

## CAPÍTULO 9

### A PERSPECTIVA LÚDICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

**Deilma Barbosa Santos Silva**

Mestra em Letras – área de concentração em Estudos Linguísticos - PPGL - Programa de Pós – Graduação em Letras, vinculado ao Departamento de Educação – Campus X da Universidade do Estado da Bahia – (UNEB). Professora atuando na Rede Municipal de Ensino do Município de Teixeira de Freitas, BA.

---

#### RESUMO

Discutir a ludicidade no processo de construção do conhecimento, especialmente no contexto infantil, constitui uma empreitada desafiadora e enriquecedora, que exige uma abordagem abrangente e aprofundada. Este artigo propõe o estudo das atividades lúdicas em suas diversas facetas, destacando sua importância central no processo de ensino-aprendizagem. Observa-se um desinteresse significativo em relação às atividades lúdicas no âmbito escolar, o que justifica a necessidade de uma análise detalhada sobre o tema. Este trabalho tem como objetivo investigar as diferentes manifestações da ludicidade e analisar as relações entre essas manifestações e o aprendizado, considerando o papel dos interlocutores no ambiente escolar. A proposta é examinar as implicações pedagógicas do uso de jogos, brinquedos, brincadeiras e música, entre outros recursos lúdicos, e discutir como esses elementos devem ser concebidos e utilizados pelos educadores. A abordagem adotada neste estudo baseia-se em subsídios teóricos fornecidos por autores renomados, como Kishimoto, Piaget e Vygotsky, entre outros. Através dessa fundamentação teórica, busca-se dar sentido e credibilidade às reflexões e análises apresentadas, evidenciando a importância da ludicidade na prática pedagógica e seu impacto positivo no desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

**Palavras-chave:** Criança. Educação formal. Ludicidade. Aprendizagem.

#### 1. INTRODUÇÃO

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 (Almeida, 1995 p. 41).

No plano de suas implicações, a ludicidade constitui-se ferramenta

inerente ao universo infantil uma vez que ocupa espaço essencial na relação criança e objeto. É um recurso largamente difundido entre os pequenos, seja ele feito individual ou coletivamente. Por essa razão, é um instrumento que necessita de uma revisão crítica de sua performance para se analisar a produção de conhecimento e as formas de relações sociais.

Para tanto, investigar esse tema nasceu da ideia de aprofundar as funções, os resultados e características do lúdico nos sujeitos integrantes da educação fundamental, uma vez percebido a importância do trabalho com a ludicidade e as dificuldades que a permeiam, motivo esse que trouxe inspiração para esse trabalho. A abordagem dessa temática é relevante porque apresenta a intenção de problematizar a importância de inclusão de atividades lúdicas no fazer pedagógico no trato com os assuntos abordados em sala como sinônimo de jogos no planejamento pedagógico, coadunando-se com o processo de ensino-aprendizagem e na retenção de valores para o desenvolvimento pessoal e social da criança.

Cabe salientar que os jogos se contrapõem com ideias de seriedade assinalados por um processo de ensino equivocado, onde predomina o conceito de insignificância e futilidade no interior do lúdico, e isso muitas vezes converte em reflexões que atingem o ápice da problemática educacional porque os profissionais os concebem erroneamente como algo irrelevante desconhecendo suas reais possibilidades de aglutinação com os conteúdos programáticos. Logo, a ênfase recairá sobre o processo de ensino-aprendizagem sob os vários ângulos e terá maior projeção no papel das atividades lúdicas tendo como estudo os jogos, brinquedos e brincadeiras numa perspectiva de incorporação destes na prática pedagógica.

Partindo desse princípio, o presente trabalho tem como ponto de partida a necessidade de mergulhar no mundo escolar, percorrendo as entrelinhas do lúdico, (re)visitando-o segundo perspectivas singulares que norteiam a essência desse ambiente. Detectar as influências exercidas pelas atividades nas práticas escolares e as maneiras pelas quais elas podem trazer contribuição na assimilação dos saberes constitui-se a grande tônica desse trabalho. Trazendo para o seio da educação formal, pretende-se ainda, com este estudo analisar o impacto lúdico no processo educativo, investigando as relações estabelecidas no educando, incorporadas pelo papel dos jogos, brinquedos e brincadeiras no convívio social e no desenvolvimento de modo geral das crianças.

Nas malhas da educação formal ainda, a ludicidade será convertida no eixo central deste trabalho ao ver questões refletidas no sistema educacional vigente, que vem sendo deixadas em segundo plano. Nessa perspectiva, deve-se esboçar um panorama dos caminhos propostos pela atividade lúdica na formação de conceitos e na conquista de uma nova mentalidade do educando/educador. Nesse sentido, busca-se uma programação do ensino aprendizagem, que vise trabalhar, de forma dinâmica e interativa, com atividades lúdicas atendendo a uma

necessidade de complementação do crescimento que mostre a capacidade de abarcar elementos oriundos dessa fase - o brincar- priorizando crescimento cognitivo, afetivo e social dos envolvidos nesse percurso.

À luz dessas considerações, o artigo trará valiosas contribuições no sentido de se conhecer a relevância do trabalho voltado para a ludicidade e suas especificidades e até que ponto as atividades lúdicas podem se constituírem em instrumentos para o desenvolvimento da criança no que diz respeito à aquisição de competências, habilidades e aprendizado especificamente no âmbito escolar?

Diante dessas considerações, a preocupação gira em torno do ambiente escolar que vise trabalhar criteriosamente os organismos contidos nas atividades lúdicas para o ensino e a aprendizagem. Esse trabalho foi guiado fundamentalmente por tais mecanismos que constituem pilares do ato educativo, pois faz-se um recorte para a organização dos saberes com sabor diferente tendo em vista o “brincar” para atingir a potencialidade cognitiva.

Sob esse enfoque, a pesquisa está sustentada em bases teóricas que expressam princípios norteadores no que diz respeito à ludicidade no ensino da leitura na alfabetização, com objetivo de servir-se de subsídio para introduzir no leitor maior garantia de veracidade. Desse modo, o trabalho está centrado na discussão de autores, trazendo ao texto fundamentação. Dentre eles encontram-se Tizuco Morchida Kishimoto, Jean Piaget, Seminovich Vigotsky e outros.

Na primeira seção vem esquematizar um breve panorama da trajetória percorrida pela ludicidade no que se refere às formas de educação preexistentes. A contextualização ocorre mediante vozes de estudiosos que abordam sobre o tema com o objetivo de fundamentar o trabalho acerca dos aspectos que permeiam a atmosfera humana e social sobre o qual vem sendo ilustrado o papel das atividades lúdicas na educação formal. Em consonância com a primeira, na segunda seção versará sobre ludicidade *versus* a relações sociais: uma dicotomia essencial ao desenvolvimento humano. Já a terceira seção foi destinada para os resultados e discussões donde extrair-se-á uma análise sobre os textos lidos.

Por fim, nas considerações finais discorrer-se-á sobre o conhecimento científico adquirido fruto da produção do trabalho e expõem-se os resultados dos estudos e das leituras. O texto estabelece elos entre as partes evidentemente há uma interseção entre elas como um movimento cíclico e num processo de (re)alimentação da problemática que deságua no tema em pauta com base nos estatutos construídos.

Com base nessas reflexões, propõe examinar questões subjacentes ao trabalho com a ludicidade no que tange a forma de representação do fazer pedagógico para se atingir modos e meios de construção de conhecimento no âmbito da leitura. Em suma, apresentar a ludicidade repousa condições preliminares de pesquisa e de mudança

dogmática ademais, significa revelar a condição que se enquadra no perfil das pessoas inseridas nesse meio – as crianças – já que é nesta fase que consiste no espírito naturalmente lúdico. Tal intenção caracteriza uma tarefa árdua, e, sobretudo complexa, mas que funciona como fenômeno de descobertas àqueles cujos olhos estão voltados para o assunto.

## **2. LUDICIDADE X RELAÇÕES SOCIAIS: UMA DICOTOMIA ESSENCIAL AO DESENVOLVIMENTO HUMANO.**

Nas diferentes áreas do conhecimento estudos sobre a ludicidade vem ganhando atenção, e nesse sentido há especificamente um número significativo de textos que versam sobre esta temática, mas estes estudos ainda não foram divulgados amplamente e, portanto, tem-se constatado uma reduzida aplicação dessas análises e reflexões acerca da ludicidade como ferramenta pedagógica nas escolas. Versar sobre a ludicidade requer falar de uma coisa imensurável cuja caracterização se dá com base num contexto histórico, político, cultural, ideológico e econômico. Essa integra um ciclo natural que abriga essencialmente variados indicadores, credenciais e até paradigmas.

Por mercê dessas configurações entende-se que essa exposição acerca das práticas pedagógicas planejadas sob o olhar da ludicidade vem a calhar porque repousa a ideia central expressa em pontos de vistas de diversos autores que falam da importância disso. E estes comungam da ideia da necessidade em utilizar em sala de aula como um universo interativo entre crianças, objetos e brincadeiras, já que essas primeiras se apresentam envolta constantemente por uma rede de imagens lúdicas essenciais para o seu desenvolvimento.

Operar com o significado do termo ludicidade configura-se numa empreitada que exige bastante fôlego, uma vez que há uma complexidade de sentidos que cabem em sua extensão. Trata-se de uma infinidade de elementos que definem e/ou podem definir-se como tal. As teorias isoladas não são suficientes para discriminar esse fenômeno porque este traz em seu bojo variadas denominações. Estudiosos como Dohme (2003), afirma que o lúdico tem no método de ensino como a oportunidade da participação ativa no processo ensino-aprendizagem.

Nessa perspectiva, o estudo enfocou as contribuições de Jean Piaget (1896 – 1980) e Vygotsky (1896 – 1934), dentre muitos outros. Para esses pesquisadores o lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança e propicia a construção do conhecimento, sendo fundamental a incorporação do brincar na educação infantil como instrumento mediador que estimula o aprendizado de forma significativa. Nesse contexto, o ponto de partida para a abordagem acerca do eixo temático em pauta assinala o clímax da importância das atividades de movimento/ludicidade para a construção de valores sociais, éticos, morais e cognitivos que permeiam o universo infantil e o interesse gerado pelo conhecimento adquirido

sobre tais e o efeito causado por elas. Dessa forma, segundo Oliveira (2000)

*Uma situação lúdica pode ser vista, assim, como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal de características pessoais e grupais, quer sociais, morais ou intelectuais em suas múltiplas combinações. Por outro lado, de forma complementar, aponta dificuldades e pontos mal desenvolvidos, levando a criança a buscar melhorá-la para preservar sua imagem perante os outros (Oliveira, 2000, p.23).*

Ostentar todos os mecanismos garimpados no decorrer desta seção requer uma ruptura com antigas visões dogmáticas que postulam a dimensão lúcida no trabalho com atividades de movimento como algo infundado e sem perspectivas. Essa insinuação não se justificaria erradicar meios de produção da mesma devido aos impasses por ela apresentados. Os jogos, as brincadeiras, a dança, a música, o teatro, o faz de conta, a mímica os esportes, e similares são expressões direta ou indiretamente do corpo sobre os quais terão seus perfis traçados a posteriori. Com efeito, torna-se salutar compor um quadro que retrate algumas delas, sua relevância e o seu papel no campo das interações sociais e da aquisição do conhecimento.

O homem buscou instrumentos diversos para a manifestação da sua existência, por meio da busca da expressividade, das maneiras pelas quais faz uso da representação mental, de como se posiciona no mundo e na tentativa de negociação do ócio. Sendo assim, estão presentes, instintivamente, no seio da civilização, os impulsos, a fantasia, os anseios, que contribui na formação física, intelectual e emocional do ser. Trata-se de compreender que o indivíduo, desde seu surgimento, vem buscando meios de expressar-se e comunicar-se de variadas formas. Nessa perspectiva, apropriar-se de uma visão unilateral, instaurando uma linguagem que prime apenas por uma via no processo que constitui o sujeito, negligenciando as demais estruturas repousa numa concepção equivocada do ser humano em sua totalidade.

## **2.1 LUDICIDADE: UM CRUZAMENTO DE VOZES**

A rigor, a ludicidade sempre existiu no berço da sociedade, presente nas representações rudimentares dos povos primitivos em que aparecem cenas de atividades recreativas, manifestações culturais. E hoje na “civilização” é possível ver a presença marcante da ludicidade. “Mas é sempre possível que a qualquer momento, mesmo nas civilizações mais desenvolvidas, o ‘instinto’ lúdico se reafirme em sua plenitude” (Huizinga, 1980, p. 54).

Ainda no tocante às questões sociais o fenômeno designado por

“ludicidade” apresenta uma conotação primária inerente ao ser como toda forma de deleite presente em diferentes situações do cotidiano, advinda do mais recôndito do sujeito, e como tal se vale de atividades lúdicas que despertam a imaginação, o simbolismo, o inimaginário intrinsecamente vinculados ao ser humano. Por essa vertente, cabe asseverar que, pelo viés da ludicidade, é possível mostrar um mundo introspectivo transcendendo todos os sentimentos coletados do fundo do amago do indivíduo para o mundo exterior e vice-versa, adquirindo assim, dimensões psicossociais, cognitivas e emocionais.

O lúdico é um espaço mental, uma realidade intermediária entre o mundo interno e o mundo externo que, se origina na relação mãe/bebê, onde os movimentos são sentidos por ambas as partes. Mas a ludicidade não está restrita apenas à infância, pelo contrário, é uma necessidade inata do ser humano. “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana” (Feijó, 1992, p. 2).

A constituição do sujeito passa, necessariamente pelo espaço social. Nesse sentido, a análise e o desvelamento das relações do sujeito com o cotidiano devem ser encarados a partir de diferentes padrões. Isso é o ponto de estudo e reflexão que se coloca aos que desejam entender a interface existente na sociedade, portanto, ao se falar em ser social é preciso estudá-lo como um todo inclusive o seu desenvolvimento de um modo geral baseado em atividades lúdicas. É na expressão corporal, linguística e emocional que a criança evolui e se torna questionadora e apropria-se de novas experiências sobre si e sobre o mundo. Para Moyles, (2002) “o brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmos e em suas capacidades e, em situações sociais, ajuda-os a julgar as muitas variáveis presentes nas interações sociais e a ser empático com os outros” (Moyles, 2002, p. 22).

Esta atividade deve ser reconhecida e trabalhada no meio social sabendo-se que ela depende do contexto em que vêm se configurando e enriquecendo vivenciadas a partir de diferentes necessidades, demandas e locais. Ela possibilita a interação social, o aprendizado, fazendo com que a mesma entrasse na agenda das necessidades típicas da sociedade. Prado (2002) afirma que “as brincadeiras são compreendidas diferenciando significados por diferentes culturas” [...] permite “identificar uma estrutura que as especificam, seja como sistema de regras, seja como fatos sociais que assumem a imagem [...]” (Prado, 2002, p. 99).

Tem-se conhecimento que atividades lúdicas sempre existiram independentes da época, local ou classe social, elas são repassadas de geração para geração. O brincar está presente em todas as sociedades e gerações, em todas as épocas desde os tempos mais remotos até à contemporaneidade. E a educação lúdica traz relevantes contribuições ao desenvolvimento da criança, influencia em sua formação, propicia uma progressão sadia bem como um enriquecimento nas relações interpessoais,

pois abarca uma prática democrática e aprimora a construção do saber. Para Maluf (2003) a criança “instrui-se através de brincadeiras, ou seja, ela aprende brincando” (Maluf, 2003, p. 94).

No plano de suas implicações, a ludicidade constitui-se um fator essencialmente importante para a construção de uma civilização culturalmente reconhecida. Ela ganha uma dimensão gigantesca na medida em que vem reunindo traços recolhidos da sociedade exprimindo características peculiares. Com efeito, torna-se imprescindível compor um quadro que retrate a relevância e o papel da ludicidade no campo das interações sociais. Grassi (2008) diz que

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina (Grassi, 2008, p. 33).

Quando está recreando, a criança tem liberdade de ação física e mental, de tomar decisões, age de maneira transformadora sobre assuntos que tenham significados para ela, exterioriza suas fantasias, desejos, medos e sentimentos, percebendo-se no mundo e compreendendo melhor o ambiente que a rodeia. Ademais, sendo uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento humano, a ludicidade oferece um arsenal de possibilidades de enriquecimento, pois permite a aquisição de habilidades fundamentais para a formação do sujeito e sua relação com o outro. Partindo desse princípio, a ludicidade se transforma num ícone de expressão sociocultural, de revelações, e, portanto, um significado histórico e ideológico em seu interior. Para Oliveira (2000):

Uma situação lúdica pode ser vista, assim, como um excelente meio de reconhecimento individual e grupal de características pessoais e grupais, quer sociais, morais ou intelectuais em suas múltiplas combinações. por outro lado, de forma complementar, aponta dificuldades e pontos mal desenvolvidos, levando a criança a buscar melhorá-la para preservar sua imagem perante os outros (Oliveira, 2000, p. 23).

Enfim, a ludicidade constitui-se objeto predominante ao universo social, ocupando espaço essencial na relação homem/objeto e homem/homem. É um recurso largamente difundido no meio social, seja ela feita individual ou coletivamente e por isso, carece de uma análise da produção de conhecimento e das formas de relação social subjacentes a ela.

### 3. A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Ao longo de sua história, o ser humano tem demonstrado uma capacidade contínua de desenvolvimento em todos os aspectos. Esse fenômeno, intrinsecamente humano, é natural e fundamental. O ser humano possui razão e emoção, que formam a base para o desenvolvimento dos aspectos físicos, espirituais, emocionais, afetivos, cognitivos e sensoriais, todos eles suscetíveis de serem educados. Morin (2000, p. 15) explicita que o ser humano é a um só tempo físico, biológico, psíquico, cultural, social e histórico. E esta unidade complexa da natureza humana pode ser sistematizada em “*homoludens-sapiens- demens*”.

E a todo o tempo este *homo-ludens* que habita em cada um busca experimentar e reviver a dimensão do prazer, da alegria, da sensibilidade, da brincadeira, da arte; ao tempo em que o *homo-sapiens* está associado à dimensão social, nas trocas de saberes, ao trabalho, a uma ocupação na sociedade a que este homem pertence; enquanto o *homo-demens* está ligado aos aspectos da magia, do mito, da religião (Morin, 2000, p. 15). Todos estes aspectos se interconectam e interagem na constituição do indivíduo, afirmando sua natureza humana primordial.

Daí os processos desencadeadores da busca pelo desenvolvimento cognitivo através do lúdico permitem o desenvolvimento cognoscente porque este traz em sua bagagem condições preliminares e simultaneamente primordiais no combate à alienação e à estagnação e ao desenvolvimento cognitivo. Segundo Lieberman (1977) *apud* Rosamilha (2000, p. 5), “o lúdico é um traço da personalidade que persiste da infância até a juventude e idade adulta, com função muito importante no estilo cognitivo dos indivíduos”. É movimentando-se, experimentando, vivenciando o lúdico que o indivíduo vai recompensando fraquezas, superando limitações, minimizando conflitos e, obviamente, construindo o saber.

Nesse cenário, surgem especulações acerca da importância de se investigar o lúdico, conhecendo a sua acepção abarcando todos os mecanismos que envolvem um conjunto de fatores que influenciam e determinam as relações existentes entre a ludicidade e o poder de cognição. Estendendo a discussão, faz-se pertinente conceituar o vocábulo em pauta – ludicidade. Para tanto, será esboçado a seguir algumas de suas características.

#### 3.1 A LUDICIDADE: CONCEITOS E (DES)CONSTRUÇÕES

Muito vem sendo discutido o conceito de lúdico, que virou palco de enfoque de inúmeros teóricos que ora guarda relações entre si, ora se divergem e/ou se completam. Delinear algumas considerações feitas por eles acerca do sentido torna-se pertinente porque remonta parte de uma rede de ideias com base numa visão dinâmica dos eixos que problematizam



essa questão. A dimensão lúdica comporta muito mais que a própria imaginação possa recorrer e isso requer um estudo aprofundado e minucioso para explicitá-la. O valor semântico de “ludicidade” como um estado subjetivo do sujeito ao realizar determinada atividade só passou a ser tratado como objeto de investigação no final do século XIX e junto à temática ludicidade outros termos foram sendo agregados; ora aproximando-se de ludicidade, ora sendo atribuídos a estes sentidos específicos.

Nesse contexto, o ponto de partida para a abordagem acerca do eixo temático em pauta assinala o clímax da importância das atividades lúdicas para a construção de valores sociais, éticos, morais e cognitivos que permeiam o universo infantil, o interesse gerado pelo conhecimento adquirido sobre tais e o efeito causado por elas. Em se tratando de conceito ludicidade ainda, compete principiar-se-á pelo dicionário Aurélio (1993) cuja definição da etimologia do verbete lúdico que significa “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos” (Ferreira, 1993, 433). Vale ressaltar que o termo aludido vem conquistando espaço na opinião de diversos estudiosos em variadas áreas do conhecimento. Para Luckesi (2002, p. 3) a ludicidade “é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. Assim, ludicidade foi e está sendo entendida a partir do lugar interno do sujeito”. E ele ainda acrescenta:

Deste modo, quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um [...] (Luckesi, 2002, p. 6).

Gomes (2004) relaciona a ludicidade a uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. Ela relaciona a ludicidade como uma possibilidade e uma capacidade de brincar com a realidade, ressignificando o mundo. Para Gomes (2004)

(...) o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando

discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade (Gomes, 2004, p. 146).

Diante dos referenciais que cerceiam o mundo da ludicidade compete alargar a noção de como ela vem configurada, retratar suas características e vinculá-las à experiência humana. Pode-se considerar lúdico, atividades que dão prazer tais como os jogos, as brincadeiras, os brinquedos, o faz de conta, a mímica, a música e similares sobre os quais terão seus perfis traçados a posteriori. A seção a seguir retratará algumas delas, sua relevância e o seu papel no campo das interações sociais e da aquisição do conhecimento.

### **3.2 LUDICIDADE: PALCO DE VARIADAS MANIFESTAÇÕES**

Ostentar todos os mecanismos garimpados no decorrer deste capítulo requer uma ruptura com antigas visões dogmáticas que postulam a dimensão lúcida no trabalho com atividades lúdicas como algo infundado e sem perspectivas. Essa insinuação não se justificaria erradicar meios de produção da mesma devido aos impasses por ela apresentados. Diante disso, é preciso traçar algumas manifestações lúdicas através de elementos como o brincar, o brinquedo, os jogos, as brincadeiras, a dança, a música, o teatro, o faz de conta e tal. Estas são expressões direta ou indiretamente do corpo/mente sobre os quais terão seus perfis traçados a *posteriori*.

### **3.3 A ARTE DE BRINCAR**

O lúdico tem efeitos terapêuticos em qualquer fase da vida. Para Winnicott (1975), a atividade lúdica assume naturalmente uma função terapêutica para a criança, mesmo que não se trate de um atendimento clínico ou de uma terapia em sentido estrito. Ele ressalta que “é bom recordar que o brincar é por si mesmo uma terapia. Conseguir que as crianças possam brincar é em si mesmo uma psicoterapia que possui aplicação imediata e universal [...]” (Winnicott, 1975, p.74). Ao desenvolver essa atividade ela desenvolve a imaginação, expõe os seus sentimentos, criando, (re) inventando e afins. Tais ações auxiliam no processo de aquisição do conhecimento.

Ao manifestar-se corporalmente a criança eleva a autoestima, supera gradativamente seus conflitos, reformula conhecimentos trazidos na bagagem, aciona sua põe mente, interage com o outro, enfim. Em contato com a brincadeira a criança encontra nela plenitude e prazer e assim resolve seus conflitos de forma natural e ativamente. A importância do ato de

brincar, de fazer uso do corpo em movimentos espontâneos ou articulados fica clara nos escritos de Negrine (1994) quando afirma que:

Brincar é uma necessidade básica; [...] ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. Brincando a criança desenvolve potencialidades; ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua e cria. O brinquedo e a brincadeira traduzem o mundo para a realidade infantil, possibilitando a criança a desenvolver a sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade, além de aprender a socializar-se com outras crianças e com os adultos (Negrine, 1994, p. 41).

E o brinquedo funciona como agente do ato de brincar ainda que este seja improvisado/ inventado/ imaginado. Ele constitui peça elementar nesse momento e predispõe valor de altíssimo gabarito para o desenvolvimento da criança em todos os sentidos acima citados por Negrine (1994) e por variados ângulos. Vygotsky (1998, p. 132) comenta que “uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso, ela quer realizar seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência”. E mais, para Vygotsky (1998, p. 135), “o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sobre forma condensada, sendo, ele mesmo, uma fonte de desenvolvimento”.

Não só os brinquedos e o ato de brincar, mas todas as atividades caracterizadas como lúdicas trazem em seu interior a possibilidade de desenvolvimento da criança. E todas as expressões corporais são fenômenos também inclusos nessa categoria e passam a ser compreendidas como formas de expressão significativamente elevada. E os ganhos nesse momento são difíceis de serem mensurados quantitativamente. Vygotsky (1991) explicita:

[...] o brinquedo proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação de propósitos voluntários e a formação de planos de vida reais e impulsos volitivos aparecem ao longo do brinquedo, fazendo do mesmo o ponto mais elevado do desenvolvimento pré-escolar (Vygotsky, 1991, 156).

No panorama dos estudos sobre o que é jogo deve-se destacar o quão sua definição se torna uma tarefa complexa, pois há variados fenômenos considerados como tal. Suas especificações vão além da diversidade de denominações no tocante à execução de uma determinada atividade em que esta assume o papel de jogo ou não - jogo. No centro das discussões que gravitam em torno do termo jogo, faz-se um recorte para a sua terminologia. A palavra jogo vem do latim “*encus*”, quer dizer diversão, brincadeira. Em termos gerais pelo dicionário de Língua Portuguesa (Aurélio, 1999): “distração, passatempo”. Assim, a palavra define atividades individuais e coletivas. Em sentido lato, o jogo carregava sentidos em direção aos valores sociais e seu conceito relacionado apenas a jogo foi se diluindo, atravessando conceituações mais cristalizadas, conforme evolução, ultrapassando a ideia simplista de algo que contempla a espontaneidade, ganhando sentido mais abrangente.

É interessante pontuar a infinidade de características assumidas pelo conceito de jogo, que colocou em xeque sua primeira definição. Dentre elas, o faz de conta, o imaginativo, de regras, de psicomotricidade, de representação mental, de argumentação, de conduta, de socialização, de competição, de entretenimento, educativo, de equilíbrio, enfim. Todas essas nomenclaturas encontram-se imersas no processo de construção social. Diante disso, a compreensão e identificação do que é jogo depende dos significados/imagens atribuídas pelas culturas.

Teorias sobre jogos são estudadas por psicólogos, educadores, linguistas e outros, dada sua importância e subjetividade. A concepção de jogo traduz o surgimento de condutas diversificadas, ideias explicitadas e afins. Na tentativa de buscar uma definição de “jogo” e precisar sua importância no desenvolvimento da criança alguns autores arriscaram opinar sobre o mesmo mediante estudos e pesquisas trazendo respaldo aos conceitos elencados. Nesse caso, o termo jogo é tratado por Brougère (1998) da seguinte forma:

O termo jogo é utilizado e compreendido na própria ausência de definição rigorosa; o jogo é o que o vocabulário científico denomina “atividade lúdica”. Para ele, “a noção de jogo como um conjunto de linguagem funciona em um contexto social; tal designação remete à imagem do jogo encontrada no seio da sociedade em que ele é utilizado” (Brougère, 1998, p.16).

“O jogo transita livremente entre o mundo interno e o mundo real” (Fortuna, 2000, p. 2), assim, afirmar que o jogo por si é lúdico não procede, uma vez que este pode ser classificado em diferentes categorias, como citado anteriormente. Para Piaget (1976, p. 160):

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório- motor e de simbolismo, uma

assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu [...] jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (Piaget, 1976, p. 160).

Diante do axioma, torna-se cabível indagar a necessidade de estimular a inteligência infantil por meio de atividades consideradas lúdicas, simbólicas, de expressão corporal, mental enfim. A partir do jogo é possível ainda tornar visível o perfil do jogador, sua personalidade, temperamento e também trabalhar em cima deles moldando-os ou aperfeiçoando-os. Essa atividade lúdica estimula a sociabilidade e respeito às diferenças quando bem direcionada. Aprende-se a tomada de decisões, iniciativas, lidar com perdas entre outros.

Por meio dos jogos, a criança, em todos os tempos, estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceitando a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Aprende a ganhar, mas também a perder. Acata regras, propondo e aceitando modificações, aprende a apoiar o mais fraco e consagrar o vitorioso. [...] (Altman, 2010, p. 240).

Segundo Brougère (2002, p. 10) “[...] o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação comportando forte potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem, mas de maneira inteiramente aleatória, dificilmente previsível”.

### *3.4 A música: patrimônio cultural da humanidade*

A música consiste numa manifestação cultural existente em todas as civilizações. É considerada como uma arte da representação que combina sons e ruídos e é repleta de significações conforme contexto social. É possível ouvir música de três maneiras: pelo intelecto (quando analisa a letra), através do corpo (quando dança) e mediante emoções (quando chora, sente saudades). [...] É linguagem, é expressão, é sentimento que reflete a consciência, o modo de perceber, pensar e sentir dos indivíduos, da comunidade, das culturas e das religiões em seu processo sócio-histórico (Brito, 2003, p. 28).

Ela funciona como um instrumento relevante para desenvolver as múltiplas linguagens: sinestésica, literária, corporal, afetiva. Além de promover a constituição de harmonia e bem-estar, a música desenvolve a sensibilidade, interação e comunicação social. No contexto escolar, tal arte é de fundamental importância, pois alcança esses objetivos, auxiliando no aprendizado, permitindo a interdisciplinaridade, desenvolve a oralidade e

os processos de comunicação, demonstração de sentimentos, liberação das emoções, desenvolvendo um sentimento de segurança e autorrealização. De acordo com o RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), tais brincadeiras como “brincar de roda, ciranda, pular corda, amarelinha etc. são maneiras de estabelecer contato consigo próprio e com o outro, de se sentir único e, ao mesmo tempo, parte de um grupo [...]” (Brasil, 1998, p.71).

As atividades de música também favorecem a inclusão social. Não há pressões, tampouco cobranças, devido a sua natureza lúdica e ainda propicia o relaxamento, o alívio de tensões, favorece a sociabilidade, desperta noções de respeito pelo próximo e abre um leque para diversas habilidades. Cumpre ainda dizer que a referida arte é um instrumento relevante para o desenvolvimento linguístico, de habilidades corporais, afetivos, percepção além da constituição de harmonia e bem-estar. Desenvolve a sensibilidade, interação social. Segundo Garcia (2000, p.12), é importante trabalhar a música para “[...] deixar fluir a imaginação, a intuição e a sensibilidade dos alunos, pois, só assim, lhes será oferecida a possibilidade de diversidade de pensamentos e linguagens”.

Algumas crianças podem descobrir diferentes linguagens por meio de instrumentos musicais, fazer um intercâmbio entre elas. “No caso da linguagem há considerável ênfase, na escola, em aquisições linguísticas adicionais, a música ocupa uma posição relativamente baixa em nossa cultura e então o analfabetismo musical é aceitável” (Gardner, 1994, p. 86). A música bate cartão na escola primária na formação de valores, hábitos, memorização, comemorações de uma forma repetida e mecanizada envolvendo gestos corporais e faciais. Entretanto, o trato com ela nem sempre é favorável a uma prática eficiente e prazerosa, pois sua função se perde em meio ao pouco conhecimento dela enquanto atividade lúdica. De acordo com RCNEI (1998) a música no contexto escolar da educação infantil.

[...] Tem sido, em muitos casos, suporte [...] para a formação de hábitos, atitudes e comportamentos: lavar as mãos antes do lanche, escovar os dentes, respeitar o farol etc.; [...] comemorações relativas ao calendário de eventos do ano letivo [...]; a memorização de conteúdos [...] traduzidos em canções. Isso reforça o aspecto mecânico e a imitação, deixando pouco ou nenhum espaço às atividades de criação [...] (Brasil, 1998, p. 62).

Em síntese, é importante o educador/cuidador entender e respeitar como as crianças se expressam musicalmente em cada fase, para, a partir daí, fornecer os meios necessários ao desenvolvimento de sua capacidade expressiva.

### **3.5 O MOVIMENTO CORPORAL ATRAVÉS DA DANÇA**

Em relação à expressão corporal através da dança, pode-se afirmar que essa manifestação surgiu desde a pré-história. Os homens batiam os pés no chão emitindo sons gradualmente e intensificando-os daí passaram a descobrir outros ritmos. Segundo Brasil (2001) a “dança” é um bloco de conteúdo que inclui as manifestações da cultura corporal, orientadas por estímulos sonoros que visa à expressão e comunicação por meio do movimento do corpo. Essa faceta artística tem designações distintas em relação às diferentes culturas, enquadrada na categoria das artes cênicas juntamente com outras expressões artísticas e/ou corporais. De acordo com o RCNEI (Brasil, 1998, p. 17- 41), a dança é concebida como “[...] uma das manifestações da cultura corporal dos diferentes grupos sociais, que está intimamente associada ao desenvolvimento das capacidades expressivas dos movimentos das crianças”.

Dançar é uma expressão corporal programada ou livre que desperta o prazer, a imaginação e a sensação de liberdade. Sob esse enfoque, essa expressão cultural deve ser explorada no ambiente escolar trazendo à baila questões sociais e de aprendizagem. Marques (2005), preconiza a dança como um elemento propulsor da criatividade e do desenvolvimento escolar embora destacar que a não incorporação dela na escola e na universidade dificulta a sua significação.

[...] propostas de trabalho com o corpo, como a dança, que trabalhem seus aspectos criativos e transformadores, baseados na experiência, na aceitação e valorização de cada sujeito e do grupo, ainda causam certa insegurança aqueles que não tiveram dança na escola e no ensino superior, pois não conseguem compreender o seu “significado e sentido no contexto educativo” e/ou porque não aprenderam a lidar com “o processo de criação, com o indeterminado e o imprevisível (Marques 2005, p. 18).

### **3.6 A REPRESENTAÇÃO TEATRAL**

Em se tratando de teatro torna-se essencial lembrar que consiste numa arte cuja representação fictícia retrata a realidade social. É um amálgama do homem e seu personagem devido à sua necessidade de expressão e comunicação. É uma maneira de demonstrar uma cultura, retratar fatos, emocionar, seduzir. É isso se inicia espontaneamente na infância durante o brincar de faz de conta. Esta é uma atividade enriquecedora da imaginação infantil. A criança imita tudo que é observado, por isso educadores precisam intervir quando for preciso e observar sempre para descobrir as necessidades e os desejos na brincadeira e enriquecer o desenrolar de tal atividade. Para tanto, imitar situações do dia a dia

propicia o desenvolvimento mental e a empatia. Ou seja, vivenciando experiências alheias auxilia valores, conceitos e percepção de mundo. Para Moyles (2002).

A criança pequena que assume o papel da bailarina está experimentando como é adotar o papel de uma outra pessoa. Ela imita movimentos, maneirismos, gestos, expressões [...]. Através do espelho ela examina em uma outra aparência, [...] e como ela se “ajusta” ao quadro apresentado pela imagem no espelho. Ao fazer piruetas, está explorando suas próprias capacidades físicas, hesitante e desajeitadamente a princípio, mas com uma pose e agilidade que aumentam rapidamente [...] (Moyles, 2002, p. 19).

Nesse processo ela imita movimentos, gestos, expressões e por vezes inconscientemente. As crianças têm um imaginário bem ativo e através da observação do seu próprio contexto social, ela começa a representar durante as brincadeiras, pois, brincando aprendem diversas atividades do cotidiano. Segundo Piaget (1971) *apud* Kishimoto, (2001) “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação como objeto não depende do objeto, mas da função que a criança lhe atribui” (Piaget, 1971, *apud* Kishimoto, 2001, p. 59).

O faz-de-conta é um tipo de brincadeira instantânea, ligada à imaginação dramática/ teatral em diferentes contextos. No faz-de-conta a criança lida com o simbolismo, faz deduções, expressa sentimentos, desejos e sonhos. Portanto, essa brincadeira proporciona à criança a reconhecer a importância das regras sociais, já que imita costumes familiares e, conseqüentemente tenta compreender o universo adulto e as situações sociais que fazem parte do meio em que vive. Daí, é fundamental que a escola promova situações que a criança tenha prazer em participar desse tipo de atividade, pois amplia a criatividade, desenvolve capacidades como a observação e a imaginação tão afloradas nessa fase da vida.

Ainda sobre a ludicidade, o RCNEI (Brasil, 1998) destaca que “ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas”, ainda ressalta que “quanto mais rico e desafiador for esse ambiente, mais ele lhes possibilitará a ampliação de conhecimentos acerca de si mesmas, dos outros e do meio em que vivem” (Brasil, 1998, p. 15).

A ludicidade é imprescindível na vida humana que tem essas modalidades acima referidas entre outras como referência, e elas representam uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores. Segundo Huizinga (2007, p. 41) o lúdico “[...] abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”. As atividades lúdicas tendem a trazer



veementemente valiosas contribuições nas práticas escolares, porque configuram ações que envolvem o corpo, a mente e a emoção. Além disso, desenvolve a percepção corporal, artística, sensorial, as relações interpessoais entre outros benefícios. Em sentido nato, a ludicidade, sob as formas de manifestação ora apresentadas, tem entre outros benefícios a vantagem de proporcionar alegria e divertimento. Marcellino (1989) expõe suas considerações defendendo “a necessidade de se respeitar o direito à alegria, ao prazer, propiciados para a efetiva participação cultural, crítica, criativa e transformadora. A própria atividade produtiva ganharia, assim, em sentido, ao permitir a leitura lúdica do mundo; e o prazer permearia a realidade” (Marcellino 1989, p. 66-67).

Por essa ótica, é necessário que a criança tenha experiências que possibilitem um estímulo à sua criatividade com base em atividades que diretamente estejam interligadas à sua sensação de alegria porque a partir dessas ações ela tende a aprender a lidar com seu humor, seu temperamento, podendo assim através da liberdade de seus movimentos, explorar novas brincadeiras de maneira consciente plena a espontaneidade de seus movimentos. Tecnicamente, atividades lúdicas constituem um excelente trunfo para a busca do deleite, do contentamento, do prazer. Isso abrange as variadas ramificações nelas embutidas, independente de aspectos socioculturais, históricos e/ou de faixa etária. Sob esse aspecto Moyles (2002) salienta que “devemos oferecer uma variedade de situações e inovações [...] temos de assegurar que cada criança tenha oportunidade de explorar adequadamente um novo meio ou situação”. O autor continua afirmando que “isso significa tentar explorar as experiências com palavras, assim como por meio do brincar” (Moyles, 2002, p. 57).

A partir das atividades lúdicas a criança traduz seus sentimentos, inspirações, valoriza o ato de aprender, desenvolve-se em todos os níveis, pois se constituem em fontes de prazer, de liberdade de expressão corporal, e liberdade de pensamento. Sob esse aspecto, independente da característica proveniente das atividades lúdicas, elas precisam ter presença marcante na vida cotidiana e escolar das crianças para que seu desenvolvimento aconteça gradativa e exponencialmente.

#### **4. O LÚDICO E A EDUCAÇÃO FORMAL**

Educar é um ato inerentemente humano, tal ação tem seu aspecto embrionário nas primeiras civilizações com as quais o indivíduo já trazia em seu bojo a condição de transformação da natureza, da sociedade - em ritmos variados e nas mais diversas perspectivas - atendendo ao contexto no qual se encontra inserido. A rigor, esses fenômenos ocorrem por meio da capacidade de se educar tendo como subsídio a linguagem, a socialização, a emoção, a investigação, enfim, os conhecimentos. A educação para a ludicidade traz relevantes contribuições ao desenvolvimento da criança,

exerce influência direta ou indiretamente em seu desenvolvimento, possibilita sociabilidade, a proximidade com o outro, a sensibilidade e a construção de saberes gradualmente, pois engloba uma prática individual e em maior grau na coletividade.

A escola é uma das instituições responsável pela formação do ser humano. Então cabe a ela contribuir para o desenvolvimento intelectual e cognitivo das crianças. Nesse sentido, torna-se imprescindível a função das atividades lúdicas como estratégia fundamental e significativa na esfera da educação formal. Cabe ainda dizer que lá não é um lugar somente para permanecer sentado estudando, mas para brincar, explorar o corpo e que cada vez mais o espaço pedagógico tem reconhecido a ludicidade como requisito importante também para aprender, visto que é por meio do brincar que a criança desenvolve aspectos tão essenciais para o seu crescimento cognitivo, afetivo, social e psicomotor

Vários autores mostram que se uma criança brinca, está internalizando muitos conhecimentos e muitas experiências que fazem parte do seu contexto. O brincar tem uma função psicológica muito importante no desenvolvimento humano: “a criança simboliza o mundo no brincar” é só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender (Marcellino, 1990 p. 126).

Atividades lúdicas são recursos pedagógicos essenciais que auxiliam nos educandos o desenvolvimento do raciocínio lógico, do espírito colaborativo, da cooperação, da criatividade, da imaginação, do conhecimento, da afetividade e outros. Borba (2007, p. 43) afirma que “se incorporarmos, de forma efetiva, a ludicidade nas nossas práticas, estaremos potencializando as possibilidades de aprender e o investimento e o prazer das crianças no processo de conhecer”. Estes surgem como possibilidade de solução, porque a criança pode superar a contradição que existe entre sua necessidade de agir no mundo e sua possibilidade de executar ações recreativas, adquirindo um novo significado e ingressando em um universo imaginativo que o leva a desenvolver muitas funções psicológicas.

Atividades que se enquadram no quesito lúdico que a criança experimenta são fontes ricas para ela compreender a si mesma e ao seu mundo exterior. E, na experiência dessas atividades, serem instigadas a participar ativamente das aulas, podendo o educador adquirir uma lente de aumento para ampliar sua visão acerca das particularidades das crianças a fim de resgatar suas capacidades de retórica, sociais, afetivas, emocionais, cognitivas e físicas. Nesse sentido de acordo com Freire (1997):

Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso contribuiria para reforçar a ideia de que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõem as crianças, utilizando o jogo simbólico e as demais atividades

motoras próprias da criança nesse período (Freire, 1997, p. 44).

Para que a ludicidade encontre de fato, espaço na sala de aula com as crianças é preciso criar oportunidades em que isso não seja apenas um passatempo, mas um elemento fundamental para o processo ensino-aprendizagem, a fim de que este contribua no aumento da função cognitiva. “Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem” (Carlos Drummond de Andrade *apud* Fortuna, 2000, p. 1).

Portanto, atividades lúdicas são usadas como ferramentas didáticas, favorecem a praticidade no seio da educação formal; desperta no educador uma visão panorâmica em como articular a prática de atividades físicas com a construção do conhecimento. O professor deve a cada momento, agir, proporcionando vivências onde as crianças possam estar, através do movimento em interação com os materiais pedagógicos a serem explorados, despertando o gosto e o prazer para a aprendizagem. Moyles (2002) quando ressalta que:

O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos professores o ponto de partida para promover novas aprendizagens de domínios cognitivos e afetivos (Moyles, 2002 p. 12).

A ludicidade presente nas ações educativas nos diferentes espaços, especificamente na esfera escolar deveria ser vista como uma possibilidade de viabilizar aos educandos a organização de suas experiências em que tudo é lido como conhecimento sociocultural.

A partir das atividades lúdicas a criança traduz seus sentimentos, inspirações, valoriza o ato de aprender, desenvolve-se em todos os níveis, pois se constituem em fontes de prazer, de liberdade de expressão corporal, desbloqueio do pensamento. “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica [...]” (Moyles, 2002, p. 21). A escola é legitimada pela sociedade como o local para a socialização dos conhecimentos sistematizados, o que demanda diferentes formas de interação entre os sujeitos de acordo com as demandas sociais. Nesse sentido, há a necessidade da utilização de propostas pedagógicas que respondam com mais eficiência esses anseios, como a formação de sujeitos partícipes da construção do conhecimento e

da elaboração gestual.

Compete elucidar que atividades recreativas, dinâmicas e diferenciadas funcionam como peças elementares no desencadeamento da escolarização, pois fornece condições legítimas para a inserção do indivíduo na sociedade bem como a visualização daquilo que se propõe a desempenhar na vida e o contato direto com o universo dos conteúdos escolares. Segundo Moyles (2002)

Por meio do brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes e respostas, materiais, propriedades, textura, estruturas, atributos visuais, auditivos e sinestésicos. Por meio do brincar dirigido, elas têm outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade (Moyles, 2002, p. 33).

Apesar destas compreensões, elegem-se na escola os momentos de brincar e jogar como atividades lúdicas e estanques das demais práticas educativas. Não se pode negligenciar aspectos físicos do indivíduo deixando-os alheios à expectativa de adquirir o conhecimento sistemático. Por esta vertente, deve-se pensar o processo educativo partindo do mundo físico, desportivo, lúdico no intuito de, por meio dele abarcar aspectos psicológicos, cognitivos, sociais, emotivos e culturais. “Na brincadeira diversas funções são mobilizadas: as psicomotoras, as neuropsicológicas, a cognitiva além de sentimentos e afetos” (Grassi, 2008, p. 46).

A desvalorização das atividades lúdicas, onde existe a hora de aprender e a hora do soltar-se, tende a influenciar na ausência de prazer na escola, trazendo dispersão, desânimo e preguiça. Se a escola não tem essa compreensão, não é possível aproveitar o momento lúdico como aprendizagem. Sendo assim, é importante elucidar que isso ecoa e ressoa na atmosfera educacional negativamente ganhando corpo e amplitude na medida em que não é trabalhada com frequência e adequação. Entretanto, na tentativa de firmar-se como um divisor de águas, a ludicidade torna-se capaz de propiciar mudanças significativas no processo educacional, para tanto, busca-se um fazer pedagógico, com propostas, projetos, enfoque, construções que atinjam e/ou despertem no educando o gosto de aprender. A aquisição do conhecimento deve estar ancorada em reflexão, desejo, motivação e constante uso de sentimentos, sensações e pensamento e reflexão. A escola, nesta perspectiva, torna-se espaço propulsor de mudança, de movimento e de transformação. Nesse espaço o aprendente deve ser percebido pela escola em uma dimensão mais ampla. Uma práxis – em que a relação prática/teoria/prática esteja a serviço da vida, dos anseios dos sujeitos sociais que compõe o cenário da sala de aula.

No tocante ao ensino pelo viés da ludicidade, percebe-se a

ausência de tentativas de mudanças nas bases do universo escolar, dada a pouca importância de sua existência para a formação e construção das competências do indivíduo. Esse processo de reestruturação que, embora, de forma esparsa, atinge a escola, perpassa quase que unanimemente pela discussão acerca do educar pelo lúdico e o papel assumido pela instituição de ensino atual. É sabido que a prática pedagógica associada à ludicidade tem como objetivo a aquisição de uma aprendizagem sociocognitiva mais significativa e atraente, portanto, é necessário incluí-la na escola.

#### **4.1 OS PROFESSORES FRENTE AO TRABALHO COM A LUDICIDADE**

Neste tópico busca-se frisar a ludicidade na escola de modo que se busque identificar os desafios e dilemas enfrentados pelos educadores na interação com o lúdico, além disso, pontua-se outrossim, o procedimento ocorrido em sala ao se fazer uso da ludicidade e o retorno proporcionado por ela. Com efeito, serão esboçados com fidedignidade os elementos mais essencialmente importantes para o processo de ensino-aprendizagem no trato com recursos lúdicos, que por sua vez vem apresentando algumas ramificações cujos eixos se dissipam segundo determinados moldes e teorias apresentadas.

Dentro dessa perspectiva, é pertinente enfatizar as ferramentas fundamentais na construção do conhecimento produzida pelo lúdico levando em consideração o papel do educador, a técnica avaliativa e a fundamentação das atividades realizadas, as vias referenciais, enfim. Isso demanda a busca de novos referenciais informando sobre suas dimensões no processo de ensino aprendizagem. Nesse contexto, levantar questões interessantes e traçar um mapa da sua postura pode suscitar a compreensão desta em sua prática pedagógica. Sob esse enfoque, torna-se interessante e necessário explanar suas credenciais na tentativa de definir seu comportamento em sala de aula.

Aceitar o caráter da ludicidade inclui o distanciamento entre o aprender e a avaliação formal em algumas instâncias; e isso implica um planejamento e intervenção necessária e adequada por parte de quem educa. São colocadas em questão as diferentes representações do desenvolvimento do poder de cognição, da sociabilidade e afetividade dos indivíduos ao justapor o ensino-aprendizagem com atividades lúdicas.

O educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, propiciando às crianças a possibilidade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. Dessa

maneira, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (Brasil, 1998, p. 29).

Quanto à formação do docente, uma das condições necessárias é não temer a mudança, é a percepção e a aceitação de que não há vida na imobilidade. É quase que inviável atingir o limiar do progresso quando fica-se estagnado. Dentro desse modelo, recomenda-se compreender e exercitar práticas que promovem a manifestação de emoções e aquisição da cultura letrada mediante a exploração corporal mediante atividades lúdicas desenvolve as potencialidades. Para Huizinga (1980):

O objetivo lúdico no processo ensino-aprendizagem (...) é modificar as estratégias relacionais do indivíduo e levá-lo a desenvolver o mais plenamente possível sua capacidade de ação inteligente e criadora, seja seu potencial íntegro ou esteja ele afetado por deficiências de qualquer origem (Huizinga, 1980, p.17).

Nesse sentido, os educadores carecem de aprendizagens sobre o funcionamento da mente humana para entender como pode mobilizar as diferentes áreas de conhecimentos e conseqüentemente possam pensar formas variadas de mobilizar o pensamento e a criatividade dos educandos, o que implica em repensar a educação percebendo cada vez mais o indivíduo como um ser pleno e complexo. Para muitos educadores apropriar-se de atividade lúdica ainda significa desperdício de tempo, consiste em um momento desprovido de seriedade que se resume a algo sem importância. Pensamento este que como explicação aspectos culturais e a falta de formação dos educadores acerca da ludicidade na aprendizagem. Santos (2000) diz que:

Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: “Chega de brincar, agora é hora de estudar”; “Brincadeira tem hora”; “Fale a verdade, não brinque”; “A vida não é uma brincadeira”. Assim fomos construindo nossas ideias sobre o lúdico (Santos, 2000, p. 57).

É preciso que a cultura escolar pela ludicidade seja compreendida pelos educadores em seu sentido amplo, não só como a manifestação do

corpo na prática pedagógica, mas como um estado de espírito subjetivo que interfere na aprendizagem. Para tanto, valoriza a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando vivências lúdicas, experiências corporais envolvendo movimento, pensamento e linguagem. Como adverte Friedmann (1996):

Devemos reaprender a brincar! [...] com o nosso corpo, o nosso espaço e os nossos objetos, com a imaginação, a criatividade, a inteligência; com a nossa intuição, com as palavras e com o nosso conhecimento, com nós mesmos e com os outros. Assim, estaremos redescobrimo essa linguagem para comunicar-nos e expressar-nos – a linguagem do lúdico (Friedmann, 1996, p. 120).

Atividades dessa natureza contribuirão ao educando o desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, sujeito forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. O profissional da educação deve propor atividades lúdicas de toda sorte para seus alunos. E, por se tratar de algo natural e espontâneo, deve-se levar em conta sua imersão na prática pedagógica, visto que elas são consideradas prazerosas e têm o poder de entusiasmar e tornar o aprendizado mais significativo.

Mediatizado pelas indagações, entende-se que a postura inodora por parte de alguns educadores no fazer pedagógico tenha influência pela formação acadêmica, condição que abriu um leque com dimensões ímpares para a construção de novos paradigmas em relação ao trabalho com o lúdico. Não obstante, os professores, numa primeira instância, procuram fazer adaptações relacionadas ao tempo e ao espaço ao demonstrar interesse, esforço apesar das dificuldades existentes, dos materiais escassos ou com pouca acessibilidade, além disso, agitação dos alunos, aceitabilidade da turma em relação à determinadas atividades lúdicas, tempo previsto para a elaboração do planejamento e afins. Para uma maior eficiência na esfera educacional implica na implantação de um ambiente agradável, prazeroso, atraente, que corrobore para uma aprendizagem consolidada, e que, sobretudo promova um estado de ludicidade nos educandos e conseqüentemente no educador. Para Oliveira (2011) “educar deveria ocorrer em um ambiente o mais natural possível, num clima de disciplina estrita, mas amorosa e pôr em ação o que a criança já possuía dentro de si, contribuindo para o desenvolvimento do caráter infantil” (Oliveira, 2011, p. 66).

Nas colheitas dos resultados da pesquisa, o que surge nas linhas e nas entrelinhas ilumina o conceito que brota do perfil dos professores no

terreno da ludicidade, como sintoma de uma herança de uma educação tradicional que parece ter deixado cicatrizes e acaba canalizando ideias acerca da performance deles no ato educacional, que, patrocina questões férteis no sentido de se fazer uma análise mais criteriosa das suas práticas. Basta percorrer um pouco da historicidade em relação ao contato com o universo lúdico dos educadores para se entender os atributos de seu posicionamento enquanto docente.

Em síntese alguns educadores tiveram uma formação tradicional cuja formação restringia-se ao nível tradicional de educação, participaram de um painel empobrecido no quesito escolar, está não sendo apresentada conforme deveria uma vez que quase as aulas ocorriam com os educandos intactos, passivos. As leituras sublinham um vestígio deixado pela pouca ludicidade na escola denunciando a falha existente no processo educativo brasileiro e realçando uma prática pedagógica desprovida de atividades de movimento. De acordo com Fortuna (2000) “o que permite a superação desses dilemas e viabiliza a atividade lúdica na educação é a redefinição do papel que o adulto, o professor, a escola, a criança e a cultura desempenham. Concomitante com isso está a formação do professor” (Fortuna, 2000, p. 8).

Guiadas por princípios dialeticamente tradicionais, os educadores buscam trilhar os caminhos que os conduzem a práticas mais eficazes, segundo suas possibilidades para minimizar o baixo rendimento escolar em seus estudantes considerados desestimulados cada vez mais. Tal manobra se deve às experiências e conhecimentos científicos, filosóficos, teóricos adquiridos ao longo do tempo. Regidos pelos seus esforços, comprometimento e responsabilidade, eles procuram plantar uma sementinha na vida dos educandos no que diz respeito à sua inserção na sociedade. Com isso, esbarram em visões arraigadas a tempos donde desemboca a educação do período colonial.

Em relação às atividades lúdicas na escola, estas podem ser reguladas pelos docentes sendo implantados procedimentos que agregam tais aplicações aos conteúdos programáticos em sua grande maioria, sob suas orientações que por sua vez, interferem nas expressões corporais, controlando o comportamento frenético das turmas ante atividades desse caráter, atribuindo a necessidade de posicionamento dos alunos como ausência de compostura. Em síntese, reações críticas, atípicas dos aprendizes oferecem desconforto aos professores, causando-lhes certa estranheza e incomodo porque tais condutas são encaradas como indisciplina ao passo que primam pela ordem da sala, pelo silêncio da turma. Conforme Vigotsky (1981):

Sabemos que a lei básica de acordo com a qual dominamos o comportamento, seja o dos outros ou o nosso próprio, é a lei do domínio do comportamento através da estimulação. A chave



para o domínio do comportamento pode ser encontrada no domínio dos estímulos; e o desenvolvimento cultural de qualquer função; incluindo a atenção, consiste no fato de que no processo de atividade conjunta, o ser humano social desenvolve vários estímulos artificiais. Estes estímulos artificiais são signos que tem o poder de dirigir o comportamento. Estes signos se tornam o meio básico do indivíduo dominar seus próprios processos comportamentais (Vygotsky, 1981, p. 194-195).

O quadro resultante do impacto do ensino baseado na ludicidade escolar que, muitas vezes faz com que docentes apresentem certo recuo em face à agitação das crianças - comportamento tipicamente natural nessa fase - segundo o qual imprimem uma dose de euforia.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente trabalho, em seus aspectos mais sublimes, tentou cumprir, segundo moldes apresentados, o propósito de mostrar as variadas definições do termo ludicidade, seus atributos, funções, relevância, e os parâmetros estabelecidos entre seus efeitos e o processo de ensino aprendizagem escolar. Nesse sentido, discutir a ludicidade no desenvolvimento da criança em todos os sentidos, embora tenha significado um exercício complexo, foi severamente conduzido para se captar a dinamicidade do funcionamento desse objeto de estudo, configurando-se também o abrir de horizontes, um lançar olhares acerca da receptividade desse tipo de trabalho advinda de educador e educandos, sobre o qual tem sua dinâmica embutida nas questões de como vêm sendo concebidas as atividades voltadas para essa fenomenologia.

Recomendou-se neste trabalho, o estudo da inserção do lúdico na formação da criança, bem como a articulação de maneiras de apropriação e distinção dele e retratar a riqueza oriunda do planejamento de atividades lúdicas, problematizando a importância de sua inclusão como sinônimo de jogos e brincadeiras no planejamento pedagógico, coadunando-se com o processo de ensino- aprendizagem e na retenção de valores para o desenvolvimento pessoal e social da criança. Em coerência com as premissas que nortearam este estudo, foi pertinente visualizar que a ludicidade torna o aprendizado mais prazeroso uma vez que traduz uma realidade inerente à natureza humana. Com efeito, garimpar aspectos que aliam o ensino ao sistema lúdico garante eficazes resultados na educação. Partindo desse pressuposto, foi possível discutir e comprovar que nem sempre o lúdico constituiu-se um marco na prática docente, dada a rara importância conferida a ele, e, a constatação – através das leituras - de que

a ludicidade é pouco explorada no âmbito escolar e, sobretudo, nas estratégias de ensino.

Nas relações das leituras, releituras e análise foi possível compreender ainda que não é uma tarefa simplória o ato de inserir o lúdico nas atividades docentes, pois tal ação exige conhecimento, reflexão e intervenção por parte do educador. Nessa perspectiva, orientar com adequação o trabalho com jogos e brincadeiras como instrumentos de ensino abriga a ideia de como a competência técnica seja associada ao desenvolvimento afetivo, emocional. A absorção de uma nova mentalidade, foi instalada a partir dessa pesquisa, deixando-se contaminar por uma avalanche de informações significativas, pois como que num depoimento vivo, a justaposição entre a teoria e reflexão consolidou inovadas formas de conhecimento, dosando os estudos.

Com traços característicos na luminosidade no processo lúdico, evidencia-se que vestígios se materializassem amparados nessas teorias concebidas e tratadas com as mãos daqueles cuja condição tem propriedade para discorrer sobre o assunto em voga. Sugeriu-se aqui um punhado de possibilidades que levaram a cabo a potencialidade intrínseca do deleite promovido pela ludicidade. E, tendo traçado o cenário do universo lúdico, destacando questões da ludicidade, algumas considerações essenciais sobre ela fizeram-se viáveis. O ato de examinar as leituras que contemplaram o tema rompeu resistências, propiciou a aquisição de um olhar estendido em direções diversas. Fazendo -se uma tríade do percurso percorrido neste trabalho revela a soberania de questões metodológicas em detrimento do aspecto humano, pessoal cuja condição integra o desenvolvimento.

Diante disso, este estudo identificou as ferramentas essenciais com as quais buscou interpretar o trabalho sistematizado que envolveu a ludicidade respondendo à investigação que gravita em torno da inquietude produzida no cerne do mesmo e que impulsionou a pesquisa, problematizada por questões acerca da relevância do lúdico. Enfim, tais inquietações tornaram, com lucidez e racionalidade, a certeza de que é possível incorporar o papel dos jogos e brincadeiras no convívio social e no desenvolvimento de um modo geral das crianças na escola.

Tem-se que admitir que a pesquisa em torno do tema em foco favoreceu o entendimento de que por meio de atividades lúdicas no trabalho escolar torna-se viável se conhecer o perfil, personalidade, comportamento da criança e esta, por sua vez, aprende a lidar com seus fracassos, falhas, conflitos existenciais, e sobretudo, controle da emoção, a capacidade de lidar com perdas e ganhos, fazendo uso da linguagem. As leituras, condutoras da diversidade de informações, mantiveram relação dialética com o arcabouço teórico e trouxeram contribuições de altíssimo gabarito para o enriquecimento dos saberes organizados e da apreensão do conhecimento buscado no que tange à ludicidade na escola. Dessa maneira, apropriou-se de reflexões no sentido de pavimentar os caminhos que deram

respostas às investigações preteridas, sobre as quais deixou claro a relevância e o papel da ludicidade na prática pedagógica.

Descobriu-se uma nova maneira de enxergar as relações que entremeiam o mundo escolar no plano da ludicidade, para conferir o elenco que encena tal questão e, na tomada de consciência em relação a maneira pela qual se concebe o lúdico. Sob esse enfoque, o estudo apresentou, no movimento dessa visão, o material organizado e elaborado, garantindo a compreensão de maneira mais intensiva e significativa do tema em relevo e, despidendo-se de todo equívoco que circundava a ludicidade.

Por reflexões embutidas ao longo da pesquisa, apresentaram-se confirmações para a concretização do trajeto cultural que o indivíduo vem se submetendo. Registra-se, enfim, a questão da veracidade dos fatos que causaram inquietudes e para os quais foram encontradas respostas vivas e significativas. Nesse caso, houve conexão e sintonia entre as partes para a compreensão da totalidade. A leitura completa e atenta da trajetória das investigações, obrigou a conclusão de que torna-se imprescindível incluir a dimensão lúdica na formação do educador. Contudo, um aprofundamento maior propiciou uma conclusão imediata: A ludicidade é necessária em todas as disciplinas em todos os conteúdos e que esta é inerentemente humana.

Verifica-se diante da explanação, que há muitos mecanismos subjacentes no cerne do trabalho com o lúdico que seria absurdo e injusto subestimar. Percebe-se que suas condições atuais de existência carecem de uma reforma geral e um posicionamento dos profissionais da educação para a retenção da necessidade de implantação do lúdico nas práticas pedagógicas. Espera-se que o objetivo de apontar a seriedade da ludicidade foi de suma importância, fazer esse recorte sobre o qual veio confirmar e reafirmar os estudos científicos também. Diante disso, continua-se a desejar que o leitor distinga as particularidades do lúdico e as lições possíveis dele, retirando explicações culturais opondo-se à concepções contraditórias, ditadas por um ensino tradicional, tomando consciência acerca do aspecto versado ao longo desse trabalho.

Para melhor compreensão dessas ideias, buscou-se o significado do lúdico, em diversas fontes bibliográficas o que facilitou no entendimento do mesmo e sua trajetória. O estudo demonstrou de maneira clara a forma como se dá o desenvolvimento infantil e os elementos pertinentes e possíveis para uma parceria lúdico-pedagógica, sendo este instrumento interdisciplinar que contribui para aprendizagem voltada para o crescimento social e pessoal da criança, pois para ela o brincar é fundamental, podendo assim o educador usar estratégias, criando oportunidades para que a criança aprenda brincando.

No entanto, o educador precisa levar o brincar a sério nas séries iniciais, como subsídio educativo, preenchendo as necessidades de afeto, autoestima e autorrealização, envolvendo aos jogos e brincadeiras em seu planejamento, não como um apoio auxiliar, mas como meta principal, pois a

soma de prazer que uma criança obtém durante as atividades lúdicas em que exercita o corpo e aumente através da brincadeira, aprimorará sua qualidade de vida, potencializando o otimismo e reduzindo as inquietações a que frequentemente está submetida, independente de situações agradáveis ou de prazerosas enfrentadas ao longo do seu cotidiano.

Em suma, a ludicidade contribui para o processo ensino-aprendizagem, estimulando a criança sempre querer aprender algo a mais. Com isso, conclui-se que é possível se aprender brincando. Finalmente, é possível afirmar que os objetivos da pesquisa foram alcançados, onde se consta que é possível trabalhar de forma lúdica e prazerosa diversos conteúdos, atraindo a atenção da criança e ampliando a gama de conhecimentos.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1994.

ALTMAN, Raquel Zumbano. **Brincando na história**. In: PRIORI, Mary Del. (Org.). História. 2010.

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. 3. ed. São Paulo: Artes Poética, 1994.

BORBA, Â. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BEAUCHAMP, Jeanete; RANGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2ª ed. Brasília: MEC/SEB, 2007.

BRANCHER, V. R.; CHENET, N; OLIVEIRA, V. F. **O lúdico na aprendizagem**. Revista do Centro de Educação. n. 27 ed. Rio Grande do Sul, 2005.

**BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Ensino Fundamental: Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, volumes I, II, III**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

**BRASIL, Universidade Católica de Brasília, Graduação UCB Virtual**. Conteúdo das disciplinas Fundamentos da Educação Infantil e Fundamentos da Aprendizagem II (2008) do curso de graduação de pedagogia.

**BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto.** Referencial curricular nacional para Educação Infantil. Brasília, DF: MEC, 1998.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre, Artes Médicas, 1998.

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica.** In: BROUGÈRE, G. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998. p. 19-32.

BROUGÈRE, Gilles. **A Criança e a Cultura Lúdica.** In: KISCHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O Brincar e suas Teorias.** São Paulo: Editora Pioneira Thomson Learning, 2002. das crianças no Brasil. 7 ed. São Paulo: Contexto, 2010.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** Revisão técnica e versão brasileira adaptada por WAJSKOP, G. São Paulo: Cortez, 1995.

DALLAZEN, M. I. H. (org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais.** Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte.** Rio de Janeiro: Shape Ed., 1992.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais.** Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, Paulo. **Essa escola chamada vida: depoimentos ao repórter Ricardo Kotscho/ Paulo Freire, Frei Betto.** São Paulo: Ática, 1985.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia, Saberes Necessários à Prática Educativa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a Pedagogia do Oprimido.** São Paulo: Paz e Terra, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 14 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. FREIRE, Paulo. **Política e Educação.** São Paulo: Cortez, 1993.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil.** São Paulo: GARCIA 2003 apud, GOMES, J. C. S. **Brincar: uma história de**

**ontem e hoje.** Campinas, SP. 2006/UNICAMP (conclusão de graduação)

GARNICA, A. V. M. **Algumas notas sobre pesquisa qualitativa e fenomenologia.** Interface – comunicação, saúde e educação. V.1, n.1, p. 109-121.ago. 1997.

GENTILE, P. **É assim que se aprende.** Nova Escola. n. 179, Jan/Fev. 2005.

GOMES, Christianne Luce (org.). **Dicionário Crítico do Lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas.** 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

HUIZINGA,, J. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, EPU, 1980.

KAMI, Constance. DEURIES, Rheta. **Piaget para educação pré-escolar.** Porto, 1991.

KISHIMOTO, T. (org.) **O brincar e suas teorias.** São Paulo Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, T. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação.** São Paulo: Cortez, 1994.

KISHIMOTO, T. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação.** São Paulo: Cortez, 3 ed. 1999.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis – o jogo, a criança e a educação.** 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas:** uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: <[www.faced.ufba.br/~ludus/trabalhos/2002.1/impludfp.doc](http://www.faced.ufba.br/~ludus/trabalhos/2002.1/impludfp.doc)>. Acesso 20/06/2010.

MACEDO, Lino de. **Para uma psicopedagogia construtivista.** In: ALENCAR, Eunice Soriano. (Org.). Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem. São Paulo: Cortez, 2000.

MACEDO, Lino de. **Prefácio.** In: SCOZ et alii. (Orgs.). Psicopedagogia: contextualização, formação e atuação profissional. Porto Alegre: Artes, 1992.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1990.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Lúdico, Educação e Educação Física**. São Paulo: Ed.Umigui, 1989.

MARINHO, Helena S. **Brincar e reeducar o folclore**. R. J: Revinter, 1993.

MARQUES, Izabel. **Dançando na escola**. 2.ed. São Paulo, Cortez, 2005.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez Editora; UNESCO, 2000.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? o papel do brincar na educação infantil**; trad. Maria Adriana Veronese. – Porto Alegre : Artmed Editora, 2002.

NEGRINE, Airton. **O Lúdico no Contexto da Vida Humana: da primeira infância às terceira idade**. In SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

NEGRINE, Airton. **Terapias corporais: a formação pessoal do adulto**. Porto Alegre: Edita, 1998.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagens e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Audrey Mara. **A importância do Lúdico na Adolescência**. Disponível em: <m>. Acesso em: 8 maio 2005.

OLIVEIRA, V. B. (Org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo ,2011.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Ensino Fundamental: Educação física. Brasília. MEC/SEF. 1997. Paulo: Cortez, 2011.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Ensino Fundamental: Língua Portuguesa. Brasília. MEC/SEF. 1997. Paulo: Cortez, 2011.

PEREIRA, Ana Maria. **Ludicidade**: Indicativo para superação do Dualismo. In: Encontro Nacional de Recreação e Lazer, XI ENAREL, 1999, Foz do Iguaçu. (anais).

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

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

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil.** São Paulo: Pioneira, 1997.

SALUM E MORAES, Maria de Lima e CARVALHO, Ana Maria. **Brincar: uma revisão de algumas concepções clássicas.** Boletim de Psicologia, 37(86):1-23, 1987.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento.** Porto Alegre, Edições EST, 1994,

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis: Vozes, 2000.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola.** São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: A formação social da mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY. **A formação social da mente.** São Paulo. Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A. N; LEONTIEV, A. R. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem.** São Paulo: ícone, 1991.

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

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível em: <[www.faced.ufba.br/~ludus/trabalhos/2002](http://www.faced.ufba.br/~ludus/trabalhos/2002)>