

A contribuição do lúdico nos processos de ensino e aprendizagem

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar a contribuição do lúdico nos processos de ensino e de aprendizagem. Sabe-se que as brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento da criança. Sendo assim, conforme Vygotsky (1998) é importante que o docente seja mediador dessa formação e proporcione aulas significativas com materiais lúdicos, para que a criança aprenda brincando. Diante disso surge o questionamento: de que forma as atividades com jogos e brincadeiras ajuda no desenvolvimento da criança no processo ensino aprendizagem? A partir da pesquisa bibliográfica, foi utilizado autores como Vygotsky (1998), Kishimoto (2005) e Moyles (2002) que discutem a importância do lúdico no desenvolvimento da criança. Como resultado de pesquisa, analisou-se que o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento do aluno e que esta atividade precisa ser organizada e sistematizada na escola para que haja realmente uma aprendizagem significativa.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Aluno. Aprendizagem.

Renata Santos Calicchio
santoscalicchiorenata@gmail.com
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Medianeira, Paraná, Brasil.

Flóida Moura Rocha Carlesso Batista
moura@utfpr.ed.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Medianeira, Paraná, Brasil

INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve a intenção de analisar as contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

As atividades lúdicas presentes nas atividades escolares são uma forma de atrair e motivar os alunos na busca de uma aprendizagem prazerosa, para isso, os jogos e brincadeiras atuam como aliados nesta tarefa.

Muitos educadores ao se depararem com alunos que tem dificuldade para aprender ficam angustiados e não sabem a maneira correta de agir para acabar com o problema. Em relação ao processo de aprendizagem é válido destacar que muitas escolas não se preocupam em utilizar a ludicidade como critério pedagógico, sendo que poderiam aderir jogos e brincadeiras adequadas a faixa etária de 0 a 6 anos e cognitiva de cada aluno, que além de contribuir para o aprendizado, este é realizado de forma prazerosa.

De acordo com a pesquisa realizada por Santos (2001), as escolas, dificilmente procuram oportunizar aos seus alunos momentos lúdicos, vindo a ter uma grande preocupação com o desenvolvimento cognitivo dos alunos, deixando bem claro que não possui nenhum conhecimento sobre o que o lúdico pode vir a desenvolver no aluno, quando na realidade através da ludicidade estará desenvolvendo o conhecimento cognitivo, o desenvolvimento sócio afetivo e muito mais.

Foi devido ao fato de as escolas dificilmente oportunizarem momentos lúdicos a seus alunos que surgiu a problemática e o interesse pelo tema, e começou-se desenvolver esta pesquisa, buscando as respostas para os seguintes questionamentos: de que forma a metodologia com jogos e brincadeiras ajuda no desenvolvimento da criança no processo ensino aprendizagem?

De acordo com Ferraz e Fusari (2002, p. 34) “a ludicidade se manifesta através da interação criativa entre os seres humanos no mundo em que estão inseridos”. Diante disso, para trabalhar com a ludicidade o docente precisa interagir com alunos através de atividades em grupo para que eles aprendam a se socializar.

A IMPORTANCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DO ALUNO

A palavra lúdico tem sua origem no latim *ludus* e significa brincar. De acordo com Rosa (1999, p.37) o verbete lúdico (adjetivo) significa: referente a, ou que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimento.

As atividades lúdicas são utilizadas pela sociedade desde as épocas remotas, o brinquedo era associado à ideia de prazer. Na idade média as pessoas ocupavam uma parte de seu tempo brincando, e através das brincadeiras se socializavam, expressavam sentimentos e emoções, e com o passar o tempo os jogos e brincadeiras foram mudando, mas até hoje são considerados fontes de prazer.

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimento não só no campo da educação, da psicologia, filosofia, como nas demais áreas do conhecimento (ALMEIDA, 2000, p.31).

No brincar, a criança é livre para criar e, através da criatividade acaba descobrindo seu eu. De acordo com Piaget (1998), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Vygotsky (1998) ainda ressalta que a criança satisfaz algumas necessidades da ludicidade. Porém o que acontece é que muitos desejos não são realizáveis, sendo o brinquedo, uma forma de solucionar o problema, ele entra no mundo da fantasia e imaginação e os realizam por meio de brincadeiras.

[...] Se as necessidades não são realizáveis imediatamente, não se desenvolvem durante anos escolares, não existiram os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começaram experimentar tendências irrealizáveis (VYGOTSKY, 1998, p.106)

Para Vygotsky (1998), é nessa situação que as crianças tornam-se capazes de transformação e toda a situação imaginária contém regras que a criança precisa vivenciar e respeitar. De acordo com autor, os jogos puros com regras são essencialmente jogos com situação imaginária, da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento (VYGOTSKY, 1998). Nas palavras de Santos (2001)

[...] A ludicidade como ciência se fundamenta sobre os pilares de quatro eixos de diferentes naturezas, isto é: Sociologia, Psicologia, Pedagogia, Epistemológica. Sociológica, porque a atividade lúdica engloba demanda social e cultura. Psicológica, porque se relaciona com os processos de desenvolvimento e de aprendizagem do ser humano em qualquer idade em que se encontre. Pedagógica, porque serve

tanto da função teórica existente, como das experiências educativas provenientes da prática docente. Epistemológica, porque tem fonte de conhecimentos científicos que sustentam o jogo como fator de desenvolvimento (SANTOS, 2001,p.42).

De acordo com Santos (2001) a ludicidade não deve ser observada como uma brincadeira ou diversão qualquer, porque além de ser uma necessidade do ser humano, ainda promove a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social, a construção do conhecimento, a comunicação e a expressão.

Segundo Santos (2001) considera-se que o brincar, em situações educacionais proporcionam não só um meio real de aprendizagem, como também permite que os adultos perceptivos e competentes, aprendam sobre os alunos e suas dificuldades. Entretanto, para que as atividades lúdicas tenham uma função pedagógica, é necessário que seja pensado e planejado dentro de uma proposta pedagógica. No contexto educacional o brincar não tem apenas função de divertir, mas principalmente de educar, socializar e construir o desenvolvimento pleno das potencialidades dos alunos.

De acordo com Oliveira (2002), o ato de brincar proporciona uma mudança significativa na consciência infantil pelo motivo de determinar das crianças um jeito mais complexo de conviver com o mundo.

[...] Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz de conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal (OLIVEIRA, 2002, p.160).

Por meio do lúdico tem-se a oportunidade de desenvolver o cognitivo no qual, brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção.

2.1 O PAPEL DO PROFESSOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS

O papel que o professor desempenha durante o processo do lúdico influencia amplamente na aprendizagem e desenvolvimento da criança. A escola muitas vezes, não explora a brincadeira na sala de aula ou ela é utilizada com o papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. É necessário que desde a pré escola, as crianças tenham condições de participarem de atividades que deixem florescer o brincar. Sendo a brincadeira resultado da aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para a criança devemos acreditar que adotar jogos e brincadeiras como metodologia curricular, possibilita a ela a base para subjetividade e compreensão da realidade concreta. O Referencial Curricular da Educação Infantil (1998) faz o seguinte apontamento:

[...] Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação pessoal, de se estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p.12)

A prática pedagógica envolvendo a ludicidade contribui para o desenvolvimento social e pessoal também auxilia na construção do saber. Ensinar é algo que nasce de um compromisso de vida, que em algum momento quem é professor hoje assume para consigo. E a partir dessa decisão e da decisão de manter esse compromisso, o professor também deve assumir-se em constante aprendizado, no qual o movimento é o de retornar, renovar, reinventar, recomeçar, em que fica realçado que o aprendizado é contínuo e permanente. Em todo o processo educativo, é importante que as atividades lúdicas sejam vistas como prioridades no delineamento das atividades pedagógicas inseridas no planejamento escolar.

Segundo Kishimoto (2003) os usos das brincadeiras também podem ser vistas como um ato de interpretação social. Por exemplo, a família que é parte fundamental no desenvolvimento da criança, já escolhe até antes do seu nascimento os tipos de brinquedos que vão utilizar, sendo meninas, bonecas e casinhas, que representam a mulher em sua vida doméstica e de mãe, os meninos carrinhos, na qual representa o homem como motorista. Isso significa que ninguém nasce sabendo brincar e esse ato é dado pela necessidade social.

[...] Aprender é uma necessidade orgânica, e social para a criança por que tanto seus poderes devem ser traduzidos em seus equivalentes sociais, como o objetivo deve permitir através de sua conotação fortemente socializadora, a manifestação orgânica potencial da criança (AMARAL, 2008,p.103).

De acordo com o autor o aprender é fundamental para a vida da criança para melhor convivência no meio social, sendo assim, o aluno deve ser estimulado para diversas aprendizagens através do brincar. Por isso o discente deve ser motivado para a aprendizagem desde cedo e nesse sentido o trabalho lúdico é fundamental nesse processo.

[...] A brincadeira tem de atravessar o aprendizado escolar, deslizando e explanando a criatividade, atitude e certeza do professor. É imprescindível que os pais e educadores, se conscientizem da importância do brincar, levando-a sério, pois ela é uma ação motivadora a criança. (VYGOTSKI, 1998, p.123).

Trabalhar com o lúdico estimula as funções sensoriais e cognitivas, além de permitir o equilíbrio emocional, pois vai ao encontro do interesse da criança e por meio dele, ela projeta seu mundo interior e passa a conhecer e interagir melhor o mundo em que vive.

Kishimoto (2003) ainda afirma que os brinquedos quando são utilizados com enfoque de aprendizado de conhecimento e desenvolvimento de habilidades deixam de ser somente um objeto para o ato de brincar e começam a ser vistos como material pedagógico, e o professor deve mediar essa ação em busca de finalidades específicas para a atividade. A relação entre o desenvolvimento, o brincar e a mediação são primordiais para a construção de novas aprendizagens, é preciso que o professor privilegie as condições facilitadoras de aprendizagem que a ludicidade proporciona, pois dentre os vários benefícios que o lúdico traz para os educandos e a infinidade de autores que abordam esses aspectos onde o brincar deve ser considerado como parte integrante da vida do ser humano como forma de penetrar no âmbito da realidade (KISHIMOTO, 2003)

[...] Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, assumir responsabilidades, a aceitar as penalidades que lhes são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim a viver em sociedade. (KISHIMOTO, 2003, p.110)

As atividades lúdicas é uma modalidade que faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão.

No contexto escolar, propor brincadeiras como aprendizagem, contribui a formação social da criança. Evidencia-se que o brincar transformado em instrumento pedagógico na educação, vai favorecer a formação da criança para cumprir seu papel social, e mais tarde de adulto. É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade e que consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. É preciso saber entrar no mundo da criança, e a partir daí brincar com ela. Quanto mais espaço lúdico for proporcionado a criança, mas alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será.

Piaget (1998, p.24), um dos maiores pensadores em educação de todos os tempos, afirma que: “Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível”. Todos os seres humanos são agentes de transformação, assim, um transforma o outro na relação intrínseca ensino e aprendizagem, juntos através do conhecimento transformam a sociedade.

Sendo assim, é necessário entender o verdadeiro universo mágico e encantador do lúdico em sala de aula e em consequência, considerando que, é na escola que as crianças constroem a aprendizagem através do brincar, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios.

2.2 A RELAÇÃO ENTRE O JOGO E A APRENDIZAGEM

Os jogos começam a fazer parte da vida bem cedo, Sendo assim os jogos devem ser explorados na escola, como recursos pedagógicos, devido ao fato deles possibilitarem o desenvolvimento de regras de comportamento, e também atuarem no desenvolvimento proximal, onde a criança consegue através de uma situação de jogo realizações, que numa situação de aprendizagem formal não conseguiria, pois o aluno não constrói significados a partir dos conteúdos de aprendizagem sozinhos, eles necessitam de uma situação interativa.

[...] Desde os primeiros anos de vida, os jogos e brincadeiras são nossos mediadores na relação com as coisas do mundo. Do chocalho ao videogame, aprendemos a nos relacionar com o mundo através dos jogos e brincadeiras. Por este motivo o jogo tem um papel de destaque na educação, pois ele é a base do desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano (HAETINGER, 2005, p. 82).

Por ser a base do desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano é que as atividades lúdicas são fundamentais na formação das crianças, pois elas facilitam os relacionamentos e as vivências no contexto escolar, promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Segundo Haetinger (2005, p.80), o caráter de integração e interação contido nas atividades lúdicas fez com que a Educação Infantil e o Ensino Fundamental utilizassem constantemente estas atividades para integrar o conhecimento como uma ação prática dos nossos alunos.

Os jogos e as brincadeiras são estratégias metodológicas que proporcionam uma aprendizagem concreta por meio de atividades práticas. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais:

[...] No jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginado, desenvolvem-se o autoconhecimento –até onde se pode chegar – e o conhecimento dos outros – o que se pode esperar e em que circunstâncias. [...] Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas (BRASIL, 1997, p. 90)

O que se percebe é que o jogo exerce um fascínio nos estudantes, pois estes estão sempre prontos para jogar e brincar. E com isso o jogo promove a motivação, e ainda uma maior participação, relação e interação entre os alunos e o conhecimento, o que proporciona uma aprendizagem de qualidade e adaptada a cada aluno.

De acordo com Piaget (1998) o desenvolvimento da criança precisa passar pela prática lúdica e seu processo de aprendizagem deve ser harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento.

Para Haetinger (2005) o jogo é um elemento socializador e conseqüentemente, algo muito importante para a o desenvolvimento humano. E ainda que a criança é introduzida no mundo adulto pelo jogo, e sua imaginação

(estimulada através dos jogos) pode contribuir para expansão de suas habilidades conceituais.

[...] O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET 1998, p.160).

De acordo com autor jogo é fundamental para o desenvolvimento físico, psíquico e emocional da criança. Também em relação a importância do ato de brincar para o desenvolvimento psíquico do ser humano. Bettelheim (1984) afirma que,

[...] Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos (BETTELHEIM, 1984, p. 105).

O jogo também tem função educativa, visto que oportuniza a aprendizagem do aluno/criança, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Por isso os professores tem um papel importante, visto que qualquer coisa que façam ou deixem de fazer, é o que vai determinar se o aluno aprende ou não de forma significativa.

Kishimoto (2003, p.23) “Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens”. O jogo pode ser aceito como consequência um sistema linguístico, inserido num contexto social, um sistema de regra se um objeto, ele é o suporte para a brincadeira. A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de um jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podendo se dizer que é o lúdico em ação.

Nesse sentido o jogo o brinquedo e a brincadeira são essenciais no desenvolvimento da inteligência, pois ele ajuda a criança assimilar conteúdos com mais facilidade como também contribui para criar regras tornando um ser independente pra resolver seus próprios conflitos.

ANALISE TEÓRICA

Considerando-se que o lúdico tem uma grande importância no processo de ensino aprendizagem, visto que a educação lúdica ajuda e influencia no desenvolvimento integral do aluno. Quando as dificuldades das crianças forem sendo diagnosticadas e trabalhadas de forma adequada envolvendo o lúdico pode-se dizer que ai sim, essas dificuldades serão sanadas e o processo ensino aprendizagem acontecerá com sucesso na educação. Como resultado de pesquisa analisou-se que se faz necessário que os educadores valorizem os jogos, brinquedos e as brincadeiras no processo de ensino aprendizagem, pois o papel da escola é ensinar aos alunos valores e atitudes para que aprendam a ter respeito pelo próximo sem preconceito. Para que a escola realmente exerça sua função social precisa conhecer seus alunos e promover projetos com atividades lúdicas para inserir a comunidade escolar e a família no espaço acadêmico para realizar um trabalho de qualidade sem desigualdade social no intuito de garantir uma educação de qualidade a todos como demanda a legislação sem discriminação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo apontou que o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança no processo ensino aprendizagem, pois tem a função de favorecer a autoestima, possibilita o desenvolvimento da linguagem oral e gestual.

A brincadeira é uma atividade da criança pautada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade que está a sua volta. Por meio das atividades lúdicas os alunos se apropriam do mundo real, aprendem a dominar conhecimentos, se relacionam uns com os outros.

O professor é de fundamental importância na vida do aluno, pois é através dele que são estimulados para desenvolver suas dificuldades, por isso o professor precisa estar preparado para conhecer a importância do lúdico na vida do aluno, pois é através do educador que o educando sentirá estimulado para a aprendizagem.

Vale ressaltar que o docente deve buscar formação continuada, planejar bem suas aulas para que essas sejam significativas, envolvendo o lúdico no seu planejamento para que o aluno aprenda brincando. Assim sendo, a ludicidade

assume um caráter de alta importância para o aprendizado, pois propicia o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor, podendo oferecer aos alunos sustentáculos possíveis para nortear suas ações presentes e futuras.

Na educação deve-se considerar o lúdico como recurso didático e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento dos alunos, através da brincadeira, que busca compreender o mundo e as ações humanas com as quais convivem em seu cotidiano. É a partir das atividades lúdicas desde sua infância, que o aluno vai construindo seu vocabulário linguístico e psicomotor, somente através dessas atividades espontâneas e, conseqüentemente, criativas que a criança começa seu aprendizado.

Além disso, as atividades lúdicas como recurso de aprendizagem ajudam a criança a desenvolver seu aspecto físico e intelectual. O brincar é fundamental para o desempenho das crianças, pois o conhecimento é adquirido através das relações sociais e interpessoais que adquire durante o brincar.

Pode-se dizer que as brincadeiras e os jogos são as melhores maneiras pelas quais a criança pode aprender a relacionar-se com os outros, estimulando sua área sócia afetiva e cognitiva. No entanto, esta atividade precisa ser organizada na escola de forma que haja uma sistematização de quais brincadeiras são mais apropriadas para cada faixa etária e quais brincadeiras possibilitam maior aprendizagem.

Deste modo, o estudo confirmou que é preciso haver valorização das atividades lúdicas na educação, pois é a base para desenvolver a aprendizagem da criança. Merece atenção dos docentes como direito de toda criança no exercício de sua formação com as pessoas e com o mundo onde esta inserida sem preconceito e discriminação.

The contribution of the ludic in the teaching and learning processes

ABSTRACT

The present study aims to analyze the contribution of play in teaching and learning processes. It is known that the games are fundamental for the development of the child. According to Vygotsky (1998), it is important that the teacher mediates this formation and provides meaningful lessons with playful materials so that the child learns by playing. Faced with this, the question arises: how do games and play activities help in the development of the child in the process of teaching learning? From the bibliographic research, authors such as Vygotsky (1998), Kishimoto (2005) and Moyles (2002) were used to discuss the importance of playfulness in children's development. As a result of research, it was analyzed that play is of fundamental importance for the development of the student and that this activity needs to be organized and systematized in the school so that there is really a significant learning.

KEY WORDS: Ludicidade. Student. Learning.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Dinâmica Lúdica**. Loyola: São Paulo. 2000.
- AMARAL, Tania. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Artmed, 1984.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases**. 1996
- FERRAZ, Maria HeloisaFUSARI, Maria Felismindade.**Arte na Educação Escolar**. São Paulo: Cortez, 2002.
- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- HAETINGER, Max Gunther. **O universo criativo da criança: na educação**. Brasil:Instituto criar, 2005.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- ROSA, Adriana Padilha; **Atividades Lúdicas: Sua importância na Alfabetização**, Curitiba: Juruá, 1999.
- SANTOS, Santa Mali Pires dos. **A Ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fonte1998.

Recebido: 15 out. 2016.

Aprovado: 09 ago. 2017.

DOI:

Como citar: CALICCHIO, R. S. ; BATISTA, F. C. R. M. ; A contribuição do lúdico nos processos de ensino e aprendizagem. R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol, Medianeira, v.8 n.17 2017. E – 4791.

Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/recit>>. Acesso em: XXX.

Correspondência:

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

