir experiências por meio dos jogos e brincadeiras, passam a adquirir novas cognições de desempenho, onde facilita sua construção histórico-cultural. E, ao analisar a formação dos docentes como sujeitos aliados ao estímulo dos discentes, realizou-se uma reflexão sistemática sobre a necessidade de adequar-se as normas estabelecidas pelas diretrizes curriculares, onde possa garantir a ampliação da aprendizagem dos alunos. Os resultados obtidos por meio da análise permitiram a valorização da ludicidade por meio de atividades que promovam a socialização, a expressão de opiniões, a aceitação de regras e a obtenção da autonomia, dando oportunidades para a ampliação das habilidades motoras, bem como a construção do conhecimento.

Palavras-Chave: Aprendizagem, Jogos, Brincadeiras;

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa teve a intenção de refletir sobre as práticas de Jogos e brincadeiras como instrumento e aprendizagem no ambiente escolar, de forma que contribua significativamente na prática pedagógica, proporcionando aos leitores a ampliação de novos conhecimentos e possíveis ideologias sobre o assunto abordado.

Fez-se necessário destacar que a escolha do tema se deu pela importância que o brincar têm nas fases de desenvolvimento pessoal e intelectual da criança, em casa e no ambiente escolar, tendo duração de longos estágios de descobertas e aprendizagens até a fase adulta, visto que ao estar em contato com os jogos e brincadeiras, a criança pode assimilar os conteúdos

trabalhados em sala de aula de forma lúdica e interativa, pela qual se torna prática e prazerosa.

Usou-se a metodologia da pesquisa bibliográfica, embasado nas contribuições de Piaget (1978), Friedman (1996), Vygotsky (1998), Wallon (1981), entre outros autores que fazem grandes referências sobre o desenvolvimento integral da criança, usando como principal estratégia para a compreensão e aproveitamento de alunos e docentes para o aprimoramento da aprendizagem e do conhecimento contínuo de forma interativa e prazerosa.

Entretanto, acredita-se que é mediante as possibilidades de socialização que a criança pode expressar sua criatividade e ter mais aproveitamento no ensino e aprendizagem, sendo de grande utilidade como recurso pedagógico, contribuindo no desenvolvimento infantil e auxiliando-os de forma constante e significativa durante o período de desafios e descobertas ao longo da infância.

O texto deste trabalho foi organizado em partes específicas para melhor aproveitamento do tema: esta como Introdução, Desenvolvimento, Revisão de literatura, Procedimentos metodológicos, Análise e discussão dos resultados, Considerações finais e Referenciais.

2. JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PERSPECTIVA DE APRENDIZAGEM NO AMBIENTE ESCOLAR

Durante o período de análise e pesquisa para este artigo foram realizadas atividades de fontes teóricas e práticas já vivenciadas sala de aula, a fim de enriquecer e aprofundar as habilidades cognitivas dos discentes. A metodologia abordada foi adotada especificamente na Educação Infantil, com crianças de 0 a 5 anos de idade, pela qual tornou-se grande fonte de contribuição para outros estudos.

Através da interação com a criança pode-se possibilitar várias experiências como comparações, avaliações, comunicação um com o outro, construção de novas ideias, pela qual adquire-se oportunidades de criar e recriar a partir de novas brincadeiras, uma vez que, ao interagir e socializar com um grupo de crianças, o indivíduo passa a ter oportunidade de ser inserido no contexto escolar, a formar um caráter mais recreativo, porém espontâneo, por

vezes sem intencionalidade, mas com a procedência de se desenvolver e aprender.

Para Friedman (1996):

Ao se referir a jogos e brincadeiras, deve-se considerar primeiramente qual o contexto a criança está inserida: familiar, tecnológico, educacional; pois em cada um desses, no caso o brinquedo, como objeto, pode constituir possibilidades diversificadas à criança; que por vezes, ao se desentender com os colegas, se isola em um canto para se aliviar, com o consolo de um brinquedo. Muitas vezes, a criança se desvia das próprias regras se dando o direito de escolher o próprio brinquedo e a brincadeira também. E a partir disso, ela coopera com regras improvisadas, progride mentalmente sendo capaz de memorizar novas informações e se divertir com determinado jogo. Isso porque os jogos e as brincadeiras estão inseridos no contexto familiar, educacional e tecnológico.

Segundo a autora, ao estar no ambiente familiar a criança tem uma distração maior e se diverte livremente, não atribuindo às regras exigidas pelos adultos, e já no âmbito educacional às brincadeiras com jogos de montagem faz com que a criança interage através das peças enfrentando algumas dificuldades, porém ao se deparar com os conflitos que o jogo lhe oferece, ela pode desenvolver várias habilidades: motora, afetiva, cognitiva e social.

E ao falar em tecnologias, opta-se pelos brinquedos eletrônicos como videogames, computadores, carros de controle remoto, visto que esses objetos também fazem parte das brincadeiras da criança atualmente, já que nota-se uma grande influência desses recursos de aprendizagem como metodologias na educação infantil, pelas quais dispõe de diversas formas de integração estimulando o raciocínio e a curiosidade.

Prevalecem os brinquedos eletrônicos da nova geração que são os criados pelas indústrias e que fazem parte de uma nova cultura, atraindo um novo público alvo que são as crianças, independente do poder socioeconômico, uma vez que estes atrativos eletrônicos chamam mais atenção devido à divulgação da mídia. “Através do jogo, a criança fornece informações e o jogo pode ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança e trabalhar conteúdos curriculares”. (FRIEDMANN, 1996, p.17).

O brincar é uma atividade espontânea e difere do jogo, pois este possui regras e limites, por isso a proposta de utilização destes recursos, deve estar de acordo com a faixa etária abordada na ocasião (Friedman, 2004,1994).

Dessa forma, o brincar se torna uma característica comum do ser humano. Sua linguagem é de fácil acesso por todas as crianças onde se determina a quantidade de tempo, que variar de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra. Devemos considerar que muitos alunos apresentam déficit significativo de aprendizagem, e através disso, entendemos que a utilização de novas estratégias, principalmente por meio de jogos se torna instrumento de trabalho facilitador da aprendizagem.

A aprendizagem por sua vez, está inteiramente ligada ao processo de interação da criança com fatores externos seja no convívio familiar, escola e sociedade em geral. Vygotsky (1998, p. 137) afirma: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”.

Podemos dizer que essas relações irão passar através de toda a atividade lúdica da criança. Sendo um importante indicativo do desenvolvimento da mesma, estimulando sua forma de analisar o mundo e suas atitudes futuras.

Conforme Vygotsky (1998, p. 126),

“é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”. Percebe-se então que o lúdico está amplamente se transformando em novas proporções, à medida que está se tornando primordial ao recurso didático pedagógico, fazendo uma grande revolução, principalmente nas escolas de Educação Infantil.

É necessário compreendermos o sentido real da função do brinquedo, e para isso utilizamos a seguinte afirmativa: É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. (VYGOSTSKY 1989, p. 109).

Ao brincar, a criança consegue desenvolver-se conforme suas necessidades, de acordo com suas aptidões. E juntamente com o brinquedo ela pode criar desafios e hipóteses, além de formar relações com outras crianças e com o meio em que está inserido. Já ao ver o brinquedo como objeto, ampara-o como suporte da brincadeira, permitindo a sua imaginação, criação e representação da realidade e das experiências vivenciadas.

Vygotsky (1998) fala ainda que a criança pode e deve experimentar a subordinação às regras ao renunciar a algo que deseja, e é essa renúncia de agir sob impulsos imediatos que mediará o alcance do prazer na brincadeira.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

Dessa forma, o brincar se torna uma característica comum do ser humano. Sua linguagem é de fácil acesso por todas as crianças onde se determina a quantidade de tempo que variar, de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra.

As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança (Piaget, 1976).

Ainda sobre algumas contribuições de Piaget onde conceitua que:

“Tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Ao lançar uma atividade desconhecida seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito. No entanto, logo ao tomar conhecimento e compreender melhor as ideias, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento” (PIAGET, 1975).

As brincadeiras são fontes inexplicáveis de contentamento, à medida que a criança brinca, ela se propõe a conhecer novas oportunidades de divertimento, sem interesse, porém com satisfação de fazer parte do processo do brincar.

Para os autores Piaget e Vygotsky, na medida que as crianças desenvolvem um conhecer novo, potencializam suas habilidades físicas e emocionais, possibilitando a elas uma nova evolução na formação da personalidade e tomada de decisões no meio social, tornando-se possível às suas necessidades.

Este fato pode ajudar no desempenho da criança, tornando-o mais independente quanto aos espaços pelos quais percorrem, pelas curiosidades pelas quais são sanadas por elas mesmas.

De acordo com Ferreira (1988, p. 105) jogo é uma — atividade física ou mental, com regras, estimulando a mente das crianças. Espera-se que relacionando os jogos e brincadeiras com conteúdos didáticos seria possível desenvolver melhor algumas características infantis, ajudando a aperfeiçoar o processo educativo e o desenvolvimento.

Porém o fato de a criança brincar, experimentar está interligado as comparações que ela analisa ao se comunicar e adquirir possibilidades de criação. É a partir de novas brincadeiras que fará com que ela tenha maior disposição para manipular o objeto do conhecimento. E, num pensar mais livre, pode descobrir-se a si mesmo e o outro. Na medida que aprende ela também pode ensinar seus colegas, de forma que a interação possa se tornar o principal alvo da aprendizagem.

Ao analisar as contribuições de Wallon podemos refletir sobre a forma que ele classifica infantil como sinônimo de lúdico, isto quer dizer que o período infantil é a fase, no qual predomina-se a ludicidade, e a criatividade se forma de modo mais espontâneo. “Sabemos que é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir sua própria identidade e desenvolver sua autonomia”.

Por isso, devemos estar sempre em constante mudança no quesito aprendizagem, já que o processo do conhecimento se faz por meio da prática, da troca de ideias, da comunicação e relação interativa.

WALLON (2007) ainda argumenta que a criança coloca em prática a imitação e a repetição a partir das brincadeiras e do faz de conta, levando a memorização de sentenças bem difíceis, por onde se potencializa a aprendizagem.

As brincadeiras levam a criança a entender o mundo e suas regras por meio da imitação. A saber, a imitação é um procedimento constante nas recreações infantis e tem resultados surpreendentes, “Pois, inicialmente, sua compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel. (...) a imitação não é qualquer uma, é muito seletiva na criança.” Esse caráter gratuito de obediência às regras do jogo está longe de ser absoluto definitivo; sua observância pode ter como efeito suprimir o jogo que elas foram feitas para alimentar; pois embora seja verdade que sua significação procede da atividade da qual se tornam guias,

elas também podem, inversamente, contribuir para lhe tirar o caráter da brincadeira (WALLON, 2007, p. 64).

Contudo, o autor representa o mundo e às coisas à sua volta através de símbolos e brincadeiras. Podemos então, agregar o fato de que os jogos e brincadeiras são elementos indispensáveis no desenvolvimento biológico da criança, seja na sala de aula ou no pátio da escola, em casa, ou numa praça.

Entretanto, na concepção de Santos (1995, p.9), “o brinquedo, o jogo e a brincadeira são veículos do crescimento das crianças, possibilitando a esta explorar o mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si mesma e à sociedade de uma forma natural”. Esses três princípios são essenciais no progresso de desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança. Por fim, devem fazer parte dos mecanismos de ensino e aprendizagem dos professores.

O brinquedo sempre conterà referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas a imaginação e a memória. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos de jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Como objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento (SANTOS, 2008, p. 26).

Com tantas inovações e metodologias adequadas para a aprendizagem da criança através do brincar, ainda há resistência de muitos Professores em compreender que a brincadeira é um instrumento de mediação da apropriação do conhecimento, mesmo sabendo que a utilização desses materiais ajuda muito no desenvolvimento das áreas cognitiva, afetiva e sócio emocional da criança.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para realização desta análise foi necessário compreender que a realização de jogos e brincadeiras em sala de aula ou em espaços diversificados do ambiente escolar podem trazer possibilidades de aprendizagem ao serem introduzidos como recurso pedagógico já que facilita intervenção entre professor e aluno na medida que a ludicidade se torna o principal foco do ensinar e do aprender por meio do repertório minucioso de ideias e oportunidades oferecidas às crianças.

Ao nos referirmos sobre o brincar na educação infantil, principalmente quando tem relação a jogos e brincadeiras, podemos afirmar por meio dos estudos obtidos com esta pesquisa que a criança pode desenvolver novas habilidades ao estar em contato com o brinquedo e o desafio na hora do jogo, de forma que busca por explicações momentâneas que se torna agradável a busca do saber, usando a imaginação e ao mesmo tempo, possibilitando-os de seguir regras estabelecidas pela própria brincadeira. Os jogos são em geral fundamentos de exercícios de memorização e liberdade de se aventurar com os objetos e os sentidos em cada brincadeira vivenciada.

A criança só precisa entender o funcionamento dos jogos e das brincadeiras pelas quais lhes são propostas para que assim possa ter o contato dominado pela imaginação e o raciocínio lógico e desafiador, pelo qual possa lhe proporcionar um contexto motivador para suas tarefas diárias, que no caso não deixa de ser a diversão, a cooperação e a alegria que a brincadeira pode lhe atribuir.

Por meio da brincadeira é que a criança desenvolverá suas potencialidades e autoconfiança, está relacionado ao todo, ao passo que vai se descobrindo. O brincar faz parte da vida da criança. É brincando que ela inicia, desde a mais tenra idade, sua interação com o mundo, estabelecendo formas de comunicação, relacionamento e experimentação.

O brincar é atividade constante e natural, que estimula o aprendizado e a apreensão de valores culturais e sociais. O adulto de maneira geral vê as atividades lúdicas quando praticadas por ele como atividades de lazer e ócio e quando se trata da criança, acredita que a brincadeira tem sempre valor educativo. Nem sempre é assim. O brincar é livre. Tem valor essencial no desenvolvimento dos seres, mas é também atividade criativa, de diversão e descontração. E, ainda assim, é no brincar que a criança tem a possibilidade de desenvolver habilidades motoras, perceptivas e cognitivas. Muitos estudos com crianças sugerem que o brincar da criança requer estratégias sociais de grande complexidade. A criança não se limita a imitação do mundo adulto, elas reinventam a todo tempo, um novo mundo. Esse mundo tem um pouco do que recebe de informação e um pouco dela mesma e de seus gostos e paixões próprias. (MORAIS E PÚBLIO, p.13).

A metodologia foi adequada a intervenção de estudos bibliográficos, de modo a revisar a literatura com auxílio de variados estudos publicados na área sobre o assunto, visto que, precisou-se ao mesmo tempo refletir sobre propósitos eventuais da atuação do docente bem como as condições utilizadas no espaço escolar para a prática pedagógica.

No entanto, procurou-se a implementação dos recursos com jogos e brincadeiras como um facilitador para a aprendizagem das crianças na educação infantil, utilizando os aspectos visuais e/ou gráficos, até mesmo com fontes de experiências vivenciadas dentro do ambiente escolar, onde a espontaneidade da criança se transforma em aprendizagem recíproca, professor e aluno, aluno e aluno.

Entretanto as práticas pedagógicas devem ser adequadas e preparadas de acordo com o ambiente, para que possa estimular e promover a aprendizagem de forma significativa onde a criança possa ter condições suficientes para o desenvolvimento de suas habilidades.

Uma das estratégias a serem consideradas são os brinquedos e brincadeiras já presentes no cotidiano da criança para que ela possa sentir-se segura e estimulada a participar de todos os momentos. Foi realizado uma conversa com Profissionais da área da educação e alguns alunos em processo de alfabetização, onde pôde-se constatar que alguns recursos são estratégicos para a brincadeira com jogos, bem como os ambientes podem ser propícios ao prazer de brincar, são fundamentais para facilitar a interatividade com os quebra-cabeça, jogo da memória, trilha, dominó entre outros, gerando assim, um contexto rico em aprendizagem e conhecimento de forma.

E, ao aderir às oficinas pedagógicas deve se pensar, antes de tudo, na vivência interior da criança dentro de um espaço que é só dela, só assim poderá compreender aquilo que lhe é transmitido por meio dessas ferramentas de aprendizagem.

A criança, justamente pelo fato de depender do adulto para quase tudo (e porque precisa aprender o tanto que o mundo tem para ensinar), precisa também de tempo para crescer em paz e, aos poucos, deixar de ser criança, virar moça ou rapaz e, devagar, caminhar para a vida adulta. Pois, então, a infância é tempo de ser criança. Quanto dura esse tempo? Isso varia de pessoa para pessoa, de situação para situação, de história para história, de classe social para classe social. Porém, é melhor não pensar a infância apenas como uma fase porque assim corremos o risco de achar que todos, na mesma idade, têm que apresentar o mesmo comportamento, como se a vida de todas as crianças fosse vivida da mesma maneira. (LOPES, 2005, p. 12).

Diante desse pressuposto é que a pesquisa foi desenvolvida, de modo a melhorar a qualidade no ensino aprendizagem da criança e motivá-la através da ludicidade o gosto pela brincadeira, de forma que se tornou uma das estratégias

para a evolução na aprendizagem e em seu desenvolvimento motor, cognitivo e psicológico.

Para isso, contamos com a ajuda de profissionais que trabalham e vivenciam essas práticas todos os dias em sala de aula, por meio de conversa informal e leitura de textos bibliográficos, que muito contribuíram para o desenvolvimento do artigo.

E, ao direcionar o conhecimento sobre o assunto abordado, tornou-se primordial a iniciativa das técnicas teóricas estudadas, bem como a troca de informações em todas as etapas usufruídas pela criança.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou de forma relevante o quanto a metodologia utilizada como estratégias pedagógicas, através da introdução de jogos e brincadeiras é interessante e eficaz. Podemos dizer que é de suma relevância que a ludicidade se torne presente no dia a dia em sala de aula, durante as práticas de atividades principalmente na educação infantil, onde as vivências de regras para criança pequena possam trazer estímulo, potencializando o desenvolvimento integral da mesma. Ao sistematizar o consenso entre os autores investigados, um dos requisitos à potencialização do conhecimento e da aprendizagem foi aguçar o raciocínio lógico da criança e auxiliando-os na interpretação e formação de conceitos e que possam desenvolver o conhecimento, tornando-se é mais uma forma de descobrir os benefícios que os jogos e brincadeiras podem proporcionar ao aprender.

Contudo, ao utilizar o jogo como recurso pedagógico e a brincadeira como estratégia, é necessário que o professor organize o planejamento antecipadamente, pensando nas possibilidades do espaço interativo, no tipo de jogo a ser trabalhado e no material a ser utilizado para execução do mesmo, visto que ao intervir no jogo, o educador deve orientar e valorizar as ideias que a criança pode ter de forma espontânea, motivando-a a não desistir ao encontrar desafios. Isso possibilitará novas alternativas de vivência aos discentes, de forma que sintam liberdade de apreciar as atividades de modo significativo e espontâneo.

Foi de grande relevância analisar a influência que os jogos e brincadeiras podem fazer como instrumento de aprendizagem no ambiente escolar, pela qual ao desenvolver as habilidades motoras por meio dos desafios propostos pelo Professor e pelos colegas na hora do brincar, se tornam envolventes e estimulantes. Uma vez que a criança aprende interagindo uns com os outros e participando de forma diversificada com o grupo. Presume-se que o referido trabalho venha colaborar com a ação educativa e de forma que a criança no futuro possa ajudar na concepção de uma sociedade mais justa.

REFERENCIAS

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Brincadeira, brincar, brinquedo. In: Dicionário Aurélio escolar da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 198. 105p. FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996 MORAIS, Aline; PÚBLIO, Rafael. Brincar é coisa séria! In: Brinquedos e Brincadeiras Inclusivos. IMG (Instituto Mara Gabrielli). Disponível em: <http://img.org.br/images/stories/pdf/brinquedos.pdf>, acesso em: 25/05/2019.

PIAGET, Jean. A equilibração das estruturas cognitivas. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, S. M. P. dos. Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. – Porto Alegre: Artmed, 1995, p. 9 a 101. VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989. VIGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6 ed. Rio de Janeiro: ZAHAR editores, 1998. VIGOTSKY, L. A formação social da mente. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996. WALLON, H. A evolução psicológica da criança. São Paulo: Martins Fontes, 2007 (Coleção Psicologia e Pedagogia). <https://www.webartigos.com/artigos/jogos-brinquedo-e-brincadeiras-na-educacao-infantil-sobe-o-olhar-de-piaget-vigotsky-e-wallon/127257/> ACESSO EM: 25--05-2019

<https://www.pedagogia.com.br/artigos/reflexaobrincar/?pagina=0> acesso em: 25-05-2019