



Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai - IDEAU



REI

REVISTA DE EDUCAÇÃO DO IDEAU

Vol. 5 – Nº 11 - Janeiro - Junho 2010

Semestral

Artigo:

**LUDICIDADE:
Um fazer pedagógico significativo**

Autora:

Carina Duarte Gallina¹

¹ Pedagoga. Rua Orestes Gallina, 805. Bairro Santa Catarina, Cep:99900-000 – Getúlio Vargas-RS.
carina_dgallina@hotmail.com

LUDICIDADE: Um fazer pedagógico significativo

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos (ROSAMILHA, 1979, p. 77).

Resumo: Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do cotidiano e do mundo das crianças. O presente artigo trata da importância do lúdico como um fazer pedagógico significativo no processo ensino-aprendizagem dos educandos, examinando a contribuição da ludicidade como parceira da aprendizagem e a sua relação interdisciplinar na educação. As atividades lúdicas não devem ser vistas como um passatempo, elas precisam ocupar um lugar especial na educação, pois através do lúdico os educandos desenvolvem-se e integralmente, ou seja, é um instrumento que auxilia não só no desenvolvimento cognitivo, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural dos educandos, facilitando assim, o processo de socialização e construção do conhecimento, sendo o próprio educando o sujeito do seu aprendizado.

Palavras-chave: atividades lúdicas, brincar, processo ensino-aprendizagem, escola.

Abstract: Games, toys and games are part of daily life and the world of children. This article discusses the importance of recreation as a make meaningful educational teaching-learning process of learners, examining the contribution of ludicidade as partner of learning and its relationship to interdisciplinary education. The playful activities should not be viewed as a hobby, they need to occupy a special place in education, because through the playful learners develop and fully, i.e. is a tool which helps not only in cognitive development, but also in social development, personal and cultural of learners, thus facilitating the process of socialization and construction of knowledge, being the very educating subject of their learning.

Keywords: playful activities, play, teaching-learning process, school.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Hoje, na maioria das escolas o campo da ludicidade está ganhando espaço lentamente, ainda não é muito explorado, devido à falta de compreensão da concepção do que é o lúdico.

O lúdico é uma das maneiras mais eficazes para envolver os educando nas atividades propostas. No processo ensino-aprendizagem, contribui de forma muito significativa para o desenvolvimento do ser humano, Lopes coloca que “a criança aprende brincando, é o exercício que faz desenvolver suas potencialidades” (2002, p. 35), ou seja, é um instrumento que auxilia não só no desenvolvimento cognitivo como também no desenvolvimento social, pessoal e cultural dos educandos, facilitando assim, o processo de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

A ludicidade não é a única alternativa para a melhoria do processo ensino-aprendizagem. O lúdico não tem atividade certa para ser trabalhado, ele encontra-se presente na música, histórias, filmes, jogos e brincadeiras diversas, dramatização, recorte e colagem, desenho, poesias, etc; sendo esses meios prazerosos de aprendizagem, onde também as crianças expressam suas criações, emoções, medos e alegrias.

Porém vale ressaltar que a atividade deve ser orientada, vivenciada, saber o porquê de estar sendo realizada, respeitando e adaptando cada atividade as faixas etárias dos educandos, pois uma infância estimulante, com brincadeiras apropriadas a cada faixa etária do desenvolvimento dos educandos, contribui para a formação de uma personalidade íntegra e completa. Segundo Reynolds, “o caráter lúdico de um ato não provém da natureza daquilo que é feito, mas da maneira como é feito” (apud Brougère, 2008, p. 100).

É muito importante para o processo de construção do conhecimento, aprender com alegria e vontade, segundo Snyders “Educar é ir em direção à alegria” (1996, p. 36). Ao introduzir a ludicidade na educação, significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para ampliar a construção do conhecimento com prazer, alegria e entretenimento, sendo importante lembrar que a educação lúdica esta muito distante de um passatempo, brincadeira vulgar e diversão.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, seja na infância ou na idade adulta, Rubens Alves (<http://brinqueeaprenda.blogspot.com>) enfatiza que “o lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis” (<http://brinqueeaprenda.blogspot.com>), por isso que as atividades lúdicas interdisciplinares se assentam em propostas que valoriza a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando nas vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora, tornando assim o momento de aprendizagem em algo prazeroso, agradável, divertido e ao mesmo tempo rico em conhecimentos afins.

Por meio das atividades lúdicas, o educando pode se expressar, criticar, analisar e transformar o mundo em que vive. As atividades lúdicas trouxeram para dentro da escola, a possibilidade de pensar a educação com uma perspectiva criadora, autônoma e consciente de que a ludicidade tem um valor educacional intrínseco, pois se bem empregada contribuirá para a melhoria do ensino, desde a qualificação ou formação crítica dos educandos como

também para redefinir valores e melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade em que vivem.

2 O QUE É O LÚDICO?

O que significa lúdico?

O lúdico origina-se da palavra latina “LUDUS” que quer dizer “jogo”. Porém se ficarmos limitados só na sua origem, o termo lúdico estaria mencionando apenas o jogar, o brincar e ao movimento espontâneo.

A evolução da palavra lúdico, não estacionou apenas na sua origem, passou a ser reconhecido como traço fundamental psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano. Desta forma a definição do lúdico deixou de ser um mero sinônimo de jogo, sendo que suas implicações foram além das fronteiras do brincar espontâneo. Segundo Almeida (<http://www.cdof.com.br>) o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, onde trabalha com a cultura corporal, movimento e expressão, por esse motivo o professor deve fazer do lúdico uso do lúdico como um instrumento de arte para que os educandos promovam e facilitem a aprendizagem.

Segundo Luckesi, “Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência” (www.luckesi.com.br/artigoeducaçãoludicidade.htm), e a escola deve considerar o educando como uma atividade criadora e despertar, mediante estímulos, que eles possam reconstruir e reinventar o mundo.

A educação através da ludicidade propõe a uma nova postura existencial, que tem como paradigma um novo princípio que é aprender brincando numa visão além da instrução, pois estabelece uma relação entre o brincar e o aprender a aprender, que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento, ou seja, a atividade lúdica faz com que o educando forme conceitos, selecione ideias, estabeleça relações lógicas, agrega percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e o que é mais importante, vai se socializando.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, “os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade

lúdica” (BRASIL, 1998, p. 27). As atividades lúdicas propiciam aos educandos momentos de encontro consigo mesmo e com os outros, momentos de fantasias e de realidade, momento de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecer-se e conhecer o outro, enfim momentos de vida.

As atividades lúdicas são metodologias didáticas altamente importantes, pois é um meio indispensável para promover a aprendizagem disciplinar dos educandos, desde que utilizados de maneira adequada, sendo que o trabalho de influir-lhe comportamentos básicos é necessário à formação da personalidade.

O lúdico não tem limites, nem demarcações “é a forma pela qual a criança vive o seu corpo, ou seja, um corpo lúdico que pensa, sonha e cria mundos, onde é capaz de assumir todas as responsabilidades de viver com amor e liberdade” (SANTIN, 1994, p. 89).

Vygotsky (1984) atribui um papel importante ao ato de brincar no desenvolvimento cognitivo da criança, pois é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Pode-se dizer que a ludicidade é um espaço para a expressão mais genuína do ser, é onde a criança adquire espaço e o direito para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas que rodeiam e com os objetos que cercam, onde satisfazem as necessidades do prazer e do esforço espontâneo, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando assim um clima de entusiasmo e de cumplicidade entre educador e educando, aumentando a aceitação e o interesse de ambos no processo educativo.

O lúdico é a característica fundamental de todo o ser humano, principalmente para as crianças, onde se explora uma imensidade de experiências em diversas situações e com objetivos variados. A criança deve brincar, pois ao mesmo tempo em que brinca, ela se diverte e se emociona, por isso que seu desenvolvimento pessoal, social e cultural depende em grande parte das atividades lúdicas, devido à importância do processo para o desenvolvimento integral do ser humano.

Almeida ressalta que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (1995, p. 41).

“Brincar é, para a criança, um momento mágico. Brincando ela alimenta sua vida interior, liberando assim sua capacidade de criar e reinventar o mundo” (MALUF, 2007, p. 9), pois através da brincadeira podemos formar indivíduos com autonomia, motivação e interesse para com o mundo que o cerca, onde eles possam imaginar, criar, interagir, superar conflitos, se socializar e construir novos conhecimentos de forma natural, agradável e acima de tudo com prazer independente de raça, credo ou posição econômica.

3 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM PARACEIROS NO PROCESSO EDUCATIVO

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca não centrada apenas na produtividade.

Segundo Dohme (2008), pode-se dizer que unir as regras e o atrativo das brincadeiras com os conteúdos científicos que almejamos transmitir é quase uma arte, que pode e deve ser ensinada em sala de aula, pois o brincar faz parte da vida de todo ser humano, e o lúdico, através das diversas atividades que podem ser trabalhadas no cotidiano escolar é a forma mais indicada para ser usado na transmissão das mensagens educacionais que deve ser repassada aos educandos.

A atividade lúdica aplicadas na prática pedagógica além de contribuir para com o aprendizado dos educandos permite que o educador torne suas aulas mais prazerosas, dinâmicas, promovendo uma educação mais estimuladora, pois o lúdico é um dos métodos mais eficazes para que ocorra uma aprendizagem significativa.

O lúdico é um método que proporciona um modo de aprendizagem diferente, interessante e muito valioso corretamente ligado ao processo educativo. Este não constitui um currículo, mas é um meio muito precioso para principiar, promover e sustentar a aprendizagem dentro de uma estrutura curricular, sem perder o seu objetivo.

Segundo Oliveira, é:

(...) um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilidade, sendo, portanto reconhecido como uma das atividades mais significativa – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social (1985, p. 74).

O lúdico deve propiciar a vivência plena onde integre a ação, o pensamento e o sentimento, tornando assim a aprendizagem em algo agravável, prazeroso, divertido e ao mesmo tempo rico em conhecimentos afins, segundo Antunes, “os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento” (2002, p.38). O brincar proporciona a criança o seu desenvolvimento integral, uma vez que envolve-se afetivamente, socialmente e mentalmente.

Para Piaget (apud Ramos), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” (<http://www.icpg.com.br/artigos/rev01-07.pdf>).

O professor deve encarar o lúdico como recurso pedagógico sério e usá-lo de forma correta e não como uma atividade de descanso entre uma atividade dirigida e outra, ele deve estar integrado na proposta pedagógica da escola e não desvinculada das demais atividades da instituição. O ensino através de meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, onde servira de estímulo para que ocorra o desenvolvimento integral dos educandos. Trabalhar com a ludicidade apenas como atividade de prazer e diversão é uma visão ingênua e sem fundamento, negando assim seu caráter educativo.

Segundo Maluf, “o lúdico é parceiro do professor” (2007, p. 29), isso significa professores capazes de compreender onde os educandos estão na sua aprendizagem e desenvolvimento geral, desse modo é o professor que deve proporcionar oportunidades para que as brincadeiras aconteçam de forma educativa. É preciso conhecer os diversos tipos de atividades, suas características e suas potencialidades educacionais, bem como as suas aplicações.

É o educador também que deve organizar suas atividades, selecionar aquelas mais significativas e criar condições favoráveis para que estas sejam realizadas com sucesso, ou seja, deve-se escolher e pesquisar as brincadeiras com critério e dedicação para que seu real objetivo não se perca. É necessário, antes de qualquer coisa, que seja feito um planejamento por parte do educador, tendo em mente quais os objetivos que se quer alcançar com as atividades que serão propostas.

Freire reforça o papel do professor ao afirmar que “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2006, p. 47).

De acordo com o Referencial Curricular Da Educação Infantil:

educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (1998, p. 23).

O professor por meio do lúdico pode ser um facilitador proporcionando essa construção ou reprodução dos conhecimentos às crianças, desde que ele gere situações estimuladoras e eficazes a aprendizagem. As atividades lúdicas, quando bem direcionadas, trazem grande benefícios que proporcionam saúde física, mental, social e intelectual à criança.

4 A LUDICIDADE E SUA RELAÇÃO INTERDISCIPLINAR

O lúdico não está presente apenas no ato de brincar, durante o período escolar, o lúdico deve fazer parte de todas as ações educativas, como base fundamental dos exercícios propostos aos educandos, para que eles possam apreciar e aproveitar melhor o momento em que passam na sala de aula. Atividades de expressão lúdica atraem a atenção dos educandos e contribuem como forte mecanismo de potenciação da aprendizagem.

A ludicidade precisa e deve ser trabalhada por todos os educadores comprometidos com a educação, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de aula. Eles precisam planejar os conteúdos trocando informações entre si, para que juntos possam resgatar o prazer de aprender nos educandos e o próprio prazer de ensinar.

As atividades lúdicas podem ser aplicadas por todas as disciplinas, pois além de enriquecerem o currículo, trabalham o conteúdo de forma prática e concreta, dando disposição para as explicações mais áridas e longas, as quais se fazem necessárias, e também, podem ser uma importante ferramenta de motivação ou avaliação de determinados aspectos de uma disciplina, deixando que as aulas não sejam cansativas e que caiam na mesmice, fazendo com que o aluno seja participante ativo da própria descoberta, caminhando para o mesmo objetivo comum que é a construção do conhecimento.

Pois como afirma Marcellino “É só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender” (1990, p. 126), é a partir daí que cada professor pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho docente, tornando-o muito mais produtivo e significativo. Nesse sentido, para Machado “... o brincar é um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos” (1994, p. 37).

A partir dos subsídios do currículo, da ementa dos programas, das experiências de observação, registro e análise, reflexão e avaliação sobre o que ocorre na prática do fazer pedagógico, os educadores terão mais condições de planejar e propor situações significativas. Reaver o lúdico nas disciplinas, abordando diversas questões, não quer dizer colocar em contraposição as demais atividades, mas sim colocar as atividades lúdicas como parte integrante da vida dos educandos na Instituição.

O lúdico é essencial para uma escola que se propõe não apenas com o sucesso pedagógico, mas também com a formação de cidadãos independentes, responsáveis, incorporando também valores morais e éticos. E é na escola onde o aluno pode buscar e construir o seu próprio pensamento e dominar suas ações, tornando-se cidadãos capazes de exercer sua cidadania com dignidade e competência. Dohme destaca que as atividades lúdicas “são capazes de deslocar o eixo da aprendizagem. Não é mais o aluno que fica sentado ouvindo a transmissão de conhecimentos do professor. É o aluno participando da própria descoberta do conhecimento” (2008, p. 12-13), ao interagir com as atividades lúdicas, os educandos podem não perceber que internalizam os conhecimentos, tornando mais dinâmica a aprendizagem e, desse modo, facilitando-a.

Para Moyles, o brincar na escola “pode ser dirigido, livre ou exploratório: o essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para a ampliação e revisão de seus conhecimentos” (2001, p. 181). Por este motivo que elas não devem ser encaradas apenas como meras brincadeiras de passatempo, mas sim como protagonistas das propostas metodológicas do processo de desenvolvimento dos educandos, fundamentadas nos interesses daquilo que levará o educando a ter satisfação em descobrir e aprender.

No processo ensino-aprendizagem a ludicidade é um subsídio para a construção de uma práxis emancipadora e integradora, pois o lúdico além de tornar-se um instrumento de aprendizagem o qual favorece a construção do saber é uma estratégia insubstituível para ser utilizada como estímulo na construção de conhecimento humano, bem como uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

É papel da escola garantir espaços para atividades lúdicas dentro e fora da sala de aula. Segundo Aguiar:

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa. E, pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação a leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que

as crianças se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçante (1998, p. 37).

O trabalho a partir da ludicidade abre caminhos para envolver todos numa proposta interacionista, cabe a cada um desencadear estratégias lúdicas que valorizem a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, para dinamizar o seu trabalho, que com certeza, será muito mais produtivo, prazeroso e significativo.

Kami ressaltar que:

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida (1991, p. 125).

Porem para atingir esse fim, os educadores devem repensar os conteúdos e sua prática pedagógica, substituindo sua rigidez e passividade pela alegria e pelo entusiasmo, devem trabalhar de forma interdisciplinar para ensinar os seus educandos, pois a aprendizagem ocorre no todo, nada é isolado.

Trabalhar a interdisciplinaridade como atividade lúdica, não que dizer deixar de lado os aspectos teóricos e os conhecimentos, mas ensinar o que fosse necessário utilizando brincadeiras e jogos para melhor assimilação do conteúdo. Arroyo acredita que: "provocar, incentivar uma dinâmica inovadora no coletivo de uma escola ou de uma rede é a melhor estratégia de requalificação dos docentes" (2000, p. 136). Apreciar a ludicidade na sala de aula é valorizar e permitir inúmeras oportunidades para a construção do saber através da ação e reflexão das crianças.

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação e adotar a ludicidade como uma estratégia pedagógica é muito mais que proporcionar e oportunizar aos educandos momentos lúdicos, mas sim fazer com que eles possam extrair desses momentos o seu valor real, que é de contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural dos alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que nos dias de hoje, procura-se desenvolver uma educação mais ativa, mais participativa e, sobretudo, entende-se que a escola deve formar o homem na sua integridade e totalidade, o que significa desenvolver habilidades onde possa explorar o potencial de cada um para que os educandos possam formar seus próprios conceitos, conhecimentos, conhecer o mundo e integrar-se nele como cidadãos críticos e participativos.

O ensino através da ludicidade facilita a aprendizagem dos educandos, por isso a sua utilização na escola é muito importante, pois se revela como uma grande aliada da prática pedagógica, onde visa o desenvolvimento cognitivo, afetivo, moral e social dos educandos, tornando a construção da aprendizagem de forma significativa e prazerosa mediada por desafios em todo processo.

Nesse sentido as atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação porque toda atividade lúdica é educativa e cabe ao professor proporcionar subsídios para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando dos momentos lúdicos.

Compreende-se que o lúdico é significativo e um elemento indispensável para que o educando possa conhecer, compreender e construir o seu próprio conhecimento, ocorrendo assim, uma aprendizagem com divertimento, proporcionando prazer no ato de aprender, pois o que é transmitido através do lúdico é assimilado com mais facilidade, prazer, facilitando assim o aprendizado dos conteúdos referentes às disciplinas.

Faz-se necessário que os educadores busquem sempre novas maneiras de ensinar através do lúdico para que possamos construir uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades dos educandos. É preciso que o professor assuma o papel de autor de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, explicitando-a decisivamente como meta da escola.

Educar ludicamente não é arremessar lições embrulhadas para o educando consumir passivamente. Educar vai muito além, é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer e aprender. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Diante de todas as possibilidades das atividades lúdicas trazem para o processo de ensino-aprendizagem, acredita-se que é a forma mais saudável e motivadora para a garantia de um desenvolvimento global dos educandos, abrangendo os aspectos físicos, afetivos e cognitivos, ou seja, são ferramentas muito eficazes no desenvolvimento da aprendizagem.

O lúdico é, portanto, parte construtiva do processo de aprendizagem dos educandos, pois tem tornado a prática pedagógica mais alegre, colorida, próxima do mundo dos educandos, proporcionando assim um melhor desempenho das crianças em sala de aula, uma vez que as atividades são mais prazerosas e enriquecedoras, onde o educando descobre o prazer de aprender a aprender.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papyrus, 1998.
- ALMEIDA, A. **A Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: [HTTP://www.cdof.com.br](http://www.cdof.com.br). Acesso em: 19 de mar. 2010.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALVES, Rubens. **A gestação do futuro**. Campinas: Papyrus, 1987. Disponível em: <http://brinqueeaprenda.blogspot.com>. Acesso em: 10 de abril de 2010.
- ANTUNES, C. **Novas maneiras de Ensinar – Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artimed, 2002.
- ARROYO, Miguel. **Ofício de mestre: imagens e auto-imagens**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. v. 2.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- COSTA, Gisele M. Tonin da (org.). **Metodologia Científica: normas para trabalhos Científicos Faculdade IDEAU**. 2ª ed. rev. e atual. Getúlio Vargas: IDEAU, 2008.
- DOHME, Vania. **O valor educacional dos jogos: jogos e dicas para empresas e instituições de educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 33ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2006.
- KAMI, Constance. DEURIES, Rheta. **Piaget para educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e Atividades Lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 18 de abril de 2010.

MACHADO, Maria Marcondes. **O Brinquedo-sucata e a criança**. 4ª ed. São Paulo: Loyola, 1994.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e aprendizado**. 5ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papirus, 1990.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na Educação Infantil. Maria Veronese Veríssimo Veronese (Trad.). Porto Alegre: Artmed, 2001.

OLIVEIRA, V. M. **O que é Educação Física?** São Paulo: Brasiliense, 1985.

RAMOS, Maria da Conceição A. I. **Jogar e Brincar**: Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. Disponível em: <http://www.icpg.com.br/artigos/rev01-07.pdf>. Acesso em: 05 de maio de 2010.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTIN, S. **Educação Física**: da alegria do lúdico à opressão do rendimento. Porto Alegre: Edições EST/ESEF/UFRGS, 1994.

SNYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.