

LUDICIDADE, UMA NOVA PERSPECTIVA NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM ESCOLAR.

Mardjane Perpetua de Medeiros Ferreira de Lucena

Faculdades Integradas de Patos (FIP)

Centro Universitário Internacional (UNINTER)

E-mail: mardeflor80@hotmail.com

RESUMO

O presente estudo insere-se na perspectiva da ludicidade como fator de integração das diferentes áreas do conhecimento, de modo a atender as expectativas e necessidades na aprendizagem. Assim sendo, a referida pesquisa destaca como objetivo geral analisar a importância desse recurso no desenvolvimento da prática educativa no contexto escolar. Reconhecendo, pois que ao aprenderem através do lúdico os educandos aprimoram as capacidades cognitivas, sensoriais, motoras, sócio - afetiva estabelecida pela relação entre si com as outras áreas do conhecimento, a ludicidade permite a contextualização ao currículo escolar de tal maneira que educandos e educadores aprendam a construir e/ou reconstruir saberes. Para despertar então, acerca das contribuições nas ações pedagógicas e da formação do educador quanto ao lúdico, realizaram-se estudos bibliográficos e pesquisa de campo. Conforme observação participativa nas diferentes ações pedagógicas desenvolvidas e em entrevistas com os professores, supervisor escolar e orientador educacional, tais estudos foram socializados posteriormente para os profissionais da respectiva instituição, com o propósito de intensificar em relação à aprendizagem por meio do lúdico, corroborando a importância das ações educativas que promovam a relação entre teoria e prática docente, uma vez que a ludicidade perpassam às diferentes temáticas educacionais contemporâneas as quais correfere aos desafios que apresenta a Educação. A prática educativa lúdica na ação pedagógica, portanto, supera os limites e promove a aprendizagem através das relações pessoais, desenvolvendo habilidades para a inserção nos diferentes contextos sociais ao longo de sua existência. Desse modo, o estudo estabelece que a ludicidade, propicia a construção de conhecimentos significativos e oportuniza ao educador viabilizar o desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem em qualquer fase escolar, mediante a formação continuada dos educadores nessa temática, bem como nas atividades planejadas conforme aos objetivos, visando garantir o ato de aprender.

Palavras-chave: Ludicidade, Desenvolvimento, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade a educação exige maior responsabilidade na formação do indivíduo e uma dinâmica prática na realização de suas ações. Diante desse cenário, a escola tendo a socialização como um dos seus princípios se compromete com o sistema de ensino de acordo com a realidade em que está inserida.

Reconhecendo assim que o lúdico integra a atividade humana, e em contexto educativo qualifica-se por ser dinâmico a tais realidades, transformador e produtivo, a abordagem à ludicidade, como uma nova perspectiva no desenvolvimento da aprendizagem escolar, enfatizou a mesma como fator de integração das diferentes áreas do conhecimento, e sua contribuição no processo de ensino aprendizagem em uma escola particular da cidade de Patos (PB), objetivando analisar a importância da ludicidade no desenvolvido da prática educativa no contexto escolar, visto que o lúdico é necessidade de todo indivíduo em qualquer fase da vida.

Nessa perspectiva, o referido estudo vislumbrou despertar para a eficácia que a ludicidade propicia ao desenvolvimento da prática educativa no contexto escolar, considerando os objetivos específicos que possibilitaram caracterizar as contribuições da ludicidade no contexto escolar, refletir sobre a formação do educador quando a mesma e identificar fatores relevantes à ludicidade que favorecem as atitudes pedagógicas, uma vez que o ato lúdico evidencia aspectos espontâneos e naturais de cada ser, estruturais para o desenvolvimento da aprendizagem.

Para tanto, é indispensável compreender como se dá o desenvolvimento da ação educativa por meio da ludicidade, exigindo assim uma formação docente adequada para melhor desempenhar as atitudes pedagógicas, conforme Perrenoud ressalta (2002, p. 193), “o progresso da escola é indissociável de uma crescente profissionalização dos professores”.

Sendo assim, o referido estudo foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica, seguida de uma pesquisa de campo por meio de observações, coleta de dados, entrevistas realizadas com a equipe pedagógica, finalizando com a apresentação das novas descobertas mediante análise dos dados coletados para os profissionais da respectiva instituição.

A LUDICIDADE, UMA PERSPECTIVA NA APRENDIZAGEM.

A escola associa-se com o sistema de ensino vinculado a uma vida integrada com o regime político, social, econômico e filosófico de acordo com a realidade em que a mesma está inserida. Na busca de compreender e interpretar essas realidades surge à necessidade da participação cotidiana e efetiva dos educandos no desenvolvimento da prática pedagógica nos diferentes níveis de ensino.

Esse processo apresenta-se com diversas exigências em diferentes aspectos os quais pressupõem rupturas de paradigmas, amplas pesquisas, estudos científicos, reflexão e análises de realidades, e consciência de que o saber não é pronto, nem tão pouco inacabado, todavia é construído historicamente mediante ao contexto social.

A escola precisa então adequar-se às mudanças culturais e tecnológicas, às exigências do mercado de trabalho e promover políticas educacionais inovadoras para garantir a formação de um cidadão ético e participativo na sociedade.

Por conseguinte, a ludicidade torna-se indispensável no desenvolvimento da prática educativa no contexto escolar, tanto para promover a integração, o desenvolvimento sócio-emocional e intelecto, enfim na aprendizagem e prevenção de possíveis dificuldades desse processo, pois ressalta (RAU, 2011, p. 28), “A ludicidade é uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como a música, a arte, o desenho, a dramatização, a dança, entre outros, torna significativo os conceitos a serem trabalhados”.

Cabe assegurar que o ato educativo não se restringe ao ambiente escolar, porém ele pode ainda ser desenvolvido em outros ambientes sociais. Entretanto, é nas instituições escolares que os educados vivenciam constantemente oportunidades de aprendizagens, e esse por sua vez, é influenciado pelas relações interpessoais, pelas atitudes de todos envolvidos nesse contexto.

Concordante a essa concepção, a ludicidade deve integrar continuamente a rotina na prática pedagógica visando o alcance de resultados correspondentes aos objetivos, mobilização do grupo com autocontrole, dinamização e ações que impulsionem transformações em busca do sucesso escolar. A prática docente exige ter como base, pressupostos teóricos que confirmem o real significado da ludicidade no ato educativo, e norteiem o exercício de sua função.

De tal maneira, é possível oportunizar aos educados a construção dos conhecimentos relacionados às características individuais humanas, atividades significativas atuais ao contexto cultural, e a integração entre escola e família, bem como o espírito de cooperativismo entre todos, embora a ausência de um tratamento mais humanizado na escola seja uma contrariedade observada entre esse contexto e a prática.

Essa construção deve conduzir aos educandos intensificar o compromisso de assumir valores de cidadania através de projetos e em momentos específicos, reconhecendo que as pessoas sejam capazes de conviver entre si respeitando a si mesmo e aos outros, em busca de uma sociedade harmoniosa que exijam seus direitos e executem seus deveres, logo explica Rau (2011, p. 102), a ludicidade favorece “O desenvolvimento integral do educando e considera a integração das áreas cognitiva, afetiva, sensório-motora e social”.

O jogo, as brincadeiras e os brinquedos precisam assim, ser apresentados aos educandos, correlacionados aos interesses dos mesmos e as suas expectativas prévias de forma prazerosa. Não obstante, é preciso excluir a possibilidade de destiná-lo aqueles momentos de inquietação dos

educandos, ou ainda para aqueles que terminaram a atividade e precisam esperar os demais colegas, com o objetivo apenas de tranquilizá-los, deixar a sala silenciosa ou um simples passatempo.

Nesse sentido, destaca Kishimoto (2010, p. 28), “O jogo sempre inclui uma intenção lúdica do jogador”, dessa forma a ação educativa possibilita a articulação das ideias e concepções relacionando-as com suas próprias experiências, construindo e /ou reconstruindo novos aprendizados. Todavia, tais recursos desenvolverão a atenção e concentração aliada ao prazer de aprender brincando, desde que o educador priorize as diferentes formas pelas quais as crianças aprendem, sendo assim fundamental o educador participar atento e criticamente dessa interação nas atividades lúdicas.

Para o professor faz-se ainda necessário à construção de conhecimentos pertinentes nos contextos extraescolares, que precisam adotar novos recursos e estratégias que conquistem a participação dos educandos nas aulas, embora sua prática não seja coerente a essa abordagem, contudo para a formação dos mesmos (RAU, 2011, p.110), expõe:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado nas áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomarem consciência dos conhecimentos sócios que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

Conforme ao exposto, o professor sendo o principal facilitador do processo de aprendizagem e formação dos educandos, deverá apresentar a ludicidade para sala de aula de forma sistemática e responsável, incentivando a vivência com o lúdico em outros ambientes educativos.

Assim, as crianças vão construindo espírito de cooperação e responsabilidade através das atividades em grupo ou individuais, senso crítico e avaliando suas próprias decisões e escolhas, tal explicita Fontana (1997, p.139), em relação à ludicidade “acontece no âmago das disputas sociais, implica a constituição de sentido. É criação, emoção, ação voluntária”.

A prática pedagógica que ofereça a interação de todos no ato educativo, deve priorizar práticas lúdicas comprometidas com o ensino de qualidade, aos objetivos, metodologia, recursos e avaliação proposta pelo Projeto Pedagógico da escola. Quanto a tais princípios, o sucesso dessas ações requer a organização do planejamento subsidiado em referenciais teóricos, assumindo a intencionalidade ao nortear esses os momentos, refletindo individual e coletivamente a cerca das situações de aprendizagem, com o intuito de que essas sejam conduzidas com êxito.

Sendo assim, essas atividades devem ser desenvolvidas pelo professor consonantes aos saberes pedagógicos e específicos a essa abordagem, de modo que favoreçam a comunicação, o respeito às diferentes características e ritmos dos educandos.

A atuação docente precisa ainda avaliar as atitudes envolvidas na vivência lúdica, como os interesses, opiniões e sentimentos dos alunos, o que possibilita a interação entre aluno-professor. Para o exercício pleno dessas competências e habilidades, a prática profissional descreve Justino (2011, p. 99), “se reveste de um contexto histórico no qual a evolução do material didático se apresenta como o apoio às inovações do ferramental pedagógico”. Com efeito, um professor para estar capacitado para tal, precisa aperfeiçoar suas pesquisas, está atualizado com as transformações, ler, escrever, participar de formações continuadas, congressos, seminários, palestras enfim atividades acadêmicas e outras de cunho pedagógico.

É essencial também que ele participe de outros diversos momentos de discussões e estudos que venham a ampliar seus conhecimentos acerca de estratégias, procedimentos didáticos que contribuam para enfatizar o lúdico de forma significativa, tendo em vista que esses estudos não devem limitar-se a formação inicial, nem tão pouco serem vivenciadas aleatórias, já que a educação é um processo dinâmico aponta Santo (1997, p.80), “um professor atualizado é aquele que tem olhos no futuro e a ação no presente, para não perder as possibilidades que o momento atual continuamente lhe apresenta”.

Todavia, percebe-se que ainda há pouca formação quanto à prática da ludicidade no processo educativo no contexto da educação brasileira, mesmo reconhecendo que essa apresenta uma intencionalidade, ação e intervenções que dependem principalmente da ação docente. Assim Antunes (1998, p.37), recomenda à ludicidade “deve ser planejada promovendo qualidade e acompanhamento ao desenvolvimento dos educandos”, uma vez que:

O aluno não vem para a escola escutar aula. Vem para construir conhecimento e arquitetar sua cidadania integral... O Professor deve provocar ambiente de trabalho produtivo, sem perder o sentido lúdico e do envolvimento; estudar com afinco as dificuldades de aprendizagem e possíveis iniciativas para resgatar o direito do aluno de aprender (DEMO, 2004, p.75).

Constata-se, pois que um dos principais problemas enfrentados pelos professores é contextualizar as práticas educativas e envolver as ações pedagógicas considerando o contexto social, os avanços científicos e tecnológicos, tornando as aulas desmotivadoras. Por conseguinte,

elucida Masdevall (2003, p. 57), o professor deve “ser capaz de compreender e aceitar os aspectos lúdicos da criança e estar disposto a participar ativamente em seus jogos”. Assim é possível buscar possíveis alternativas que equilibrem as complexidades que possam surgir nessas experiências diárias.

Igualmente a tal concepção, tendo em vista que a ludicidade provoca muitas situações de conflitos de ideias e, conseqüentemente confrontos, é fundamental o professor intervir de maneira que favoreça o diálogo e o elogio como estratégia, pois ao elogiar estimula-se a autoestima e o sentimento de confiabilidade dos educandos.

O professor deve desconsiderar atitudes manipuladoras ou ainda omitir a situação de conflito ocorrida. A esse respeito Vieira (2000, p. 64), entende “Um professor que saiba responder assertivamente ao comportamento inadequado de um aluno pode retirar daí imensas vantagens ao nível de relacionamento interpessoal.” Os conhecimentos multidisciplinares dos quais dispõem e constroem ao longo de suas experiências, suscitam a interpretação dessas situações problemáticas valorizando a relação professor-aluno, essas associadas aos problemas mais comuns no contexto educativo.

Compreendendo melhor relativamente à função lúdica e função educacional, a ludicidade de modo espontâneo, possibilita a criança interagir com o meio, faz com que ela adquira a capacidade de desenvolver sua personalidade e autoimagem, estimulando, portanto situações de aceitação, segurança, respeito a iniciativas diferentes no grupo.

Tais propósitos exigem aplicabilidade de esforços por meio da criatividade, oportunizando o fortalecimento do companheirismo e intervindo atentamente nos diversos comportamentos, como indica Canarco (2006, p. 70), “trata-se de fazer evoluir os espaços escolares tradicionais para espaços educativos”. É preciso pensar, planejar em múltiplas relações e determinações o que se pretende trabalhar com a dinamicidade, tratando os educandos para que aprendam e seja alcançado o sucesso na qualidade do ensino e a aprendizagem.

METODOLOGIA

O presente estudo foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica, seguida de uma pesquisa de campo por meio de observações, coleta de dados, entrevistas realizadas com todos os professores e a equipe pedagógica da instituição educacional, reconhecendo assim que é preciso envolver o professor na tarefa de investigar e analisar as atividades educativas.

Na prática da pesquisa foi possível então, problematizar, reconhecerem-se como aprendizes e reconstruindo novas ideias, refletindo e analisando acerca de diferentes concepções e ideias a respeito do tema pesquisado mediante os dados coletados e subsidiados nas bases teóricas que evidenciam o tema, bem como validar as conclusões e resultados.

A pesquisa de campo qualitativa conduziu a melhor reflexão das especificidades ao tema, associada à pesquisa bibliográfica dissertativa, que teve como subsídios livros, revistas, artigos e publicações periódicas especializadas, como aponta Gil (2010, p.30), em relação a esse tipo de pesquisa “... permite ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”.

Com isso, reconheceu-se a pesquisa bibliográfica, como fundamental habilidade, conforme afirma Andrade (2009), que a mesma é imprescindível a todas as atividades acadêmicas, além de ser primordial meio de formação científica, de toda ação prática ou realização de estudos deverá ter com base as contribuições dos autores dos respectivos estudos analíticos.

Prosseguimos então com a observação sistemática, análise das diferentes abordagens científicas e atividades realizadas com os professores mencionadas anteriormente, possibilitando o aprofundamento sobre o assunto abordado e a construção de conhecimentos precisos pertinentes a prática docente, finalizando com a apresentação das novas descobertas para os profissionais da respectiva instituição em momento de grupo de estudo, mediante análise e estudos reflexivos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A ludicidade garante práticas pedagógicas democráticas e participativas, nas quais a investigação das diferentes formas de aprender específicas de cada ser, e as causas pelo qual não aprende, busca conhecer motivos que direcionem as dinâmicas pertinentes às aprendizagens.

É necessário valorizar os conhecimentos dos quais dispõem os educandos, desconsiderando a ideia que alguém pode não dispor de conhecimentos, aprender a aprender, conduzindo a reflexão a cerca do que serve para a vida, e do que é relevante para o próprio aluno, compartilhando através do lúdico variadas formas para entender o mundo, assim ressaltaram os professores nas rodas de conversa e entrevistas realizadas na instituição educativa, na qual se realizou o referido estudo.

Mediante ao exposto, as vivências educativas na sala de aula conduzem aos docentes reconhecerem que as atividades lúdicas como recurso pedagógico devem partir dos objetivos definidos em momentos de reflexão, debates, pesquisas junto à equipe docente, com o intuito de analisar as possíveis propostas significativas coerentes aos resultados que se pretende atingir.

Do mesmo modo, nas entrevistas realizadas com supervisor e orientador educacional, consideraram que essas mesmas atividades lúdicas devem ser avaliadas a fim de que os planejamentos posteriores contemplem sugestões que superem os limites, e oportunizem a elaboração de novos saberes, como reitera Rau (2011, p.330), “A ludicidade utilizada como recurso pedagógico em ambiente de ensino traz o prazer como um referencial das ações dos educandos”.

A equipe pedagógica discorreu ainda em relação à intervenção do professor junto à família, uma dos objetivos presentes no Projeto Político Pedagógico, isto por elucidarem questões peculiares que necessitem de acompanhamento específico, para dialogarem acerca de teorias que fundamentam a prática pedagógica com a ludicidade, estratégia que vem sendo utilizada pela referida escola para que as famílias compreendam também a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, são realizadas oficinas lúdicas interativas em reuniões de pais, rodas de conversas e palestras.

A ludicidade ao despertar a curiosidade por meio das dúvidas e problematizações, incentiva a autonomia pela participação ativa, tendo em vista que tais aspectos permitem um estudo interdisciplinar perpassando pelas áreas dos conhecimentos, não evidenciando apenas um tema, conteúdo ou disciplina que constitui o currículo escolar.

Para que esse trabalho oportunize o alcance de resultados correspondentes aos objetivos, contata-se que esses educadores atuam como líderes, que mobilizam todos do grupo com autocontrole, dinâmica e de acordo com a realidade que se apresenta, estando disponível à comunicação.

Os docentes dessa mesma instituição educativa ainda buscam continuamente preparar ambientes lúdicos acolhedores, respeitando as características as quais concebem a heterogeneidade e exacerbam o vínculo afetivo, como assegura Porto (2001, p.44), “O afeto influencia a velocidade com que se constrói o conhecimento, pois quando as pessoas se sentem seguras aprendem com mais facilidade”.

Nesse sentido, você, educador, ao organizar o espaço e os materiais utilizados para os jogos, pode propiciar uma ação educativa adequada às necessidades da criança. Tal ação possibilita que as dificuldades escolares na área da leitura, da escrita e do cálculo possam ser diminuídas e não tenham consequências negativas para a criança. (RAU, 2012, p.100).

Visando a interação das crianças, à luz das proposições que a ludicidade oferece, diversas peculiaridades das crianças podem ser evidenciadas ainda nas atividades de oficinas para

construção de jogos e sua execução. Nessas atividades as crianças podem revelar suas inseguranças ou limitações, expressarem seus talentos e gestos solidários, estabelecerem metas, elaborarem hipóteses, organizarem estratégias sejam elas individuais ou coletivas, uma vez que Maluf (2003, p.9), acrescenta sobre o lúdico “é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”.

Nesse caso, a análise do professor deve ser da linguagem corporal da criança à maneira que ele utiliza os recursos na brincadeira, considerando os papéis ou personagens que eles assumem em determinados momentos.

De acordo com as menções registradas, confirma-se que a criança deve ser observada a fim de que o educador possa intervir sem atitudes precipitadas nas dificuldades ao passo que criança as demonstre e perceba seus avanços, com o intuito de contribuir para um processo educativo de qualidade garantindo a aprendizagem significativa. Devido a isso, assegura Rau (2012, p.157), “é necessário um conhecimento prévio sobre a psicologia infantil e sobre o jogo, bem como o treino de observação, que é dirigida com a realização sistemática desse tipo de ação”.

Considerando então, a ludicidade como prática pedagógica indispensável no processo de ensino-aprendizagem, admite-se que tal prática não deve está restrita em apenas em algumas series específicas de um nível ou modalidade de ensino, especificamente nas series iniciais do ensino fundamental, mas que ela faça parte da rotina da escola de todos os professores e de forma contínua, a fim de que os retrocessos que a escola ainda apresenta na atualidade sejam superados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ação lúdica permite à criança a interação social, considerando-a imprescindível no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, oportunizando a construção da identidade e da autonomia, valorizando as experiências e reconhecendo os sentimentos como aspectos naturais que permeiam a existência humana.

Mediante as observações sistemáticas realizadas na instituição de ensino, percebe-se que a ludicidade torna-se indispensável no desenvolvidio da prática educativa no contexto escolar, consonante lembra (MALUF, 2003, p. 9), “O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável”. Contatou-se que essa prática está presente continuamente no processo de ensino- aprendizagem, nas salas de aula, tornando a construção de saberes significativos, por meio de jogos, brincadeiras de faz

- de - conta, da música, do teatro sendo essas atividades planejadas conforme a proposta pedagógica da escola, e acompanhada a execução da mesma.

O espaço físico disponibiliza também o incentivo a criatividade e a imaginação, através de propostas espontâneas diversificadas e funcionais para os momentos de lazer e recreação, visando impulsionar ações de interação com o outro, estabelecendo convivências espontâneas e agradáveis com alegria e prazer.

Nessa conjuntura, os estudos apresentaram as contribuições da ludicidade no contexto escolar, nas entrevistas com os professores, como também com o supervisor e orientador educacional, na participação dos diversos momentos pedagógicos (formação continuada, planejamento e encontro de pais e educadores, execução de atividades nas salas de aula) com momentos reflexivos. Logo então, confirma-se que o lúdico reintegra o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, de forma prazerosa na compreensão de conceitos e saberes, da afetividade e respectivamente da socialização.

O repensar de valores para a boa convivência, do respeito às diferenças especificamente nas circunstâncias de conflitos e disputas, bem como a autoconfiança, colaborando, pois para o desenvolvimento da criatividade, o despertar do senso-crítico transformando realidades, esses também são fatores de diálogos significativos nas atividades lúdicas.

Desse modo, o lúdico nas situações de aprendizagem propostas foi vivenciado de forma planejada e significativa, conforme expõe Almeida (2003, p. 123), “o bom êxito de toda a atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”, no intuito de despertar o interesse pelas crianças e assim fortalecer a comunicação, suas potencialidades e superar as dificuldades, concedendo o desenvolvimento integral dos educandos, como também garantindo a interação entre todos da equipe pedagógica.

Vale ressaltar que os professores além das formações continuadas, em seus encontros de planejamento com toda equipe pedagógica refletem, analisam e avaliam o processo de ensino - aprendizagem, afim de que a metodologia apresentada alcance os objetivos que atendam as especificidades das crianças, reconhecendo assim que é fundamental a formação do educador quando a ludicidade.

Em uma apresentação reflexiva para os profissionais da instituição educacional, elencamos a cerca das concepções e ideias a respeito do tema pesquisado considerando os dados coletados e

subsidiados nas bases teóricas que evidenciam o tema e que garantem a aprendizagem no ato educativo.

De tal maneira, o estudo despertou a sugestão para que a ludicidade também esteja presente de forma mais intensiva nas práticas pedagógicas das series finais do ensino fundamental (6º ao 9º), evidentemente pertinentes a esse nível de ensino.

Nesse sentido, os estudos mediante a pesquisa realizada corroboraram fatores relevantes à ludicidade que favorecem as práticas pedagógicas, na atribuição de significados, sendo indispensável no desenvolvido da prática educativa no contexto escolar para atender as expectativas e necessidades dos educandos quanto à aprendizagem, a fim de despertar o desejo de aprender, construindo e reconstruindo saberes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução do Trabalho Científico**. 9 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 16 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

CANARCO, Rui. **A escola tem futuro? Das promessas às incertezas**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DEMO, Pedro. **Ser professor é cuidar que o aluno aprenda**. Porto Alegre: Mediação, 2004.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

JUSTINO, Marinice Natal. **Pesquisa e recursos didáticos na formação e prática docentes**. Curitiba: Ibepx, 2011.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MASDEVALL, Maria Teresa Gomes. **Proposta de Intervenção na Sala de Aula**. São Paulo: Madras, 2003.

PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva no ofício de professor: profissionalização e razão pedagógica**; Tradução Cláudia Schilling. Porto alegre: Artmed, 2002.

PORTO, Olívia. **Psicopedagogia institucional: Teoria, prática e assessoramento**. 4 ed. Rio de Janeiro: Walk, 2011.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2ª edição. Curitiba: Ibpe, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **O lúdico na formação de professores**. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

VIEIRA, Helena. **A comunicação na sala de aula**. 1ª Ed. Editorial Presença: Lisboa, 2000.