

## **O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Maria Araújo Gomes<sup>1</sup>, Maria do Amparo Ferreira dos Prazeres<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Graduação em Licenciatura em Artes Cênicas – IFTO. e-mail: mariaag.13@hotmail.com

<sup>2</sup>Graduação em Licenciatura em Artes Cênicas – IFTO. e-mail: amparo.gpi@gmail.com

**Resumo:** Este trabalho versa sobre uma proposta que será, ao mesmo tempo, singela e colossal. Trata-se da exploração do lúdico na prática pedagógico-escolar, cujo intuito será o desenvolvimento da aprendizagem e a integração na sociedade de alunos do Ensino Fundamental. Os jogos e as brincadeiras, por estarem centradas na emoção e prazer, podem ajudar os alunos à melhor apreensão dos conteúdos curriculares e contribuir com a socialização dos mesmos. Porém, não esbarram nestes grandes benefícios. Eles têm uma fantástica função de permitir, além de intelectual e socialmente, que os alunos se desenvolvam física, moral e afetivamente. Para atingir tais finalidades o papel do professor torna-se fundamental, pois os objetivos só serão alcançados se a escolha dos jogos for acertada. Caso isso ocorra o papel de ensinar torna-se muito mais prazeroso, além de contribuir para que a relação professor-aluno e aluno-escola melhorem. Mas a metodologia e espaço das escolas devem colaborar para que as realidades idealizadas possam se concretizar.

**Palavras-chave:** ensino-aprendizagem, lúdico.

### **1. INTRODUÇÃO**

Os antigos já sabiam da importância do brincar no desenvolvimento integral do ser humano. Aristóteles, quando classificou os vários aspectos do homem, dividiu-os em homo sapiens (o que conhece e aprende), homo faber (o que faz, produz) e o homo ludens (o que brinca, cria). Em nenhum momento, um dos aspectos sobrepujou o outro como mais importante, significativo. Na sua imensa sabedoria, os povos antigos sabiam que mente corpo e alma são indissolúveis, embora tenham suas características próprias.

A era capitalista, com seu enfoque na produtividade e no lucro a qualquer preço, passou os atributos intelectuais e físicos em detrimento dos valores espirituais tais como: sensibilidade, senso ético, solidariedade, altruísmo, idealismo e humor.

Nas últimas décadas, a visão materialista do ser humano e de sua missão no mundo, independente de qualquer conceito religioso, passou a ser amplamente discutida, pois não produziam o resultado desejado: a Felicidade.

O grande trunfo das atividades lúdicas, é o fato de elas estarem centradas na emoção e no prazer, mesmo quando o jogo possa trazer alguma angústia ou sofrimento. Nesses casos, quando a criança exprime emoções consideradas negativas, ela funciona como uma “catarsis”, uma limpeza da alma, que dá lugar para que outras emoções mais positivas se instalem.

Sentimentos como raiva, tristeza ou frustração fazem parte de nossa vida diária. Poder exprimi-los através de um jogo, uma brincadeira, não só nos aliviará do fardo, como nos ensinará a estimular o humor. Chutar uma bola ou virar cambalhota pode ser maneiras saudáveis de liberar aquela adrenalina concentrada em nosso organismo e que, muitas vezes, não permite nos concentrarmos nas atividades mentais, incluindo o aprendizado.

Felizmente, pouco a pouco, os muitos especialistas e os nem tanto, estão percebendo o peso e a importância do lúdico para o desenvolvimento saudável, não só de crianças e adolescentes, mas também de adultos de qualquer idade.

A importância do lúdico na docência tem sido observada no decorrer dos anos. Aos poucos alguns pesquisadores foram percebendo o valor do jogo na vida dos mesmos, para estes estudos. Ao

longo do tempo as mudanças vêm ocorrendo gradativamente na forma de jogar, mas o prazer da brincadeira não mudou.

Na escola, o educador deve desempenhar o papel de orientador, despertando a criatividade do aluno. Todo alunado necessita de tempo e espaço para ter ação, e cabe a escola organizar a energia do aluno de forma produtiva através de atividades que envolvam num só tempo, ação, aprendizagem e prazer.

Neste sentido, a utilização do material lúdico poderá ser de suma importância no processo do ensino-aprendizagem. Este processo tem constituído, através dos tempos, uma missão difícil de ser desempenhada, tanto pelo professor como pelo aluno.

As práticas na sala de aula, na maioria das vezes, tomam como base os livros didáticos. Uma das práticas que poderá facilitar o trabalho do professor é de que ele disponha de uma série de materiais lúdicos, visando um ensino mais adequado e eficiente. É importante ressaltar, a definição de alguns termos utilizados. Entende-se por lúdico tudo o que se refere a jogos e brinquedos; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras. Acreditamos que as matérias lúdicas possam ser utilizadas como uma ferramenta, colaborando como uma alternativa de trabalho que possibilitam uma (re) motivação dos professores e dos alunos no desenvolvimento de atividades lúdicas.

A perseverança, a dedicação e a ordem no trabalho são qualidades indispensáveis para o aprendizado. Portanto, é preciso que esse material sirva para produzir atividade mental no aluno. Devemos sempre lembrar que conceitos não se ensinam, tudo o que o professor pode fazer é incentivar o aluno criando situações que o ajudem a elaborar seus próprios conceitos.

Em síntese, além de proporcionar prazer e diversão, o lúdico pode representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo do educando, colaborando para uma construção de valores e princípios necessários à formação de futuros adultos menos ingênuos, portanto, com uma visão ética do mundo e de sua vida em particular. Daí a necessidade de expandir o uso do lúdico como facilitador da aprendizagem em toda extensão de ensino.

## **2. ASPECTOS HISTÓRICOS DO LÚDICO**

Com base na idéia de Platão e Aristóteles, o brinquedo é utilizado na escola desde os primórdios da educação Greco-Romana, associando a ideia de estudo a prazer.

Na antiguidade, utilizavam-se dados, assim como doces e guloseimas em forma de letras e números para o ensino das crianças. A importância da educação sensorial nesse período determinou o uso do jogo didático pelos professores das mais diferentes áreas.

Foi com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças, deixando de ser considerada apenas uma fuga ou recreação.

A partir do trabalho de Comenius (1593), Rousseau (1712) e Pestalozzi (1746), surge um novo pensamento de infância, que protege as crianças e que auxilia esse grupo etário a conquistar um lugar enquanto categoria social. Dá início a elaboração de métodos próprios para essa educação, seja em casa, ou em instituições específicas para tal fim.

Esta proposta baseada em uma concepção idealista e protetora da infância, aparecia em propostas educativas dos sentidos, fazendo uso do brinquedo e centradas no divertimento. A valorização da brincadeira infantil apóia-se, portanto, no mito da criança portadora de verdade, cujo comportamento verdadeiro e natural, por excelência, é seu brincar, desprovido e desvinculado do contexto social.

Nos relatos de Kishimoto, a influência das ideias de Rousseau, na França, permitiu que se criassem inúmeros brinquedos educativos utilizando princípios da educação sensorial com vistas a estudar crianças deficientes mentais e cujos conhecimentos foram depois utilizados para o ensino das crianças normais.

Em seguida, sob a influência do pensamento e da filosofia de suas épocas, cada um a sua maneira, segundo Wajskop (1997), os pedagogos Friedrich Fröibel (1782-1852), Maria Montessori (1870-1909) e Ovide Derroly (1871-1932), elaboraram pesquisas a respeito das crianças, ligando à

educação grande contribuição sobre o seu desenvolvimento. Estes foram os primeiros pedagogos a romperem com a educação verbal e tradicionalista de sua época. Propuseram uma educação natural dos instintos infantis, inaugurando um período histórico onde as crianças passaram a ser respeitadas e compreendidas enquanto ser ativo.

## 2.1 Conceituação do Lúdico

No dicionário analógico, de ideias afins, de Santos Azevedo (1974), aparece como palavras relativas a lúdico: brincadeira, brincar, brincando.

O verbete lúdico significa: referente a, ou que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos.

O lúdico é um traço de personalidade que persiste na infância até a juventude e idade adulta, com função muito importante no estilo cognitivo dos indivíduos, considerando serem os três componentes do lúdico: a alegria manifestada, o senso de humor e a espontaneidade.

A palavra lúdico é associada ao ensino de línguas a partir do desenvolvimento das teorias construtivistas e do surgimento de abordagens comunicativa, nas quais tem basicamente o papel não só de ser um fator de motivação para o aprendizado como também um meio de gerar comunicação autêntica em sala de aula. Para entendermos a importância do elemento lúdico na construção da identidade do professor e do aluno este estudo procurará definir dois aspectos fundamentais: a própria concepção de lúdico e o contexto no qual ele vai ser aplicado. Das várias definições de lúdico mencionadas por Silva (1998) destacam-se aquelas que associam o termo a ideia de jogo (de diversão) e à de liberdade individual. Sendo teoricamente uma atividade divertida e que respeita a liberdade individual, o lúdico pode contribuir para modelar a interação e a construção de identidade professor-aluno, proporcionando uma diversa atribuição de poder aos sujeitos desse processo. Interessa-nos, assim, compreender o elemento lúdico, como ele atua no processo de distribuição de poder na sala de aula, a constituição do aluno e do professor enquanto sujeitos de um determinado espaço discursivo e os papéis por eles assumidos ao longo desse processo.

Para que a ludicidade esteja inserida na prática cotidiana escolar, é necessário que um currículo seja desenvolvido, abrangendo a temática de forma substancial:

Os recentes estudos têm mostrado que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que o brincar. Pela brincadeira, a criança é introduzida no meio sociocultural do adulto, constituindo-se num modelo de assimilação e recriação da realidade (SANTOS, 1999. p.7).

Essas atividades muitas vezes são utilizadas como passatempo sem importância, sendo consideradas por muitos educadores, como meras obrigações diárias, sendo necessário desconstruir tal visão para que possamos preservar a cultura lúdica, muito importante no desenvolvimento dos alunos. O brincar é, sem dúvida, um meio pelo qual os seres humanos, principalmente as crianças exploram uma variedade de experiências em diferentes situações e com diversos objetivos. Os jogos e brincadeiras quando bem planejados constituem uma excelente situação de aprendizagem.

## 2.2 Lúdico na Educação

O mundo está em constante mudança, dado o grande e rápido desenvolvimento da tecnologia. Máquinas, computadores, Internet, etc. são assuntos do dia-a-dia. O lúdico oportuniza a aprendizagem, pois permite ao aluno agir ativamente sobre o objetivo e para que haja assimilação é necessário a atividade ser desafiadora e prazerosa de modo a incentivar a sua participação ativa.

É preciso levar em conta que o lúdico não é apenas divertimento ou importante para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao educador analisar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja alcançar.

Pode-se perceber que o lúdico na educação, passa a ter caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. O aluno se coloca diante de situações lúdicas, aprende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, aprende também a estrutura do exercício presente. As aulas passarão a ser mais divertidas, estimulantes, interessantes e produtivas.

É no espaço da sala de aula que ocorre a interação social por meio da relação professor-aluno. Nesta convivência diária que se constrói e assimilam os conhecimentos, que se trocam ideias, que se expressam opiniões, que se manifestam as formas de ver e conhecer o mundo e que veiculam os valores que norteiam suas vidas.

Na socialização o jogo leva o aluno a valorizar a convivência em grupo respeitando as individualidades de cada ser humano, também a preparar para aceitar os resultados. Por isso, ele pode contribuir para a formação de atitudes sociais como respeito mútuo, solidariedade e a cooperação.

Trabalhar jogos competitivos proporciona o benefício da educação moral, pois quando o indivíduo reclama de injustiças, aqueles alunos prejudicados solicitam a solução dos problemas fazendo suas reclamações, aí entra valores éticos e morais.

À medida que o aluno interage com o objeto e com outros, ele vai construindo relações e conhecimento a respeito do mundo em que vive, desenvolvendo assim sua personalidade.

O processo de se dará gradativamente através das relações estabelecidas com os seus colegas na escola. Nas atividades em grupo os alunos envolvem-se em situações imaginárias onde cada indivíduo exerce papéis diferenciados estando submetidos à regra de comportamento e atitude.

### **3. MOTIVAÇÃO X APRENDIZAGEM**

A ludicidade pode ser a fonte facilitadora da aprendizagem e é importante que todo professor tenha uma visão humanista e progressista, objetivando, através da atividade lúdica fazer com que os alunos desenvolvam-se integralmente, assumindo um papel mais amplo, papel esse de educar e promover o desenvolvimento do educando. É dever do professor favorecer ao homem o seu conhecimento não só a nível motor, mas em âmbito integral, enquanto ser pensante dotado de emoções, e que interage com o todo social desenvolver de suas funções, desde as mais elementares até as mais superiores.

Motivar seria a palavra chave para o aprendizado, com isso a motivação do aprendizado através da ludicidade combateria o tédio de aulas pré-moldadas e repetitivas. O tédio provocado por respostas sempre iguais é um dos fatos prejudicial à aprendizagem, portanto, a alternância entre a aprendizagem de algum fundamento técnico e a realização de atividades lúdicas, poderiam contribuir para criar o espaçamento necessário entre as atividades e, conseqüentemente melhorar o processo de aprendizagem.

#### **3.1 Importância dos Jogos e Brincadeiras no Desenvolvimento do Aluno**

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos. Essa definição está inserida fundamentalmente no conhecimento da realidade em sala de aula.

Nessa perspectiva, na brincadeira encontra-se estabelecida um vínculo entre aluno-professor, assim como aluno-escola. Esse mundo constrói intercâmbios que na própria escola vão surgindo, a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente.

A infância é um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo é, com suas especificidades, uma das fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe também, formas e imagens, símbolo para serem manipulados. Por essa inserção o brinquedo é, então,

objeto de uma apropriação. Tal cultura lúdica não é só composta de estruturas de brincadeiras, de manipulações em potencial que podem ser atualizada. Ela é também simbólica, suporte de representações. Diante disso, a brincadeira é, igualmente, imaginação, relatos, histórias.

O jogo é considerado como uma importante atividade na educação de criança, uma vez que permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, moral e a aprendizagem de conceitos, pois jogando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere as suas habilidades. O jogo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança proporcionando aprendizagem no desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção sendo indispensável para a saúde física, emocional e intelectual da criança (SEED, 1999, p. 53).

A criança, ao manipular o brinquedo, de acordo com sua faixa etária e o seu desenvolvimento psicomotor vai descobrindo novas aprendizagens. Através do brinquedo a criança descobre, experimenta, reinventa, analisa, compara, cria imaginação, desenvolve suas habilidades e estimula a linguagem e o aumento de vocabulário.

Trabalhar a linguagem verbal através do jogo, a criança, ganhando ou perdendo, nos possibilita favorecer a aquisição de novos conceitos, pois se torna maior o seu interesse pelo conhecimento de palavras novas devido ao entusiasmo na participação nas atividades lúdicas e no convívio entre pares, sejam eles adultos ou crianças (SEED, 1999, p. 55).

### **3.2 O Papel do Professor na Interatividade das Brincadeiras**

Educação, nos dias de hoje, não pode ter como objetivo a simples transmissão de informações para o aluno. Deve garantir-lhe autonomia e capacidade de viver em uma sociedade em constante e acelerado processo de desenvolvimento e transformação. Por isso, é fundamental acreditar que o aluno é capaz de construir seu próprio conhecimento, embora necessite nos primeiros anos de vida, de orientação de professores e de sua família na organização de aprendizagem. Os jogos lúdicos ajudam a criança a desenvolver seus próprios esquemas mentais, sempre que possível, através de jogos e desafios, levando-a a trocar ideias e opiniões com o seu professor e com seus colegas sobre situações-problema.

É preciso repensar o ensino ministrado nas escolas, onde possa haver a participação ativa do aluno, portanto, é necessário questionar seriamente os efeitos do ensino oferecido aos mesmos. O professor deverá compreender o aluno, moldando-o como indivíduo capaz de produzir ou de criar, e não apenas repetir.

“É necessário que o professor analise a utilidade educacional do jogo em grupo e observe os critérios” (KISHIMOTO, 1996, p. 75).

- Oferece-se condição que desperte interesse e desafio para criança, se o seu nível de conteúdo está adequado a faixa etária da criança;

- O jogo em grupo deve dar oportunidade para a criança avaliar os resultados e ações. O adulto deve priorizar oportunidades de a criança tomar suas decisões evitando a insegurança em sua própria habilidade para resolver os problemas ocorridos;

- Que haja a participação de todas as crianças durante o jogo, pois a participação ativa envolve possibilidades de atividade mental e de atividade física, e também o jogo deve ser estimulante para a atividade mental da criança de acordo com suas capacidades para a cooperação. (KISHIMOTO, 1996, p. 75).

Quando o educador for trabalhar as habilidades em diferentes grupos deve organizar suas aulas e pensar na possibilidade de a criança se sentir apta a participar e desempenhar a atividade em nível de igualdade aos demais participantes.

Os educadores se preocupam durante anos com os métodos de ensino, e só hoje a preocupação está sendo descobrir como o aluno aprende. As mais variadas metodologias podem ser ineficazes se não forem adequadas ao modo de aprender do educando. O aluno sempre brincou. Independente de épocas ou de estruturas de civilização é uma característica universal; assim sendo, se o aluno brincando aprende, por que então não ensinarmos ao educando de forma que ele aprenda melhor.

Já são conhecidos os benefícios de certos jogos. É importante, porém, que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definido os objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos.

O educador precisa entender que é muito mais fácil e eficiente ensinar por meio de jogos e isso é válido para crianças de todas as idades, desde maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o desenvolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo. E, além disso, a confecção dos próprios jogos é ainda emocionante do que apenas jogar.

A tarefa do educador para facilitar o desenvolvimento do aluno é dar espaço, dar permissão, sem censuras ou críticas que, se mal colocadas, bloqueiam as manifestações criativas da criança, impedem-na de arriscar-se, de mostrar-se.

Para o desenvolvimento deste trabalho de investigação foi utilizado a pesquisa de cunho bibliográfico e visa expor aos envolvidos no processo educacional como também, àqueles interessados a importância da utilização dos jogos e brincadeiras como instrumento no processo e aprendizagem.

Para coleta de dados foi feita consulta de obras de diversos autores que falam sobre o assunto, nos sentido de poder identificar os aspectos delimitados que passa a responder à problemática estabelecida.

Busca demonstrar que, por meio do trabalho lúdico, a aprendizagem e a assimilação dos conteúdos podem ocorrer de maneira descontraída. Investigamos sobre a sua relevância para o desenvolvimento da aprendizagem e de habilidades, bem como para a socialização da criança nas relações interpessoais. Reflete-se sobre a importância do papel do educador nas atividades lúdicas, enfocando o processo histórico do jogo.

### **3.3 Uma Vivência na Escola**

De acordo com experiências durante o estágio na Escola Estadual José Seabra Lemos de Gurupi Tocantins, constatou-se a importância do lúdico no processo da aprendizagem. Ao iniciar nossa observação, percebemos o quanto os alunos estavam desmotivados e até mesmo com um pouco de indisciplina. Como a maioria dos professores estavam habituados a aplicar o conteúdo de maneira mais teórica, procuramos acrescentar algo mais interessante para que todos participassem com maior entusiasmo.

Formamos grupos e foi aplicado no decorrer das aulas várias dinâmicas, jogos, brincadeiras e improvisações de peças teatrais com o uso de objetos existentes na própria escola. Dava para observar a diferença de uma aula baseada em disciplinas rígidas, normas e regras com uma de métodos descontraídos, onde é usada a própria experiência do aluno, através de jogos e brincadeiras. O lúdico não é apenas brincar por brincar, mas mostrar que através da brincadeira também podemos aprender.

A maioria dos professores conhecem muitos métodos em que poderia ser usado o lúdico, só que ainda é necessário tanto nas escolas públicas quanto privadas, uma maior conscientização da grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos. Sendo assim, a escola deveria considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

O professor deve conhecer seus alunos, saber a hora certa de aplicar uma dinâmica, pois ela sempre tem um propósito para ser trabalhada, em muitos casos, tem finalidade numa interação com os outros colegas e até mesmo com o professor.

Na afirmativa deste conceito, Freire (1996, p.28), conclui que “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou sua construção”.

A educação é proveniente de muitas metodologias, mas de nenhuma estratégia que já venha pronta, então precisamos conhecer melhor os alunos, o ambiente em que convivem para que possamos pesquisar novas teorias para o ensino.

## **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O mundo em que vivemos sofre constantes transformações, a nossa sociedade se modifica na medida em que os valores são alterados de acordo com a evolução do tempo, com isso se torna necessário que o educador esteja constantemente reavaliado a sua atuação no processo de ensino aprendizagem a sua postura enquanto agente transformador e mediador do conhecimento.

Através da pesquisa bibliográfica desenvolvida e analisada pode-se considerar que as atividades lúdicas têm uma parcela muito importante de contribuição na formação do aluno e no seu processo de aprendizagem, porque proporciona o aprender fazendo, estimulando a inteligência ao mesmo tempo em que o educando solta sua imaginação, desenvolve a criatividade e auxilia na superação de suas dificuldades.

Sabendo da grande importância que o educador tem na vida escolar do aluno, é preciso que ele saiba ajudá-lo a construir, desenvolver e aplicar ideias, levando-o a compreender o que está fazendo, evitando a simples memorização e mecanização.

A metodologia da maioria das escolas ainda hoje é baseada na disciplina rígida e nas normas e regras do mundo dos adultos, onde a alegria, a curiosidade e a espontaneidade são trocados por um amontoado de ordens e exercícios rotineiros e atividades desinteressantes, sendo necessário haver uma mudança urgentemente na ação pedagógica do professor, a fim de tornar as aulas mais interessantes e o aprendizado mais significativo. É preciso apesar de todas as adversidades, criarem no interior da sala de aula um ambiente de prazer, alegria, busca e troca constante de conhecimento, propondo atividades que realmente despertem no aluno a paixão de conhecer e o prazer de aprender, sendo importante à escola valorizar os movimentos dos jogos e das brincadeiras, pois o educando é um ser em processo de desenvolvimento e de apropriação do mundo, por isso mesmo, precisa de espaço, liberdade de movimento, de falar e conviver de uma forma interativa.

Os jogos lúdicos ajudam a pensar logicamente, relacionando ideias descobrindo regularidades e padrões, estimulando sua curiosidade, seu espírito de investigação e sua criatividade, aumentando dessa forma, a auto-estima e perseverança na busca de maiores conhecimentos.

Dentro dessa visão, os jogos e brincadeiras fazem parte do processo de aprendizagem, quando o aluno torna-se investigativo, curioso e capaz de perceber que por meio de vários caminhos poderá obter sucesso no produto de suas ações e representações.

Os alunos que são encorajados a criar caminhos, para explicar suas próprias ideias em situações dadas, tornam-se mais competentes e confiantes, porque procuram seus próprios meios de raciocinar. E é nesse sentido que ocorrerão nelas modificações, pois haverá uma interação do fato, quando ela se apropriar dele.

O educando precisa jogar com todas as possibilidades de vivenciar a sua volta, para que mais tarde, além de deter o conhecimento necessário para sua sobrevivência, ela seja realmente aquilo que deseja ser, mais sábio e feliz.

## **REFERÊNCIAS**

ANTUNES, Celso. **Manual de Técnicas de Dinâmicas de Grupo de Sensibilização de Ludopedagogia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

BOCK, Ana Maria Bahia & FURTADO, Odair & T.L.MA. **Psicologia – Uma Introdução no Estado da Psicologia**. São Paulo: Editora Saraiva, 1984.

CAMPOS, D.M.S. **Psicologia e Aprendizagem**. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca Espaço Criado para atender necessidades lúdicas e afetivas.** Porto Alegre: Rev. do Professor, v. 11, 1999.

ESCOLA, Nova. **Avaliar para Ensinar, não para dar Nota.** Abril, Janeiro/Fevereiro, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral.** 5. ed. São Paulo: Ática, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchila (org.). **Jogo, Brincadeira e a Educação.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LANOSMANN, Liliana T. **Aprendizagem da Língua Escrita – Processos evolutivos e implicações didáticas.** São Paulo: Ática, 1995.

PIAGET, Jean. **Piaget para Educação Pré-Escolar.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

RIZZO PINTO, J. **Corpo Movimento e Educação – o desafio da criança e adolescente deficientes sociais.** Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

SABER, Maria da Glória. **Construção da Inteligência pela Criança: atividades do período pré-operatório.** São Paulo: Scipione, 1995.

SANTOS, Carlos Antônio dos. **Jogos e Atividades Lúdicas na Educação de Criança.** 1. ed., São Paulo: Ática, 1986.

\_\_\_\_\_. **Jogos e Atividades Lúdicas na Alfabetização.** São Paulo, 1991.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: o Lúdico em Diferentes Contextos.** 6. ed. Vozes. RJ, 200.

\_\_\_\_\_. **O Lúdico na Formação do Educador.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

SEED, SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, Superintendência de Educação. Departamento de Educação Especial. **Recursos na Aprendizagem.** Subsídios e Orientações. SEE/SUED. Curitiba, 1999.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-Escola.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997. (Coleção Questões da nossa Época).