

O PAPEL DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Bianca Carvalho Araújo¹

Bernadete Quadros Coutinho²

RESUMO

O presente artigo apresenta como tema o papel do lúdico na educação infantil, tendo como objetivo investigar o papel do lúdico na educação infantil. No qual a metodologia utilizada foi uma revisão bibliográfica em livros e artigos que abordam essa temática, dentre esses autores, Paulo Freire. Foram apresentados conceitos, como: o papel do lúdico na educação infantil. Neste sentido é de suma importância o papel da família e da escola neste processo de educar usando a ludicidade, sendo que o educador tem um papel formidável, na formação do indivíduo ensinando a ser crítico e contribuindo para ser um agente transformador do espaço em que vive, pois a criança precisa de uma abordagem lúdica na educação para ter melhores resultados no processo de ensino-aprendizagem. Onde a criança pode aprender brincando estimulando assim para uma aprendizagem mais eficaz. Principalmente neste processo e em todas as abordagens sobre a educação pode-se perceber que numa proposta de atividades lúdicas existe uma diversão que leva o aluno ao imaginário, ou seja, que o lúdico vem transformando as brincadeiras em um ensino prazeroso no mundo do conhecimento.

Palavras-chaves: educação infantil; ensino lúdico; lúdico.

ABSTRACT

This article presents as a theme the role of play in children's education, aiming to investigate the role of play in children's education. In which the methodology used was a bibliographical revision in books and articles that approach this subject, among these authors, Paulo Freire. Concepts were presented, such as: the role of play in early childhood education. In this sense, the role of the family and the school in this process of educating using playfulness is of paramount importance, being that the educator plays a formidable role in the formation of the individual teaching to be critical and contributing to be a transforming agent of the space in which he lives, since the child needs a playful approach in education in order to have better results in the teaching-learning process. Where the child can learn jokingly stimulating for a more effective learning. Mainly in this process and in all approaches to education it can be seen that in a proposal of play activities there is a diversion that takes the student to the imaginary, that is, that the playful has turned the jokes into a pleasure teaching in the world of knowledge.

Keywords: child education; recreational teaching; ludic.

¹Acadêmica do Curso de Pós-Graduação pela FACETEN. E-mail para contato: bianca_araujo_aa@hotmail.com

²Acadêmica do Curso de Pós-Graduação pela FACETEN. E-mail para contato: bernaquadros@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Quando refletimos sobre a formação do indivíduo temos que fazer uma ligação entre o papel do lúdico na educação infantil ao ensinar, com atividade lúdica certamente facilitará a aprendizagem das crianças no processo educativo. Dessa forma, vários levantamentos bibliográficos com diferentes autores que abordam a educação foram importantes, para analisar como ocorre o papel do lúdico na educação infantil.

A abordagem principal é de investigar o papel do lúdico na educação infantil, na escola e no ambiente familiar, esses campos são fundamentais no processo educacional. É de extrema importância que haja uma transformação no ensino educacional para o desenvolvimento das práticas pedagógicas com o ensino do lúdico na educação infantil. O professor tem um papel fundamental para a educação juntamente com a escola em formar cidadãos críticos para conquistarem seu espaço, onde eles possam usar sua criatividade na aprendizagem de um novo conhecimento a ser transformado.

É interessante que o educador perceba o ato de ensinar como algo que reverte em seu próprio benefício, pois à medida que ele estuda, busca aprender para ensinar, e assim, ele está acrescentando saberes à sua formação e que perceba o ensinar como um ato de mediação no processo de aquisição do conhecimento do educando (COSTA, 2004, p. 29).

Para Piaget a educação tem importância fundamental no desenvolvimento humano e a forma de educar, ou de transmitir conhecimentos por suas imensas variáveis, torna-se o ponto chave para a construção ou para a desconstrução de um ser humano.

O artigo pretende abordar a visão que alguns teóricos da educação possuem em relação às atividades lúdicas, os jogos e brincadeiras, relacionados ao tema. Tendo enfoque nas atividades lúdicas, assim como o ensino de jogos didáticos que possam promover um prazer ao indivíduo na educação. Certamente a atividade lúdica ao processo de ensino e aprendizagem pode ser um desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse dele. O artigo buscar analisar a atividade lúdica na educação infantil, e contribuir com sugestões de jogos que possam ser facilitadores no processo aprendizagem da criança.

O presente estudo pretende levar à tona a discussão de alguns conceitos sobre o lúdico e os jogos, o uso dos jogos educativos, voltados para o ensino das habilidades do

indivíduo, e por fim, apresentar alguns tipos de jogos passíveis de serem utilizados pelos professores, em sala de aula, demonstrando que educadores devem buscar a prática pedagógica. É claro que jogos e brincadeiras são poucos utilizados no ensino educacional como recurso didático para o desenvolvimento educativo. Mas já existem profissionais da educação que trabalham com esse recurso didático e tiveram excelentes resultados.

O PAPEL DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Lúdico, vem da palavra “ludus,” que em latim significa brincar. Referenciado o dicionário da Língua Portuguesa (2001). O lúdico é uma ferramenta importante para ajudar no desenvolvimento educacional da criança no meio em que está inserida. Considera-se que o lúdico é um utensílio pedagógico que permite facilitar a aprendizagem da criança de forma educativa em qualquer meio social ou cultural onde vive.

Referenciando o dicionário da Língua Portuguesa (2001):

Jogo- habilidade, atividade física ou intelectual, divertimento. Brinquedo- objeto destinado a divertir uma criança, suporte de brincadeira. Brincadeira- ação de brincar, divertimento.

Assim, as palavras jogo, brinquedo e brincadeira são conteúdos específicos, uma vez que por jogo entende-se toda a atividade que envolva regras, brincadeira é o sentido que compreende o comportamento espontâneo da criança que brinca, de forma não-estruturada e por brinquedo entende-se o objeto que é utilizado para brincar.

Para Huizinga (2001), “o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa”.

Para Piaget e Montessori, citado por Peterson e Collins (1987), a brincadeira é importante para o desenvolvimento cognitivo, social e psicomotor da criança.

É notável que através dos jogos e brincadeiras as crianças têm despertado sua curiosidade em aprender através do lúdico e com isso tem desenvolvido sua capacidade de imaginação e começa a relacionar o mundo real do fantástico. Com a brincadeira podemos desenvolver habilidades em geral e isso ocorre espontaneamente sem compromissos e obrigatoriedade. Conforme Kiskimoto (2000, p.32) “Para Piaget ao

manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimento”.

Segundo Redin (2000), o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar. A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que tivessem objetivo de chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a, capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo.

É na brincadeira que as crianças aprendem e utilizam sua imaginação para vivenciar situações deferentes. Aprendem a construir seu próprio conhecimento e serem pessoas interativas entre as pessoas da sociedade. Para que o processo de educar seja completo e positivo faz-se necessário que cada um faça sua parte neste processo, os principais agentes envolvidos são: a família e a escola.

Citado pelo mesmo autor, a brincadeira “sendo uma atividade plena de sentido por parte da criança: é a sua aprendizagem do mundo e constitui a base do seu desenvolvimento.” e cada indivíduo, sendo responsável de todos que atuam na sociedade, neste sentido Freire (2011) diz que educar é trazer para fora, é extrair de uma pessoa algo que a torne transformada. É de certo, também, uma ação interativa e dialética entre pessoas da sociedade.

Vygotsky fala que o brinquedo ajudará a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado. A criança, com o seu evoluir, passa a estabelecer relação entre o seu brincar e a ideia que se tem dele, deixando de ser dependente dos estímulos físicos, ou seja, do ambiente concreto que a rodeia.

O lúdico é fundamental para o ensino aprendizagem de cada indivíduo, pois, por meio das brincadeiras lúdicas as crianças aprendem a desenvolver suas habilidades e para que os alunos obtenham uma aprendizagem significativa.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos, buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de suas aprendizagens, que resulta numa nova dinâmica de ação possibilitando uma construção significativa. (PINTO E TAVARES, 2010 P.233).

DOS PÉS À CABEÇA – tem o propósito de consolidar a integração e descontrair.
CHÃO ENFEITIÇADO – aguçar a imaginação, o tato, o reflexo e o controle emocional.
HISTÓRIA COLETIVA – desenvolver a fantasia, a reflexão sobre o entrosamento do grupo e o espírito de equipe.
JOÃO TEIMOSO – desenvolver a confiança grupal e o espírito de equipe.
JOGO DA LEITURA – desenvolver leitura e expressão oral, a criatividade e o entrosamento grupal.
NÓ HUMANO – promover integração, a aproximação pelo toque, o espírito de equipe e descontração.
O CEGO E O ACOMPANHANTE – desenvolver a confiança grupal e reflexão sobre o poder.
OCUPAÇÃO DO ESPAÇO – aguçar a noção espacial e desenvolver a observação, a agilidade e a inter-relação grupal.
TOCA DO COELHO – aquecimento e descontração do grupo. □ MATERIAL: não necessita nenhum.
TOQUE DE MÃOS – quebra de barreiras.

TIPOS DE ATIVIDADES LÚDICAS

Quadro 1 – síntese de atividades lúdicas.

1.1 DOS PÉS À CABEÇA

□ OBJETIVO: tem o propósito de consolidar a integração e descontrair. □ MATERIAL: observar conforme as opções de procedimento. □ DESENVOLVIMENTO: 1. Distribuir os participantes em subgrupos de atividades, de modo a possibilitar a participação mais heterogênea possível, evitando, assim, as “panelinhas” 2. O educador solicita que todos fiquem de pé. Se o grupo for de até 30 pessoas, pode-se ficar em círculo. Se for maior ou do tipo auditório, podem-se organizar várias fileiras, juntando as alas da plateia. □ “Nós vamos, agora, ficar íntimos dos pés à cabeça. Vou provar para vocês que sairemos daqui com um grau de intimidade muito grande.” □ “Vamos nos cumprimentar, primeiro, apenas com os pés – o vizinho da direita e o vizinho da esquerda. Podemos afirmar que estamos já íntimos dos pés para

baixo”. □ “Agora, com os joelhos... dos joelhos para baixo, estamos na maior intimidade”. □ “Agora, vamos nos cumprimentar com os quadris...” □ “Agora, vamos nos cumprimentar com os cotovelos...” □ “Agora, vamos nos cumprimentar com os ombros...” □ “Agora, vamos nos cumprimentar com a cabeça... podemos dizer que estamos parcialmente íntimos dos pés à cabeça”. □ “Pra gente completar, agora nos cumprimentamos com as duas mãos – o vizinho da direita e o vizinho da esquerda.” □ “Vamos, portanto, consolidar a nossa intimidade, com um abraço.” □ O educador pode colocar uma música nesse momento, enquanto todos se abraçam.

a) Escolher, cada pessoa, uma outra pessoa e ficar de braços dados com ela. b) Caminhar dois a dois pela sala, fazendo conta de que estão passeando numa praça. c) Após algumas voltas, o educador dá o comando: “Grupos de três!”, (todos procuram, rapidamente, formar o novo subgrupo, conforme o orientado). d) “Grupos de quatro!”... “Grupos de cinco!”, e, assim, sucessivamente, até que a quantidade desejada de grupos esteja formada. Então, começa-se o trabalho.

PROCEDIMENTO DOIS

a) Todos podem estar assentados em círculo ou em forma de auditório (não importa o formato do grupo).

b) Numerar os participantes supondo que se queira formar cinco grupos: 1, 2, 3, 4, 5... 1, 2, 3, 4, 5... 1, 2, 3, 4, 5...

c) Ao final, tendo todas as pessoas recebido um número, orientar para que sejam formados os grupos: “Todas as pessoas que têm o número um ficam nesse canto... as que têm o número dois ficam nesse canto,” etc.

PROCEDIMENTO TRÊS

a) O educador colocará no chão (ou numa mesa, ou numa cadeira) cartelas com cores variadas, de modo que seja na quantidade de participantes do grupo. b) As cartelas devem ser em quantidades iguais (ou quase iguais, considerando quando o grupo for ímpar). c) Todas as cartelas deverão estar viradas para baixo, não permitindo que os participantes vejam as cores. d) “A s p e s o a s q u e s t i v e r e m c o m a s c a r t e l a s

v e r m e l h a s, fiquem aqui (indicar um lugar específico)... cartelas verdes... cartelas amarelas. etc.”.

1.2 CHÃO ENFEITIÇADO

□ OBJETIVO: aguçar a imaginação, o tato, o reflexo e o controle emocional. □ MATERIAL: não necessita nenhum. □ DESENVOLVIMENTO: os participantes andam pela sala, de preferência descalços, e ao comando do educador, reagem com a mudança da textura e temperamento do chão. Inúmeras variações: terra, pedra, areia, asfalto, barro, areia movediça, água... E ainda: quente, fria, gelada, pelando, normal...

1.3 HISTÓRIA COLETIVA

□ OBJETIVO: desenvolver a fantasia, a reflexão sobre o entrosamento do grupo e o espírito de equipe. □ MATERIAL: não necessita nenhum. □ DESENVOLVIMENTO: sentados em roda. Alguém inicia a história (de preferência com um enredo fantástico e estimulante) e a mesma vai sendo completada pelo colega vizinho à sua direita e assim sucessivamente até todos darem sua contribuição a essa história maluca.

□ OBSERVAÇÃO: o educador deve frisar que uma regra fundamental do jogo é a não interrupção da história, ou seja, ao receber o enredo passado pelo colega à sua esquerda o participante deve imediatamente continuar a história com uma relativa coerência.

1.4 JOÃO TEIMOSO

□ OBJETIVO: desenvolver a confiança grupal e o espírito de equipe. □ MATERIAL: não necessita nenhum. □ DESENVOLVIMENTO: grupos médios de seis pessoas em círculo. Um vai ao centro, o demais bem próximo. O do centro fica de olhos fechados, braços caídos e sem tirar os pés do ponto central. O grupo ao redor é responsável por não deixá-lo cair, jogando-o de um lado para o outro em toques leves. Os integrantes vão se alternando como João Teimoso até todos experimentarem a sensação.

1.5 JOGOS DA LEITURA

□ OBJETIVO: desenvolver leitura e expressão oral, a criatividade e o entrosamento grupal. □ MATERIAL: fotocópias de letras de músicas / aparelho de cd / Cd's. □ DESENVOLVIMENTO: a dinâmica consiste em exercitar leituras dramáticas com sentidos variados. Pode-se partir de qualquer texto, mas fica enriquecida quando se baseia em letra de música (por ex.: Quereres, de Caetano Veloso). Distribuem-se as letras da música e todos cantam para um treinamento inicial. O grupo forma-se em pé numa roda. O educador coloca a música no cd e todos cantam, enquanto uma caixinha surpresa roda de mão em mão. A música é interrompida repentinamente e o participante que ficou com a caixinha na mão tira um papelete que dá a emoção. Com ela terá que ler a letra da música. São várias as possibilidades: expressando paixão, indiferença, excitação, raiva, etc. Ele, então, passa a fazer a leitura dramática para alguém do grupo e os demais tentarão adivinhar a emoção transmitida.

1.6 NÓ HUMANO

□ OBJETIVO: promover integração, a aproximação pelo toque, o espírito de equipe e descontração. □ MATERIAL: não necessita nenhum. □ DESENVOLVIMENTO: todos em roda, sem soltar as mãos, sem pressa e sem machucar, vão entrando por baixo ou por cima das mãos dadas dos outros, até ser impossível continuar. Ao sinal do monitor, começa-se a desfazer este nó até refazer roda. □ OBSERVAÇÃO: número mínimo de 8 a 10 pessoas. Esta dinâmica tem outra modalidade que é o caracol onde o monitor puxa o grupo, num percurso concêntrico e depois propõe o “desencaracolamento”.

1.7 O CEGO E O ACOMPANHANTE

□ OBJETIVO: desenvolver a confiança grupal e reflexão sobre o poder. □ MATERIAL: não necessita nenhum. □ DESENVOLVIMENTO: num primeiro momento, os integrantes fecham os olhos e experimentam a sensação de se locomover. Pode-se, por exemplo, marcar um ponto de chegar e tentar andar de olhos fechados naquela direção. Em seguida, o grupo é dividido em duplas, onde um será o “cego”, o outro o “acompanhante”. O cego se apoiará no acompanhante que o guiará em circuitos variados: curvas, rampas, escadas, etc. Após algum tempo invertem-se os papéis. □

OBSERVAÇÃO: a avaliação desta dinâmica é muito rica e possibilita refletir sobre os papéis de dirigente e dirigido numa organização ou equipe de trabalho. Uma variante – “o cego”, será conduzido por seu acompanhante que irá atrás com os seguintes códigos: - Tocar o ombro esquerdo = significa curva fechada para a esquerda. - Tocar o ombro direito = significa curva fechada para a direita. - Tocar com um dedo a coluna = significa caminhar para frente. - Tocar o pescoço = significa parar.

1.8 OCUPAÇÃO DO ESPAÇO

□ **OBJETIVO:** aguçar a noção espacial e desenvolver a observação, a agilidade e a inter-relação grupal. □ **MATERIAL:** não necessita. □ **DESENVOLVIMENTO:** o educador instrui que o grupo terá que ocupar o espaço da sala de aula de forma mais equilibrada possível. O monitor bate palmas ritmadas enquanto as pessoas andam em todas as direções acompanhando o ritmo. Ele, então, pára com as palmas e todos ficam imobilizados. Observa-se o equilíbrio de ocupação: os espaços vazios e os pontos de concentração. “Vamos ocupar melhor o espaço”. – afirma o monitor. O exercício é retomado várias vezes, até o grupo ir sentindo um aperfeiçoamento.

□ **OBSERVAÇÃO:** poderá haver mudança no ritmo das palmas; ao parar, o educador poderá dar o comando “deitados!”, de tal forma que todos caem no chão e aí se imobilizam. E ainda, “de cócoras, sentados, ajoelhados”; também variações no modo de andar: “de costas, de lado, pulando, etc.”.

1.9 TOCA DO COELHO

□ **OBJETIVO:** aquecimento e descontração do grupo. □ **MATERIAL:** não necessita nenhum. □ **DESENVOLVIMENTO:** formam-se grupos de três pessoas. Dois deles de mãos dadas são “a toca” e o terceiro que fica ao centro é o “coelho”. Ao sinal do educador: “-Troca de coelho!” – Os coelhos trocam de lugar, trocam de toca. Ao comando: “-Toca de coelhos!” – todos trocam de grupo rapidamente. □ **OBSERVAÇÃO:** o educador pode entrar para completar grupos, ou ainda, algum grupo pode ter quatro componentes.

1.10 TOQUE DE MÃOS

□ OBJETIVO: quebra de barreiras. □ MATERIAL: aparelho de CD e CD's. □ DESENVOLVIMENTO: música ambiente e os participantes andam pela sala observando os demais. As duplas param, olho no olho, tocam as mãos e fecham os olhos. Embalados pela música vão se tocando e descobrindo-se. O educador deve orientar esse processo, sugerindo que cada um sinta a mão do outro no que ela fornece de calor, tremor, marcas, energia, carinho, etc.

E o que cada uma dessas sensações sugere a respeito do conhecimento do outro. Depois de algum tempo (não muito) os participantes devem verbalizar os sentimentos vivenciados na dinâmica. □ OBSERVAÇÃO: em grupos mais integrados os toques podem ser ampliados para o corpo do colega.

ATIVIDADE LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

As crianças envolvidas nas atividades lúdicas no seu desenvolvimento educacional tornam-se pessoas mais críticas, a argumentar e criar suas próprias concepções em determinado assunto.

O estudante quando está exposto aos métodos tradicionais, onde já têm as informações prontas, com isso ele não constrói seu próprio conhecimento, tornando-se assim uma pessoa sem relevância para seu mundo. Cita Freire apud Sousa (1996, p.390) “O se adapta, ou seja, mero objetivo do processo” ela se torna apática ao conhecimento como se o que estivesse aprendendo não tem relevância para o seu mundo.

O lúdico é um instrumento facilitador da aprendizagem, com isso as crianças crescem e se adaptam ao mundo coletivo.

O jogo auxilia a criança a conhecer seus próprios limites em determinada situação.

O jogo segundo SCHAWARTZ (1998, P30) possui duas funções, sendo uma delas o lúdico, quando propicia a diversão e o prazer e, a outra quando educacional, servindo para complementar o conhecimento do indivíduo, através do jogo a criança aprende a conhecer seus próprios limites para seu desenvolvimento intelectual, motor e afetivo para sua aprendizagem.

A criança tem que ter a consciência que está competindo, mas que é apenas uma brincadeira, deve-se saber que pode perder o jogo e que a criança tem que saber lidar com situações diversas.

Segundo Brotto (1999) por meio dos jogos, a criança aprende a dominar e conhecer as partes do seu corpo e suas funções, a orientar-se no espaço e no tempo a amar a arte, a natureza, a manipular e a construir a desempenhar, os papéis necessários para as futuras etapas da sua vida, a elaborar as suas fantasias e seus temores, a sentir emoções, a competir, a cooperar e a solidariza-se com os outros, a avaliar as suas tensões, a saber, perder e ganhar, em suma ela pode desenvolver as suas múltiplas inteligências.

No decorrer do processo ensino aprendizagem os jogos passam a estar inseridos para que o aluno tenha a construção de conhecimentos de maneira eficaz para seu aprendizado.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-las dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHOMOTO, 1994, p.13).

O processo ensino-aprendizagem deve está direcionado à atividade e trabalhar na prática com os alunos o objetivo real da atividade. Dewely acredita que o conhecimento adquirido através dos jogos deve ser uma atividade dirigida à experiência. Pensando assim, percebe-se que os jogos são fatores decisivos para o desenvolvimento da criança (OLIVEIRA1992).

É na brincadeira que as crianças se desejam a si mesmas e os outros colegas envolvidos nisso, torna-se o desafio de comportamento e ao aprendizado. Para Vygotsky (2001), é na situação de brincar que as crianças se colocam questões e desafios além de seu comportamento diário, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pela realidade na qual interagem. Assim ao brincar, constroem a consciência da realidade e ao mesmo tempo vivenciam a possibilidade de transformá-las.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir que a criança na infância vive no mundo cheio de diversão, através do brincar aprendendo com novas habilidades lúdicas na prática educacional, mas também que sua infância seja construída de conhecimentos que possa formar um cidadão. Desta forma verificou-se que o papel do lúdico, certamente é uma ferramenta que poderá ajudar no ensino, principalmente na educação é formação infantil, onde o objetivo principal é a criança, ou seja, uma criança que aprende a respeitar cada momento de sua vida desenvolvendo um aprendizado diferenciado respeitando cada fase de sua vida.

Conforme visto nas discussões deste trabalho, o papel do lúdico não é apenas brincadeiras e jogos, mas uma forma prazerosa de se divertir e aprender através das atividades lúdicas e que possibilita a criatividade e vai além do imaginário da criança. Certamente através de uma proposta lúdica as crianças interagem de maneira eficaz para transformação de seu conhecimento e aprendizagem no mundo onde vive.

Neste estudo foi possível investigar o papel do lúdico na educação infantil para o desenvolvimento da criança, onde podemos analisar que o lúdico veio para somar no ensino educacional.

Diante disso, o papel do lúdico nas instituições de ensino vem sendo trabalhado de maneira prazerosa pelos nossos educadores, onde proporcionam à criança um ensino diferenciado na aprendizagem, através do lúdico, possibilitando o aluno a aprender se divertindo com regras em determinadas atividades trabalhadas com o educando.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Fernando Donizete; SOMMERHALDER, Aline. **Lúdico, infância e educação escolar: (des) encontros**. Revista Eletrônica de Educação. São Carlos, SP: UFSCar, v. 4, no. 2, p. 144-164, nov. 2010. Disponível em <http://www.reveduc.ufscar.br>.

ANASTASIOU, L. da C. **Ensinar, aprender, apreender e processos de ensinagem**. Curitiba: IBPEX, 1998

COSTA, M. H. R. **As causas da evasão escolar: um estudo de caso numa unidade de ensino da rede Municipal de Salvador**. ABEC, 2004.
Dicionário Iniclopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003 - 2019.

DICKMANN, Ivo et al.(Orgs.). **Convivendo e partilhando a vida em grupo: roteiros para grupo**. Passo Fundo: Centro Diocesano de Pastoral, 2006. (Caderno de Formação; 12).

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 2005.

HEINKEL, Dagma. O Brincar e a Aprendizagem na infância. Ijuí, Rio Grande do Sul – Unijuí, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

OLIVEIRA, M. K. Teorias psicogenéticas em discussão. 5. ed. São Paulo: Summus, 1992.