

A IMPORTÂNCIA DA ATIVIDADE LÚDICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Rosimar Macedo¹

RESUMO:

Esta pesquisa tem por finalidade promover ações e atitudes do professor, baseadas nas possibilidades de intervenção lúdica na sua prática educativa. Portanto o objetivo desse estudo é expor e descrever o papel da escola e do professor na integração da ludicidade como uma ferramenta do processo ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental. Por fim, é importante ressaltar que o brincar é uma etapa muito importante na vida de uma criança, e que pode ser usado no processo do ensino e interferir na aprendizagem, desde que seja trabalhado de forma correta, ou seja, como uma ferramenta de aprendizado. A ludicidade desenvolve habilidades de natureza física, social e cognitiva. Deve ser associado a algo alegre e agradável que o indivíduo faz de forma livre e espontânea. Através das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e como mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimento.

Palavras chaves; Lúdico, Práticas, Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

A presente proposta busca Algumas abordagens sobre o lúdico no Ensino Fundamental, pois sabemos que novas conquistas aparecem, devido às constante busca que movem o indivíduo. Uma dessas é a utilização de jogos e brincadeiras no processo pedagógico o que faz despertar o gosto de aprender propiciando às crianças o enfrentamento de desafios que surgirem na capacidade do brincar como um exercício de ressignificação de conteúdo, possibilitando a criança habilidades criativa de fácil aceitação, desenvolvendo senso de iniciativa e auxílio mútuo. Com metodologia, de forma lúdica e prazerosa que proporcionará o aprendizado à criança para estabelecer relações cognitivas, junto as experiências vivenciadas. Assim a objetiva refletir

1. Graduada em Pedagogia. E-mail: rosimar_pop@hotmail.com

sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, bem como, conscientizar os educadores de que o problema referente à aprendizagem está relacionado às práticas educativas.

No entanto, provoca uma ação reflexiva e auto reflexiva sobre as implicações dos momentos vivenciados entre os autores da pesquisa. Dessa forma contribui para o redimensionalismo das ações e atitudes do professor, baseadas nas possibilidades de intervenção lúdica na sua prática. Tendo em vista pesquisa qualitativa, bibliográfica na qual referencial teórico para desenvolvimento do trabalho.

2. O PROCESSO LÚDICO NA PROPOSTA PEDAGÓGICA

O desenvolvimento da ludicidade colabora para uma boa construção desconhecimento, facilita no processo de socialização, comunicação, expressão, oral e escrita do sujeito. É nesse contexto que a escola pode tornar-se para os educandos, um espaço privilegiado de formação com metodologias divertidas e dinamizadas, podendo desfrutar de momentos prazerosos e ao mesmo tempo, construindo um conhecimento agradável. O trabalho com a ludicidade, para além da recreação, deve envolver a sensibilidade e a descoberta de um novo sentido para a leitura e escrita, vislumbrando e desenvolvimento pleno da capacidade do ser (OLIVEIRA, 2002).

É necessário que além de mediar os conhecimentos, o professor valorize o que o aluno traz consigo de experiência de vida. É o que Brandão e Leal (2010) chamaram de “obrigação da alfabetização” nos anos iniciais. Segundo Ferreiro (1995), quando se decide:

[...] iniciar o aprendizado da leitura e da escrita antes do primário, vemos a sala de aula de pré-escola assemelhar-se notadamente à do primeiro ano primário, e a prática docente passa a seguir o modelo das mais tradicionais práticas do primário: exercício de controle motriz e discriminação perceptiva, reconhecimento e cópia de letras, sílabas ou palavras, repetições em coro... E nenhum uso funcional da língua escrita (FERREIRO, 1995, p.97).

Diante deste exposto, colocada pela autora, evidencie-se a importância

do professor como mediador do conhecimento, intermediário dessas duas realidades que envolvem o conhecimento de mundo.

Vygotsky (2000) enfatiza a importância da mediação para o desenvolvimento da criança, assim o professor parte do conhecimento que os alunos já possuem sobre o conteúdo a ser trabalhado, ou seja, enquanto mediador do conhecimento trabalhará na zona de desenvolvimento proximal da criança para que esta se aproprie do conhecimento científico sistematizado. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e os anos iniciais de estudo deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos e brincadeiras e musicalidade.

Na escola a intervenção do professor é necessária para que as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e ideias adquiridas durante as brincadeiras. Para isso, o educador deve conhecer e considerar a singularidade das crianças de diferentes ideias com quais trabalham respeitando suas diferenças e ampliando suas pautas de socialização (KISHIMOTO, 2011).

A prática exige participação franca, criativa, livre, crítica promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p.41). Com esta compreensão entende que a escola necessita repensar quem ela está educando, considerando a vivência, o respeito e a individualidade do mesmo, pois se não considerar, dificilmente estará contribuindo para mudança e produtividade de seus alunos.

Para Piaget (1976, p.160), escola, a sala de aula, o pátio, os parques abrem, para a criança, a capacidade de brincar, a possibilidade de decifrar os “enigmas” que a rodeiam. “A brincadeira é um momento de investigação, de descobertas, de construção de conhecimentos sobre se mesma e sobre o mundo dentro de um contexto de faz-de-conta”. Brincadeira e aprendizagem podem ser consideradas ações com a mesma finalidade que podem habitar o mesmo espaço e tempo. Pode se brincar e aprender. O professor é o mediador

que direciona e cria oportunidades para que a brincadeira aconteça.

Na qualidade de mediador e organizador das ações pedagógicas, o educador precisa considerar que a atitude reflexiva é um processo que é contínuo e infinito, pressuposto constantes transformações e correções derrota, autocrítica e auto avaliação. As dificuldades só podem ser vencidas com a cumplicidade de todos os envolvidos no ambiente escolar que, como todo ambiente vivo, não deve se constituir em lugar de imobilismo, nem de descrença (LIBÂNEO, 1996).

O espaço da sala de aula é um lugar em que são compartilhados emoções e afetos. De acordo com Cunha (2008, p.51), o “lugar onde se cruzam diferenças dentro deste espaço, levando todas as um convívio solidário deve ser um dos desejos da escola”. Todo educador pode fazer do espaço escolar um lugar do tamanho do mundo que favoreça a livre expressão, mediante diferentes linguagens, como o colorido da imaginação e da fantasia, com situações que contagiam e carrega de sentido o aprender, fazer, o sentir, o querer.

O conceito de mediação pedagógica se explicita no contexto educacional, na relação que se estabelece entre o educador e seu educando, dessa forma, “a escola cabe, conseqüentemente, propiciar, diante de processos mediatizados, a constituição do conhecimento científico, que historicamente é acumulado, transmitido e transformado de geração a geração” (BRASIL, 1997, p.55).

Esses pressupostos não devem ser entendidos como uma volta à escola tradicional, em que a figura do educador é valorizada como a mais importante e aquela que detém o saber, mas como alguém que não deve faltar na instituição. Esta concepção articula-se com Vygotsky (1988):

[...] a tarefa do docente consiste em desenvolver não uma única capacidade de pensar, mas muitas capacidades particulares de pensar em campos diferentes: não em reforçar a nossa capacidade geral de prestar atenção, mas em desenvolver diferentes faculdades de concentrar a atenção sobre diferentes matérias. (VYGOTSKY, 1988, p.108).

Com base no princípio, percebe-se que é de extrema importância contextualizar o ambiente social e escolar no qual o aluno está inserido para traçar um plano que atue no processo de aproximação do aluno. Assim, a aprendizagem é concebida como um processo de construção compartilhada, uma construção social, na qual o papel do professor é o de sempre atuar no desenvolvimento potencial do aluno para levá-lo por meio da aprendizagem a um desenvolvimento real.

O papel do educador é a de mediador da aprendizagem, pesquisador dentro e fora da sala de aula, buscando respostas às indagações de suas crianças de maneira a estimulá-los na constituição do conhecimento. Como afirma Vygotsky (1988), a mediação pedagógica deve ser realizada no decorrer dos processos pedagógicos, estimulando o movimento do pensamento real, concreto, da vivência das crianças. A atividade lúdica é precursora da atividade imaginativa que rege a produção literária e artística.

Em turmas de ensino fundamental, é importante que a ludicidade permeie todo o processo de construção da aprendizagem significativa, ou seja, os jogos e as brincadeiras devem estar presentes no cotidiano escolar, em estarem presentes no cotidiano escolar, possibilitando às crianças aprenderem com alegria, entusiasmo e motivação a fazerem o que mais gostam e sabem fazer: brincar, emocionar-se, criar, sorrir, sonhar, viver coletivamente, aprender e crescer num desenvolvimento integral (LEONTIEV, 1994).

A aprendizagem lúdica age como promotora da capacidade e potencialidade do aluno conforme Moro (2009, p.76), “deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica”. Através da organização do trabalho pedagógico com inserção da aprendizagem lúdica, além de ajudar na construção de conhecimentos, dentre muitas outras características relevantes envolve a interação e a coletividade. Com um planejamento adequado, bem aplicado e compreendido, favorecem a qualificação e a formação crítica do educando, na reedificação de valores e atitudes, na melhoria do relacionamento e ajustamento das pessoas na sociedade e no direito de cidadania.

2.1. Algumas abordagens sobre o lúdico no ensino fundamental.

A atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso, indispensáveis à prática educativa. A partir dela pode ser desenvolvida os aspectos cognitivos, afetivos, emocionais e sociais e estimular a criança a interagir com igualdade, dignidade, solidariedade, respeito, responsabilidade, autonomia, na percepção do mundo e criatividade, estas contribuem na aprendizagem tanto no contexto escolar quanto familiar. Pois a “criatividade ocorre num ato de encontro, e deve ser compreendida como o centro desse encontro” (ROLLO MY, 1982, p.79).

Conforme Luckesi (2000, p.21) a atividade lúdica na escola, pode “auxiliar o educando a ir para o centro de si mesmo, para a sua confiança interna e externa, podendo estimulá-lo à ação como também a pensar”. Segundo Oliveira (2002, p. 64), a ideia de se fortalecer a importância do lúdico na educação surgiu a partir do século XVIII, nos pressupostos teóricos apontados pelo educador Comênio (1592-1670), pois defendia que a “exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais, racionalização do tempo e do espaço escolar”.

O lúdico no contexto escolar pode auxiliar a criança no desenvolvimento de noções lógicas e no uso de palavras ainda não compreendidas. Isso porque o lúdico contribui para a aprendizagem da criança, enquanto recurso pedagógico, o desenvolvimento do processo de alfabetização não poderia ser diferente, visto que se trata de uma etapa muito especial para a apropriação da língua escrita, em que múltiplas aprendizagens acontecem e podem ser enriquecidas e facilitadas pela mediação do lúdico.

Para Fortuna (2001), o lúdico permite a troca de pontos de vista entre os envolvidos, auxiliando no desenvolvimento do pensamento e de outras capacidades, o que, influenciará positivamente no processo de alfabetização dos alunos, a partir de uma mediação qualitativa e atenta do educador.

Cunha (1994) acredita que a ludicidade oferece uma “situação de

aprendizagem delicada”, ou seja, que o professor precisa nutrir o interesse do aluno, sendo capaz de respeitar o grau de desenvolvimento das múltiplas inteligências do mesmo, caso contrário a atividade lúdica perde completamente sua riqueza e seu valor.

A prática lúdica, durante o processo de ensino e aprendizagem da criança, facilita o desenvolvimento cognitivo, favorecendo a socialização e interação entre os grupos, resultando numa aprendizagem significativa. Neste sentido, existe uma necessidade de reestruturar conceitos, práticas e posturas didáticas quanto à construção de novos significados acerca de perspectivas das aprendizagens que envolvem a ludicidade na progressão qualitativa do desenvolvimento cognitivo.

Segundo Vygotsky (1989), a criança brinca com significados para medir simbolicamente a internalização da cultura, a criança resgata, organiza e constitui sua subjetividade, ao mesmo tempo em que aprende a agir sobre o objeto e, ao fazê-lo, conquista o controle da ação pela ideia, por meio do signo, domina as ações necessárias do brincar. Nesse aspecto as atividades lúdicas, como promotoras da capacidade e da potencialidade da criança, devem ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula.

Por meio de experiências da cultura lúdica, o desejo inconsciente pode ser mobilizado e transformado em desejo de saber, em curiosidade investigativa, em criatividade, e empregados na construção do conhecimento e na produção da cultura. Consequentemente, seu valor formativo/educativo para a criança é inquestionável. Para que o lúdico seja incorporado ao cotidiano do fazer docente, é preciso, além de analisá-lo, conhecê-lo e compreendê-lo integrando-os sempre com as práticas educativas e de cuidados, com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento integral da criança, assim como a sua inserção aos conhecimentos e experiências advindos da cultura (CUNHA (2008, p.51).

A educação faz parte da vida de todos os seres humanos, a razão que o torna diferente de outros seres vivos, este nasceu para aprender, descobrir e

apropriar-se dos conhecimentos, isso porque em todas as fases da vida o homem está sempre aprendendo e descobrindo coisas novas, seja pelo contato com outros seres humanos ou pelo domínio que exerce sobre a natureza. O convívio com seus semelhantes e com o meio em que vive, por meio da interação, pelo ato de buscar, de apropriar-se de novos conhecimentos é chamado de educação (ALMEIDA, 1995, p.9).

Assim, através das atividades lúdicas, as crianças tornam-se capazes de se relacionar com outras pessoas, interagindo, compartilhando ideias, sentimentos e emoções, tornando-se assim mais participativa em diversas atividades, tem a possibilidade de vivenciar experiências e situações sociais. Segundo Santos (2001) “o lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada”, acrescenta ainda que:

[...] A tendência dos profissionais é achar que sabem lidar com essa nova ferramenta porque um dia brincaram. Compreende, assim que muitos docentes ao iniciarem o trabalho pedagógico nos anos iniciais deparam com muitas dúvidas, pois ele aprendeu muito sobre área profissional durante a formação acadêmica e muito pouco sobre ludicidade (SANTOS, 2001, p.14)

Entende ainda, que a educação pela via da atividade lúdica requer caminhos que priorize a teoria e a prática de maneira indissociável, isso porque conforme Santos (2001, p. 14) “O educador lúdico é o que realiza a ação lúdica, inter-relacionando teoria e práticas”. Para este autor “o lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada”. Dentre os aspectos fundamentais é a de explorar práticas reflexivas, permitindo proporcionar ao professor experiências construtivas que expressam aos sujeitos aprendiz sua subjetividade.

De acordo com Santos (2001), a criança encontra o equilíbrio no envolvimento com o lúdico, podendo criar e recriar o mundo em que se vive em sua realidade social. O educador precisa sempre incluir em sua prática pedagógica as brincadeiras, pois o envolvimento com a ludicidade na prática estimula e facilita o desenvolvimento da aprendizagem.

Para que a aprendizagem seja, significativa, é necessário que o indivíduo perceba a relação entre o que está aprendendo e o seu cotidiano.

Isso envolve seu raciocínio, análise, imaginação, relacionamento entre ideias, coisas e acontecimentos. Nos anos iniciais a ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir e reforçar os conteúdos. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores almejam em alcançar (BRASIL, 2008, p, 98).

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, deve ser trabalhado como um meio de expressão, de qualidades espontâneas ou naturais da criança. “Também colabora com a aprendizagem de valores importantes, possibilita a socialização e a interação de conceitos de maneira significativa e prazerosa” (KISHIMOTO, 1994, p. 52).

A ausência do lúdico pode ter relação direta com as dificuldades de aprendizagem. Sob esta visão, aponta-se a importância do imaginário, neste inclui-se o brincar. Brincar é um ato natural e faz parte do desenvolvimento do ser humano são maneiras encontradas pela criança de atuar e modificar, construir para o desenvolvimento tanto motor como psíquico.

Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos e brincadeiras. Educar com o lúdico é proporcionar alegria e aprendizagem. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação que envolve o brincar, está distante da concepção ingênua de passatempo.

Com a utilização desses recursos pedagógicos o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita em matemática e outros conteúdos, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvem o seu raciocínio e constroem seu conhecimento de forma descontraída. O momento lúdico compõe-se de permitir ao paciente, o aluno, brincar e construir um espaço de experimentação, onde temos uma transição entre o mundo interno e o mundo externo (MOURA, 1996).

A escola deve partir de exercícios e brincadeiras simples para

incentivar a motricidade e as habilidades normais da criança em um período de adaptação para depois gradativamente complicá-los um pouco, possibilitando um melhor aproveitamento. A criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive e ela se entrega convivendo como ser social por intermédio da atividade lúdica.

Essa opção se deve ao fato de que as crianças, no seu dia a dia, desde o momento em que chegam à escola, nas interações que estabelecem com as pessoas e com o ambiente, estão vivenciando experiências diversas, que podem “formá-las” ou “deformá-las”, tais como: experiências lúdicas, estéticas, de aconchego, de respeito, de autonomia, de cooperação, de investigação, de experimentação, de leitura, de diálogo, de raciocínio: ou, por outro lado, experiências de submissão, de discriminação, de treinamento, de reprodução passiva, de competição e de desrespeito.

Todas essas vivências, possibilitadas dentro de uma instituição educativa, podem enriquecer o modo de vida da criança, deixar marcas e transformar os sujeitos pela vida afora, como podem também afetar o modo de ser, de conviver e de aprender, incidindo sobre sua confiança, sua autoconfiança, sua autonomia, isso porque dependendo da maneira que as estratégias utilizadas para o processo de ensino e aprendizagem tornam-se decisivas na formação da identidade da criança (KISHIMOTO, 2009).

A ideia lúdica deriva de lidere, tem sentido de ilusão, de simulação, e perpassa todos esses estudos, trazendo-nos a compreensão do brincar como capacidade humana de imaginar, de transformar uma coisa em outra, de dar significados diferentes a determinados objetos e ação.

Conforme Ferreira (1997) a criança tem a capacidade de transformar um pedaço de pau em um avião, ou de reconhecer em um monte de areia um delicioso bolo de aniversário. Portanto, o sentido da brincadeira é dado pelos sujeitos que a lidera, que brinca, que vivencia. Nesse aspecto a descoberta, a invenção, a recriação, possibilitada pela atividade lúdica, torna o terreno de aprendizagem mais fértil, pois o aprender coaduna-se com a criação e não com a reprodução.

Freire (1996), enfatiza que prática pedagógica através de atividades lúdicas tendem a despertar a curiosidade e o prazer em aprender, fazendo com que as crianças transponham suas dificuldades e aprendizagens. Lucrei (2004) acredita que a ludicidade se expande para além da ideia de lazer restrito às experiências externas, para ele:

[...] quando estamos definidos 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 coisas semelhantes. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivência 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 oferecem sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum, porém, em comum, porém, em última instância, quem sente é o Sujeito (LUKESI, 2004, p.18).

Nas palavras acima é pertinente entender que o lúdico é um aporte para o aprendizado da criança, pois ela é um sujeito que direta ou indiretamente vivencia essa prática no convívio social, familiar e ou escolar. Sendo assim, é pertinente afirmar que por meio do lúdico a criança seja capaz de conferir sentido àquilo que aprende e que possa aplicar o que foi aprendido nas diferentes situações.

Dessa forma, o brincar deve ser visto como um importante recurso pedagógico e estar presente no currículo escolar, pois à criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais e constroem conhecimentos.

Soares e Porto (2006) compartilham o mesmo conceito de ludicidade que Aristóteles, entendendo o lúdico como fenômeno subjetivo que possibilita ao indivíduo se sentir inteiro, sem divisão entre o pensamento, a emoção e a ação. A ludicidade se caracteriza como uma atitude das pessoas e não como inerente a algo ou alguém. Em estudos realizados por Callegari (2004; 2008), entre as atividades que mais motivam os alunos, encontram-se as de caráter lúdico:

[...] durante essas atividades (lúdicas), o ambiente em sala de aula

parece tornar-se mais agradável e vale, os alunos se descontraiem, apresentam uma postura mais ativa e retêm com mais facilidade os conteúdos abordados. Isso se explica, talvez, à luz da hipótese do filtro afetivo de Karsten: uma vez que o aluno se sente confiante e interessado em participar, diminuem-se os bloqueios e a aprendizagem ocorre com mais eficácia (CALLEGARI, 2004, p.155).

De acordo com os apontamentos acima, fica claro, portanto, que as atividades lúdicas têm grande contribuição a oferecer ao processo de ensino e aprendizagem quando bem planejada, buscando dar significado a todas as atividades que a criança realiza, oferecendo diversas oportunidades de estimulação em múltiplas dimensões.

Segundo Vygotsky (1998), os elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginária, a imitação e as regras, assim, sempre que a criança brinca cria uma situação imaginária na qual assume um papel, trazendo consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas. Portanto, a brincadeira como uma “zona de desenvolvimento proximal”, que seria o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse trabalho pudemos levantar uma discussão mais concreta com relação a aproximação do lúdico no Ensino Fundamental e no cotidiano escolar, partindo de um levantamento teórico, bibliográfico, onde buscamos retomar as concepções de alguns autores com relação ao tema para que então pudessemos contribuir também com aprofundamento metodológico pertinente e facilitador no processo ensino aprendizagem, onde o lúdico busca favorecer novos caminhos e habilidades aos alunos para superar as dificuldades e defasagens encontradas no processo da alfabetização. Sendo que a ludicidade em suma, a escola deve aproveitar as atividades lúdicas para

desenvolver o físico, emocional, mental e social da criança. Linguagem e brinquedo mostram sua origem comum em vários aspectos. A educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. Trazer o lúdico para a sala significa tornar o trabalho mais prazeroso e permitir que as crianças se desenvolvam e aprendam dentro do seu ambiente de brincadeiras e fantasias. O brincar faz parte da infância e precisa ser valorizado e explorado dentro da escola.

Este estudo desvelou a outros estudos, pesquisas, que as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento intelectual, físico, emocional, social e moral da criança. Assim, concluímos que o aspecto lúdico voltado para o trabalho pedagógico com a criança na sala de aula, facilita aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve no aluno a capacidade de interação, socialização e aprendizagem.

REFERÊNCIA BIBLIOGRAFICA

ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 1995.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi; ROSA, Ester Calland de Souza (Org.). **Ler e escrever na Educação Infantil**: discutindo práticas pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2010

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**, Brasília, MEC - 2008.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo:Cortez, 1995

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

FREITAS, C. M.; PORTO, M. F. **Saúde, ambiente e sustentabilidade**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2006

KISHIMOTO, Mochida Tizuko. **Jogos, Brinquedos e a Educação** (Org). 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

LEAL, D. **Crescimento da alimentação fora do domicílio**. Segurança Alimentar e Nutricional, Campinas, v.17, n.1, p.123-132, 2010.

LEONTIEV, Alexei Nikolaevich. Uma **contribuição à teoria do desenvolvimento psíquico infantil**. In: LEONTIEV, Alexei Nikolaevich, VYGOTSKY, Lev Semenovich, LURIA, Alexander Romanovich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1994. p. 59-83.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e atividades lúdicas: **uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso: mar. 2006.

MOURA, M.O. de. **A construção do signo numérico em situação de ensino**. São Paulo:USP,1996.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**., 2002

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

VIGOTSKI, L.S. A Formação Social da Mente: **O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

CALLEGARI, M. O. V. (2004) Saborear para saber: **diferentes olhares sobre a motivação em sala de aula**.