

A CONTRIBUIÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Darley Chagas Oliveira Silva¹
Gersileide Paulino de Aguiar Vilela²

RESUMO

É cada vez mais comum nas escolas o uso do termo ludicidade como instrumento necessário para a realização de atividades que vão ao encontro dos alunos. A necessidade de aulas dinâmicas e significativas, remete à utilização do lúdico como vertente a ser trabalhada nos anos iniciais do ensino fundamental. Fez-se então, a necessidade da pesquisa, cujo objetivo foi identificar e compreender a ludicidade como fator motivacional para os alunos. Concluiu-se que as atividades lúdicas são essenciais no meio escolar, cuja atuação do docente ao lançar mão deste instrumento em sua prática pedagógica, possibilita um envolvimento significativo das crianças na realização das atividades, conduzindo-as a um período maior de motivação, propiciando um aprendizado extremamente relevante nos aspectos cognitivos, afetivos e motores.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas, Anos Iniciais, Motivação

ABSTRACT

It is increasingly common in schools to use the playfulness suit as a necessary tool for carrying out activities that reach students. The need for dynamic and meaningful classes refers to the use of playfulness as an aspect to be worked on in the early years of elementary school. Then there was the need for research, whose objective was to identify and understand playfulness as a motivational factor for students. It was concluded that the playful activities are essential in the school environment, whose role of the teacher when using this instrument in his pedagogical practice, allows a significant involvement of the children in the performance of the activities, leading them to a longer period of motivation, providing a extremely relevant learning in cognitive, affective and motor aspects.

Keywords: Playful Activities, Early Years, Motivation

1. INTRODUÇÃO

A ludicidade, apesar de ser um termo pouco discutido no contexto escolar em outros tempos, já era utilizada como forma de educar os jovens desde os primórdios. Para Sant'anna (2010), os povos primitivos davam uma relevância expressiva a liberdade para as crianças utilizarem o exercício dos jogos naturais, viabilizando assim que esses pudessem atuar

significativamente na educação de seus jovens. Valorizavam então os jogos como vertente para o melhor desenvolvimento.

Com o passar do tempo, teóricos influentes, apontavam para a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos jovens. Ramos e Squipano (2013, p. 05) dizem que, “no Egito e na Grécia toda a família brincava ensinando a arte e os deveres para as crianças. Platão já mostrava a importância dos jogos para

¹ Pós-graduando em Docência Multidisciplinar da Educação Infantil e Anos Finais do Ensino Fundamental, UNIVAR - Centro Universitário do Vale do Araguaia. Graduado em Normal Superior, Centro Universitário Cathedral. e-mail: darleyesep@gmail.com

² Orientadora. Docente no UNIVAR - Centro Universitário do Vale do Araguaia, Mestre em Educação, Especialista em Psicopedagogia e Docência do Ensino Superior. Docente da rede pública municipal de Barra do Garças/MT. e-mail: gorsileide@univar.edu.br

a aprendizagem”. Jogos e brincadeiras sempre fizeram parte do desenvolvimento do ser humano, mesmo em contextos históricos diferentes.

Já em outros momentos da humanidade, a ludicidade passou a ser marginalizada, por não representar as formalidades exigidas pela sociedade da época. Kishimoto, (2012, p. 28) afirma que, “Durante a idade média o jogo foi considerado “não-sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época”. A falta de conhecimento sobre a utilidade das atividades voltadas para a ludicidade direcionava a falsos conceitos, inviabilizando sua realização nos diferentes contextos.

No período que sucedeu a Idade Média, a ludicidade passou a receber um significado diferente. Segundo Kishimoto (2012, p. 28) “O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros, a partir do renascimento, período da “compulsão lúdica”. O período do renascimento transformou o conceito marginalizado da ludicidade, entendendo que a mesma possibilitava o desenvolvimento, nos aspectos cognitivos e sociais.

Dessa forma na década de 90, com a mudança de conceitos em relação as estratégias e ensino, a ludicidade ganha força no contexto escolar, e teóricos fundamentam a importância dos jogos para o aprendizado. Para Friedman (2004), as atividades lúdicas permitem momentos educativos de cooperação e interação,

pois é possível criar e respeitar regras do jogo ou brincadeira por meio da ludicidade e assim desenvolver ações que estimulam a boa convivência em grupo.

Para a atuação pedagógica, outros autores enfatizaram os jogos como fator motivacional. Segundo Sat’anna (2010, p. 21) “[...] o jogo é um instrumento importante para esse desenvolvimento, sendo que os jogos e suas regras criam nos alunos uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas mais avançadas”. Por meio dos jogos é possível criar e recriar situações que possibilitam o desenvolvimento dos alunos, com intermédio do docente.

As diferentes abordagens no que se refere as atividades lúdicas no decorrer dos tempos, mostra que é uma prática utilizada há milhares de anos, desde os povos primitivos aos dias atuais. Sendo iniciada no leito familiar, passando pela marginalização e firmando-se como vertente importante para o desenvolvimento, a ludicidade sempre se fez presente na história da humanidade e atualmente recebe grande valorização no contexto educacional, sendo considerada instrumento imprescindível para uma educação de qualidade.

1.1. A PRESENÇA DA LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR

O termo ludicidade vem sendo objeto de constantes abordagens no contexto escolar, pois se trata de uma vertente atual, que possibilita a atuação pedagógica que vá ao encontro dos educandos, por ter em sua essência jogos e brincadeiras. Orício e Trigo (2012), abordam que, as atividades lúdicas são estratégias imprescindíveis para a motivação dos jovens na construção do conhecimento e desenvolvimento dos aspectos motores, afetivos e cognitivos, possibilitando assim o alcance dos objetivos da instituição de ensino, que tem como foco o aprendizado do aluno.

Apesar de ser objeto de constantes discussões nos tempos atuais, a ludicidade ainda sofre com a rejeição de alguns professores, pois, muitos veem as atividades lúdicas como, brincadeiras para passar o tempo sem fins pedagógicos. Para Maria et al. (2009), é importante que os docentes entendam que o ato de executar seus conteúdos fazendo uso da ludicidade, não caracteriza negligência com conteúdo programático, ou, descaso com a educação em sua totalidade, pois lançar mão do lúdico na prática pedagógica, não fere ou impossibilita a aplicação do conteúdo formal.

O jogo é uma forma de interação com o meio, em que é possível construir e reconstruir regras que simbolizam a criatividade e boa convivência entre os envolvidos. Nunes (2013 apud FERREIRA; HEINSIUS e BARROS, 2008), diz que o jogo possui ritmo e harmonia, sendo assim uma necessidade de vida que leva ao

sentimento de prazer, e, nestas condições torna-se uma necessidade urgente. Por meio do jogo torna-se viável a aprendizagem de forma divertida.

Cabe aos educadores mudarem suas concepções sobre o lúdico, para que suas atividades se tornem fatores motivacionais e favoreçam para o melhor desempenho dos alunos. Segundo Cintra; Proença e Jesuino (2010), ao lançar mão da ludicidade na aplicação de sua prática pedagógica, o professor propicia aos alunos aspectos relevantes para o desenvolvimento, pois jogos e brincadeiras, não afastam do sentido da vida, mas pelo contrário, dão sentido à vida. A realização de atividades lúdicas no contexto escolar possibilita o melhor aprendizado, pois, permite desenvolver aspectos inerentes à formação do educando.

Brincar é uma atividade nata do ser humano que aprende brincando desde o nascimento, tornando as brincadeiras mais complexas de acordo com a maturidade física e mental. Catunda (2005), diz que, o brincar é inquestionável na formação de cada ser humano e conseqüentemente para a formação de uma sociedade mais feliz, saudável e com criatividade para transformar realidades e buscar melhores condições de vida. Brincar é uma necessidade do ser humano e não representa uma oposição às regras das instituições de ensino formal.

É comum professores ouvirem as crianças perguntando, quanto tempo falta para a hora do recreio, pois é no momento do intervalo,

que normalmente tem duração de quinze minutos, que os jovens aproveitam para brincar, correr, pular, criar e recriar atividades satisfatórias para aproveitarem o curto espaço de tempo reservado para o prazer do movimento corporal, sem inibições, tendo como norte, a consciência de que a integridade do colega deve ser preservada. Assim extravasando a energia acumulada nas aulas teóricas, quando ficam sentados em fileiras ouvindo as explicações dos docentes ou simplesmente pensando na hora da diversão.

Cabe então aos professores utilizarem esta ferramenta (brincar) para qualificar suas atuações e possibilitar aulas atrativas para os alunos, valorizando o brincar educativo e não o brincar por brincar. É preciso que nos apropriemos do conhecimento sobre como utilizar a ludicidade para o ensino e assim contribuir de forma relevante para um aprendizado significativo dos jovens que vão para a escola e acabam realizando aulas sem motivação e interesse.

É correto e justo afirmar que o professor é peça fundamental no processo de aprendizagem dos alunos, pois cabe a ele a importante tarefa de expor informações para que possam ser transformadas em conhecimentos e a atuação do docente determinará o melhor desempenho dos jovens em sala de aula. Ducasse (2009), enfatiza que, assim como um ator, o professor ao entrar em cena só despertará a motivação dos alunos e o interesse deles em aprender, com o talento em

transmitir uma mensagem, dessa forma levando os jovens a até se superarem pelo professor.

Para que possa existir um aprendizado de qualidade é necessário que se desperte para métodos eficazes, levando em consideração os anseios dos alunos por atividades significativas.

A diversificação de estratégias se torna ponto crucial para a manutenção do ensino de qualidade e o momento em que vivemos exige profissionais dinâmicos, pois os métodos tradicionais mostram-se cada vez mais vulneráveis, limitando a performance do docente e aumentando a insatisfação dos discentes que sem motivação não realizarão as atividades propostas com a mesma qualidade, tornando as aulas desgastantes tanto para educador como educandos. Para Lopes (2011), os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para os alunos, pois, é necessário que haja participação, questionamentos dos jovens e quando não se permite isso, as aulas se tornam centralizadas e desestimulantes.

O lúdico permite aulas dinâmicas, possibilitando construção e reconstrução de jogos e brincadeiras com intermédio do professor, levando os alunos ao aprendizado com sorrisos e prazer em levantar-se cedo ou ocupar suas tardes como estudantes. É plausível sugerir jogos e brincadeiras, que possibilitem a reflexão dos alunos nas aulas. É possível também abrir espaços para que os alunos construam e reconstruam brincadeiras dentro de contextos significativos. (BRASIL, 1997).

É necessário libertar-se dos modelos de ensino propostos que em outrora mostravam-se eficazes, pois a evolução pela qual passou a sociedade exige transformação dos profissionais da educação no que tange o aprendizado e a aplicação de atividades lúdicas é um excelente instrumento pedagógico, que facilita a aplicação dos conteúdos e assimilação dos mesmos por parte dos alunos.

1.2. A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

É cada vez mais comum, nas escolas o uso do termo ludicidade como instrumento pedagógico imprescindível para o maior envolvimento dos alunos e conseqüentemente um aprendizado satisfatório.

Para Severino e Porrozzi (2010), nas aulas não é diferente, pois a necessidade de atividades dinâmicas e significativas remete à utilização do lúdico como vertente a ser trabalhada.

No contexto escolar e principalmente nas salas de aula, na atuação com crianças é de suma importância a utilização do lúdico para que se torne viável a participação dos alunos de forma prazerosa, assim possibilitando o alcance dos objetivos propostos no planejamento.

Um fato notório no mundo da educação é pouca importância dada por diversos professores dos anos iniciais ao lúdico nas salas de aula, pois muitos ainda estão alinhados aos métodos tradicionais de ensino e enxergam jogos e brincadeiras como formas de recreação somente.

Oliveira e Gomes (2005), afirmam que é importante estudar as relações do lúdico com as crianças no contexto escolar, para uma utilização mais frequente deste instrumento fundamental para os jovens, pois a satisfação e envolvimento de todos na aplicação das aulas viabiliza o melhor desenvolvimento dos participantes no processo de aprendizagem.

Utilizar as atividades lúdicas nas aulas, não remete a desvalorização por parte do professor com os conteúdos a serem aplicados nas aulas. Para Albrecht (2009), é importante trabalhar as atividades lúdicas com seriedade e em momentos oportunos, no entanto a maioria dos educadores não lançam mão deste instrumento, demonstrando resistência, deixando de adequar o lúdico ao cotidiano escolar e inviabilizando aulas educativas e ao mesmo tempo divertidas para as crianças.

O início das aulas, o retorno as escolas, normalmente são a atração das crianças no início do ano e não podem deixar de ser no decorrer do mesmo. Sendo assim o docente deve buscar meios para que suas aulas se tornem atraentes e não fiquem na invariabilidade, que desestimula os alunos dificultando a aprendizagem.

1.3. AS ATIVIDADES LÚDICAS COMO INSTRUMENTO DE INTERAÇÃO E POTENCIALIZAÇÃO DO APRENDIZADO NOS ANOS INICIAIS

Ao lançar mão do lúdico em sua prática pedagógica nos anos iniciais, o professor cria um leque de aproximação com as crianças, por meio de uma interação saudável possibilitada pelo momento em que o sorriso e a felicidade imperam em sala de aula.

Segundo Rodrigues e Gonçalves Junior (2010), a vivência lúdica é de extrema relevância para a aprendizagem, uma vez que jogar e brincar, fazem parte do desenvolvimento humano e mesmo que o processo de ensino seja pautado em um clima de seriedade é necessário entender que também é provocado pela alegria.

Já Hensius (apud MATOS; FERREIRA e HENSIUS 2008), afirma que é importante utilizar a ludicidade na prática pedagógica para a formação de cidadãos atuantes e perseguidores de objetivos, evitando assim a acomodação que muitas vezes inviabiliza um melhor aprendizado e leva a evasão escolar.

Ao trabalhar com a ludicidade o docente pode abrir espaços para que os jovens alunos proponham atividades, uma vez que os pequeninos são mestres na arte de brincar, jogar e sempre levam para a escola inúmeras brincadeiras aprendidas nos leitos familiares e nos contextos em que vivem.

Fortuna (apud SANTOS, 2001) enfatiza a importância dos alunos nas propostas de jogos e brincadeiras, ao dizer que, nas aulas com jogos e brincadeiras o professor renuncia a centralização e passa a reconhecer a importância da postura ativa do aluno no processo de ensino, respeitando

e valorizando sua espontaneidade e criatividade. Assim sua visão de planejamento passa a ter um leque maior de opções e os alunos mais envolvidos com as atividades por eles mesmos propostas.

Já Tazinazzo (2012) associa ao professor a necessidade de utilizar métodos que possibilitem a maior participação, trabalhando e valorizando as experiências dos alunos em seu dia a dia, incentivando sua criatividade e o processo reflexão-ação, propondo e deixando-os propor ações estimulantes, pois são estas situações que potencializam o melhor aprendizado.

Para Catunda (2005), a intervenção do professor deve ser pautada no estabelecimento de afetividade com os alunos, de criação de ambiente que favoreça o interesse pelas aulas. E para que isso seja possível é necessário que exista alegria, pois, o ser humano internaliza as sensações prazerosas como experiências positivas e assim torna-se mais receptivo à aprendizagem.

Já Lopes (2011), afirma que as atividades lúdicas, por terem as características de levar ao sentimento de prazer e satisfação, tornam-se instrumentos naturais para a aprendizagem em qualquer fase da vida, pois, todas as pessoas gostam de se divertir e as emoções suscitadas pelos jogos e brincadeiras automaticamente geram motivação, cabendo ao professor utilizar esta ferramenta para desenvolver as potencialidades dos alunos.

Segundo Nunes (2003 apud MATOS; FERREIRA e HENSIUS 2008), as atividades lúdicas possibilitam aulas dinâmicas, vivências de situações de desequilíbrio e superação, socialização e respeito pela relação com os outros, desperta o espírito solidário e a cooperação, sendo que esses aspectos possibilitados pela ludicidade influenciam diretamente para a participação dos alunos nas aulas em que jogos e brincadeiras são utilizados.

Lopes (2011), reforça a importância do lúdico como meio de interação e potencialização do aprendizado ao afirmar que as implicações entre jogos e aprendizagem são essenciais para o aluno, uma vez que possibilitam a criatividade, concentração, respeito mútuo e socialização, levando ao clima agradável, para a maior participação e convivência saudável entre os discentes, pois, todas as pessoas sentem prazer em jogar, brincar e dessa forma a aula poderá fluir com mais envolvimento e colaboração em seu desenvolvimento.

Severino e Porrozzi (2010), apontam que na formação de grupos sociais, o contato com as atividades lúdicas, é imprescindível, pois, potencializa a desenvoltura e sensibilidade para a socialização, por meio da comunicação e diversão proporcionadas pela ludicidade.

Para Borges (2016), as atividades lúdicas contribuem para a melhor socialização, pois, possibilitam a vivência de situações de colaboração, trabalho em equipe e respeito, permitindo assim a maior participação de todos dentro de uma mesma atividade.

Não se pode pautar as atividades somente nas propostas dos alunos, pois isso aponta para negligência do professor no que se refere a aplicabilidade das aulas, porém, a abertura de espaço para que os discentes exponham seus conhecimentos acerca de jogos e brincadeiras, viabiliza a maior participação dos jovens e assim, eles constroem e reconstroem regras para o melhor desenvolvimento das atividades.

Tazinazzo (2012), diz que a inclusão das atividades lúdicas nas aulas deve ser planejada e estruturada, com objetivos a serem alcançados, para que saia do senso de recreação somente e tenha um significado abrangente, envolvendo os alunos e levando-os ao aprendizado. E vai além, ao afirmar que a aplicação do lúdico, é uma estratégia propícia, pois possibilita um ambiente criativo e desafiador, em que a aprendizagem irá fluir de maneira dinâmica e divertida.

Fortuna (2001 apud SANTOS, 2001), aponta que nas atividades lúdicas é possível interpretar vários papéis, e assumir responsabilidades, estabelecer relações e desenvolver atitudes de respeito e cooperação, aperfeiçoando as etapas do desenvolvimento cognitivo, afetivo, e físico dos alunos. Daí a importância do planejamento para uma melhor execução das aulas.

Cabe ao professor atribuir ao lúdico uma maior possibilidade de atuar sobre os aspectos de obtenção de conhecimento dos jovens aprendizes nos anos iniciais do ensino fundamental, levando para sua atuação a necessidade de se planejar

atividades voltadas para ludicidade que, bem aplicada possibilitará a maior interação e potencializará o aprendizado por parte dos alunos.

3. METODOLOGIA

O estudo foi pautado na pesquisa de revisão bibliográfica, utilizando como meios norteadores, livros e artigos de autores que enfatizam em suas obras a temática abordada.

Segundo a ABEC (2015 p. 16) a pesquisa bibliográfica “é desenvolvida com material já elaborado, constituída principalmente de livros e artigos científicos. Muito embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas”.

Foram utilizadas vinte e uma obras, entre livros e artigos para a fundamentação desta pesquisa, proporcionando o enriquecimento e qualificação das informações.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por se tratar de um tema constante nas escolas nos tempos atuais, o estudo sobre a ludicidade se faz necessário, uma vez que o leque de metodologias deve ser expandido para a qualificação das aulas.

A construção do conhecimento por parte das crianças exige dos professores uma cobrança cotidiana sobre a pertinência e relevância das ações no campo de trabalho. Pautado na pesquisa de revisão bibliográfica, o artigo aponta para a

importância do professor e do aluno no processo ensino aprendizagem e faz referência ao lúdico como fator primordial para que os anos iniciais do ensino fundamental, oportunizem as crianças um aprendizado qualificado e ao professor o sentimento de uma atuação abrangente e satisfatória.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A valorização da aprendizagem passa pela intencionalidade das pessoas envolvidas nesse processo. Procurar meios de tornar as aulas interessantes para os alunos, possibilita uma evolução tanto na aplicação das aulas, como também no desenvolvimento dos educandos e a aplicação do lúdico é um expoente para o professor que faz sua função relevante nas diferentes esferas sociais, ao proporcionar aos alunos atividades significativas.

A pesquisa aponta para a importância da intervenção dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica, nos anos iniciais. Que as atividades lúdicas se tornam meios essenciais e a atenção dispensada pelo docente para a aplicação da ludicidade proporciona aulas mais significativas para os educandos.

É possível afirmar que, as atividades lúdicas aplicadas em sala de aula, de forma planejada e com objetivos específicos, cuja atuação do docente ao lançar mão desde instrumento em sua atuação, possibilita um envolvimento significativo dos alunos nas práticas pedagógicas, os conduzindo a um

período maior de motivação, propiciando um aprendizado extremamente relevante nos aspectos cognitivos, afetivos e motores.

Por meio dos dados analisados, chegasse a conclusão de que a aplicação de atividades lúdicas são de extrema importância para a realização de aulas significativas para os alunos e para o professor, pois é notório que a possibilidade de aprender sorrindo e com sentimento de satisfação em estar na escola é imprescindível para o aprendizado de qualidade e que jogos e brincadeiras são fundamentais para a realização de atividades em qualquer disciplina do currículo escolar nos anos iniciais, pois não se pode banalizar a dinamicidade que o lúdico proporciona.

6. REFERÊNCIAS

ABEC. **Elaborando trabalhos científicos**: Normas para apresentação e elaboração/ UNIVAR – Faculdades Unidas do Vale do Araguaia. Barra do Garças (MT): Editora ABEC, 2005.

ALBRECHT, Tatiana D'ornellas. **Atividades lúdicas no ensino fundamental**: uma intervenção pedagógica. Universidade Católica Dom Bosco. Campo Grande – MS. Maio, 2009. Disponível em: <<http://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/8072-atividades-ludicas-no-ensino-fundamental-uma-intervencao-pedagogica.pdf>>. Acesso em: 08 de março de 2016.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BORGES, Everton Cardoso. Educação infantil e psicomotricidade: concepções das práticas pedagógicas no desenvolvimento motor da criança. n° 12, vol. 2, p. 160 – 165. **Revista eletrônica da Univar**. 2014. Disponível

em:<

<http://univar.edu.br/revista/index.php/interdisciplinar/article/view/42>>. Acesso em: 7 de set. de 2016.

CATUNDA, Ricardo. **Brincar, criar, vivenciar na escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; PROENÇA, Michelle Alves Muller e JESUINO, Mirtes dos Santos. A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. **Revista Rascunhos Culturais** Coxim/MS, v.1, n.2 p. 225 – 238. 2010. Disponível em:<<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3694625.pdf>>. Acesso em: 29 de maio de 2016.

DUCASSE, François. **Cabeça de campeão**: como a psicologia forma vencedores no esporte e na vida. Tradução Catarina d'Amaral. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2009.

FORTUNA, Tânia Ramos. Formando professores na universidade para brincar. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A Ludicidade como Ciência**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais**. Unicamp, 2004. Disponível em:<http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf>. Acesso em: 24 de set. de 2016.

HEINSIUS, Ana Maria. Desenvolvimento psicomotor e construção do sujeito: do prazer à consciência. In: FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos; HEINSIUS, Ana Maria; BARROS, Darcymires do Rêgo. **Psicomotricidade Escolar**. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learnig, 2012.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação**: criar, fazer, jogar. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARIA, Vanessa Morais et al. **A ludicidade no processo ensino-aprendizagem**. Centro Universitário Augusto Motta, 2009. Disponível em: <<http://apl.unisuam.edu.br/revistas/index.php/corpuset/scientia/article/viewFile/159/125>>. Acesso em: 29 de maio de 2016.

NUNES, Lucia Maria Falcão de Oliveira. **O jogo na adolescência: do prazer à consciência.** In: FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos; HEINSIUS, Ana Maria; BARROS, Darcymires do Rêgo. **Psicomotricidade Escolar.** Rio de Janeiro: Wak Ed, 2008.

OLIVEIRA, Sônia Cristina; GOMES, Cleomar Ferreira. **Ludicidade e Adolescência.** 2005. Disponível em: <xa.yimg.com/kq/groups/.../name/2.Wallon_LUDICIDADE+E+ADOLESCÊNCIA.doc>. Acesso em: 13 de junho de 2016.

ORÍCIO, Marislene de Sousa; TRIGO, Ricardo Wagner de Mendonça. **A ludicidade e sua relação com a educação física infantil.** 2012. Disponível em: <<http://periodicos.uniformg.edu.br:21011/periodicos/index.php/testeconexaociencia/article/view/162/0>>. Acesso em: 26 de junho de 2016.

RAMOS, Karen Cristina; SQUIPANO, Patrícia Viviane. **A importância da ludicidade dentro da escola.** PROMOVE, 2013. Disponível em: <http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/162a0493a6bc0a05ee56b36381974492.pdf>. Acesso em: 24 de set. de 2016.

RODRIGUES, Alba Yara Cae; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. **Vivências lúdicas na educação física escolar em uma perspectiva dialógica.** UFPE, 2010. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/2010/alba2010.pdf>>. Acesso em: 08 de março de 2016.

SANT'ANNA, Alexandre. **A história do lúdico na educação.** Universidade Cruzeiro do Sul. 2010. Disponível em: <[file:///C:/Users/JOSY/Downloads/19400-79926-1-PB%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/JOSY/Downloads/19400-79926-1-PB%20(4).pdf)>. Acesso em: 24 de abril de 2016.

SEVERINO, Cláudio Delunardo; PORROZZI, Renato. **A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas.** Revista Práxis, 2010. Disponível em: <<http://web.uniofa.edu.br/praxis/numeros/03/51.pdf>>. Acesso em: 26 de junho de 2016.

TAZINAZZO, Karina. **O lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física.** UTRPR. Medianeira, 2012. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4707/1/MD_EDUMTE_VII_2012_09.pdf>. Acesso em: 24 de set. de 2016.