FRISON, L.M.B. O espaço e o tempo na educação infantil. Ciênc. let.., Porto

Alegre, n. 43, p.169-180, jan./jun. 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

Portal Nova Escola, Educação infantil lugar de aprendizagem. Disponível:<

https://novaescola.org.br/conteudo/118/educacao-infantil-lugar-aprendizagem creche-pre-escola > Acesso em 11/04/2019

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO

MAGDA MORENO BENICIO

RESUMO

Magda Moreno Benicio, Se formou no Magistério na Escola Estadual de Primeiro e Segundo Grau Professor Moacyr Campos, em 1991. Concluiu o curso de Pedagogia - Licenciatura Plena, na Universidade "Camilo Castelo Branco" em 1997. Cursou a Segunda Licenciatura em Artes Visuais, no Centro Universitário de Jales concluindo em 2017. Concluiu a Pós Graduação Lato Sensu em Arte e Educação pela Faculdade Educa Mais (UNIMAIS), com a conclusão em 2019. Hoje atua na Prefeitura Municipal de São Paulo como Professora de Educação Infantil. Endereço eletrônico: magdastar42@gmail.com

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino; Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa vem abordar sobre a importância do lúdico no processo de ensino. A finalidade da brincadeira no contexto educacional é demonstrar que o aluno não deve sentir-se oprimido em seus sentimentos e desejos. Existem muitas razões para o trabalho com a ludicidade e uma dela é que os educandos têm a oportunidade de aprender brincando, além de possibilitar o desenvolvimento de uma reação positiva frente à adversidade, na capacidade de liderar, de trabalhar em equipe, no desenvolvimento cognitivo e emocional. É uma circunstância conveniente para lidar com situações da realidade e da convivência com o próximo.

Justifica-se a escolha da temática pois a ludicidade é um processo no qual o aluno pode realizar um trabalho ativo de construção do significado, a partir dos seus objetivos do seu conhecimento sobre o assunto, sobre a linguagem de tudo o que se sabe sobre o sistema do conhecimento. Não se trata apenas de extrair informações, decodificando-a palavras por palavras. Trata-se de uma atitude que implica necessariamente, a compreensão na qual os sentidos começam a ser construídos antes da leitura propriamente dita. O desenvolvimento educacional tem um lugar imprescindível na história e na vida dos seres humanos, com objetivo de nos colocarmos em contatos com novas experiências, estabelecendo novas formas de adquirir informações, de construir conhecimentos com a história de quem escreve, seja qual for a época ou espaço que ele se situa.

O objetivo geral desta pesquisa é explorar os mecanismos que a ludicidade

fornece para promover um ensino de qualidade.

O estudo utilizou-se da pesquisa bibliográfica com uma abordagem qualitativa.

DESENVOLVIMENTO

O ensino através do método lúdico

O lúdico no processo de ensino aprendizagem inclui jogos e brincadeiras, traduz essa importância para a educação, motivando e despertando emoções para que o processo de aprendizagem seja facilitado. Baseia-se no currículo educacional para criar uma estratégia que adote as características das brincadeiras e jogos, englobando o conhecimento que se propõe como necessário para ser compreendido e aprendido (CORDAZZO,2007).

Para voltar ao ato de brincar em sala de aula, é preciso de professores criativos e ativos, dispostos a fugir da sala de aula tradicional. Elaborar propostas alternativas, como atividades mais cooperativas, vincular a aprendizagem a situações reais, aprender brincando, adicionar aos ensinamentos elementos e recursos artísticos como vídeos, pode demorar mais do que uma aula normal, mas com certeza vai gerar uma resposta melhor. aprendizagem proposta.

Segundo Zacharias (2002) hoje em dia, o jogo na escola é decisivo, pois contribui para o desenvolvimento intelectual, emocional e físico das crianças.

- Desenvolvimento intelectual. A atividade mental que ocorre durante a brincadeira é contínua, portanto, brincar envolve criatividade , imaginação e exploração. A criança cria coisas e inventa soluções para problemas que surgem através da brincadeira. Além disso, o pequeno aprende a focar a atenção no que faz, a memorizar e raciocinar entre outros.

- Desenvolvimento emocional. Com a brincadeira na escola existem situações em que a criança aprende a controlar seus sentimentos e resolver seus problemas emocionais.

- Desenvolvimento físico. A criança através do jogo corre, pula, sobe, sobe e desce. Graças a isso, ele aprende a controlar seu próprio corpo e a coordenar seus movimentos. Em suma, o jogo ajuda a fazer um progresso ótimo nessas três áreas fundamentais de desenvolvimento para que o pequeno se torne um ser social e encontre seu lugar no mundo.

- Desenvolvimento Social. Com a incorporação da criança ao grupo graças ao desenvolvimento em outras áreas, a relação e a cooperação da criança com seus pares e figuras de autoridade são facilitadas . Graças a isso, através da brincadeira a linguagem se desenvolve e se aperfeiçoa. Além disso, jogos em grupo em que determinados papéis são assumidos e adultos imitados (brincadeiras simbólicas) ajudam a aprender comportamentos, normas e hábitos sociais importantes para o futuro.

As atividades de entretenimento realizadas por meio da tecnologia digital têm trazido profundas mudanças na realidade social, que também trazem novas exigências para o processo educacional, podendo auxiliar na formulação de sugestões criativas e libertadoras. Não há como negar a existência de recursos tecnológi-

cos todos os dias e, se estiverem associados a processos educacionais, permitem que qualquer conteúdo seja processado de forma agradável e interessante. Atividades digitais, incluindo jogos, são ferramentas de ensino muito divertidas.

Para Silveira (2009) as atividades lúdicas podem fornecer conteúdos e atividades práticas de lazer e entretenimento, e têm objetivos de ensinar. Nestas atividades, os métodos de ensino utilizados apresentam táticas de exploração gratuitos e interessantes, que inspiram os alunos. Os jogos ajudam a construir autoconfiança e podem aumentar a motivação na aprendizagem. Brincar é uma alternativa para a satisfação pessoal, pode expressar sentimentos, emoções e promover o aprendizado de comportamentos adaptativos adequados.

Segundo a pesquisa de Neto (2001), o desenvolvimento do lúdico (como a brincadeira) é muito importante para a criança, o que a torna um indivíduo independente que pode se expressar, fazer experiências e descobrir. Brougére (1998 p. 27) reforça essa visão ao citar: “O brincar é apenas uma forma, dado o interesse espontâneo das crianças, é um continente essencial; mas não tem valor de ensino ". Esse valor depende estritamente do desenvolvimento do jogo. A melhor forma de orientar as crianças nas atividades, na autoexpressão, no conhecimento e na interação social é por meio de jogos que podem ser desafiadores e sempre ocorrerão fora da sala de aula, fora da escola, e aprendendo ao longo do dia a dia, e acontecerão de forma divertida e agradável. Crianças brincando, jovens e até adultos sempre aprendem alguma coisa, sejam habilidades, valores ou atitudes, então pode-se dizer que todo jogo vai ensinar alguma coisa. Isso não significa que tudo o que o jogo ensina seja bom. Ao permitir que os alunos explorem, pesquisem, incentivem o pensamento criativo, expandam o universo, satisfaçam a curiosidade, forneçam imaginação e estimulem a intuição, o uso de ferramentas de computação de maneiras interessantes pode fornecer flexibilidade e criatividade, tudo o que contribui para a aprendizagem.

O lúdico vai além do entretenimento. Ele pode ser usado para o ensino e a educação e são ferramentas de ensino eficazes. Os professores devem utilizar recursos técnicos adequados para planejar, organizar e controlar as atividades de ensino, de forma a criar condições ideais para que os alunos dominem o conteúdo, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a independência e a criatividade (KISHIMOTO,2000). Assim, por meio dos recursos proporcionados pela tecnologia digital, é possível planejar, desenvolver e implementar jogos educativos, além de integrar profissionais da área técnica com profissionais da área de ensino para criar um subsídio de edificações centrado no entretenimento.

De acordo com o ritmo do aluno, o jogo ajuda a aumentar o conhecimento de forma agradável, aumentar o entretenimento, a informação, e torná-lo um cidadão da sociedade da informação e do conhecimento. Segundo Fin (2006), a palavra jogo vem do latim jocu, que significa "brincadeira", pois além de divertir, os jogos envolvem competição entre os participantes e regras que devem ser se-

guidas. Na educação, jogos são sinônimos de estimular o crescimento da capacidade cognitiva dos alunos.

Para Rodrigues (2001) "O jogo é uma atividade rica e eficiente que pode responder às necessidades lúdicas, intelectuais e emocionais, estimulando a vida social e, assim, dar uma importante contribuição para a aprendizagem." Portanto, o jogo pode ser educativo. O seu desenvolvimento pode estimular uma aprendizagem significativa, estimular a construção de conhecimentos e promover o desenvolvimento de competências operacionais, uma capacidade cognitiva que permite aos alunos compreender e intervir nos fenômenos sociais e culturais e ajudar a estabelecer ligações.

A utilização de jogos no processo de ensino pode estimular o desenvolvimento do aluno e fazer com que ele compreenda o valor do trabalho em grupo, se tornando agentes de mudança, encontrando assim uma forma de expressar sua formação. É o vínculo que une vontade e prazer nas atividades. As características dos jogos e brincadeiras na educação são estimular a imaginação das crianças, auxiliá-las na integração em grupos, liberar as emoções das crianças, promover a construção do conhecimento e auxiliar no ganho de autoestima.

Segundo Zacharias (2002), Piaget afirmava que os jogos e brincadeiras incluem assimilação funcional, sensação de prazer e domínio da ação no processo de exercício das ações individuais aprendidas. As brincadeiras regulares marcam o enfraquecimento das brincadeiras das crianças e a transição para as brincadeiras dos adultos. Esta é uma atividade que pode liberar um mecanismo cognitivo equilibrado e também é um meio poderoso para promover o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos. Para Piaget, a importância dos jogos é atender às necessidades das crianças de integrar a realidade aos seus próprios desejos. Essas necessidades surgem porque as crianças não entendem o mundo adulto e as regras, como hora de dormir, comer, tomar banho e não tocar em certos objetos.

As atividades lúdicas têm uma relação estreita com a construção da inteligência, tendo uma influência efetiva como motivação no processo de aprendizagem. Segundo Zacharias (2002) o desenvolvimento cognitivo das crianças não se deve apenas ao acúmulo de informações recebidas, mas também ao processo de refinamento que se baseia essencialmente nas atividades infantis.

Ao interagir com o meio ambiente, ele se estrutura por meio de planos de ação (ou seja, por meio de uma sequência claramente definida de ações físicas e mentais), e o jogo auxilia nesse processo. As escolas devem enfatizar situações problemáticas, desafios e conflitos. Esses exercícios devem ser feitos com frequência em sala de aula, pois por meio das brincadeiras as crianças sentirão a razão interior de exercer sua inteligência e habilidades. As crianças podem reforçar o que veem na aula de maneiras atraentes e úteis. Além de promover o desenvolvimento cognitivo, os jogos na perspectiva do construtivismo também constituem um recurso educacional inestimável na construção da escrita e da leitura.

Para Vygotsky, (1988, p.12), os jogos podem desempenhar um papel funda-

mental no crescimento das crianças: “Os jogos infantis não são simplesmente memórias de experiências, mas transformações criativas de impressões, formando assim uma nova realidade que pode responder às necessidades e passatempos infantis”. Mas mais importante do que isso é definir o que se quer alcançar, então este momento é realmente importante. Para mediar ações na área de desenvolvimento proximal, "ensinar" é uma forma de promover o crescimento do aluno. Kishimoto (2000) contribuiu com o seguinte relato em sua obra: “As crianças são um processo de adaptação à cultura e precisam participar dos jogos de forma espontânea e criativa” (pág. 67).

Os jogos, mesmo os desenvolvidos para fins de entretenimento, podem colaborar plenamente com o desenvolvimento de determinadas competências através das suas características, entre as quais pode-se citar: planejamento, tomada de decisões, liderança, interpretação de dados em diferentes linguagens e trabalhos em equipe. Segundo Perrenoud (2000, p.139), “as atividades lúdicas podem potencializar a contribuição dos métodos de ensino contemporâneos, porque podem criar um ambiente de aprendizagem rico, complexo e diversificado”. Uma vez que o professor adapta a ludicidade ao seu conteúdo e cria um contexto de aprendizagem, o método pode simplificar e otimizar o ensino.

Alves (2001, apud Cordazzo, 2007) destacou a simplicidade do tema e apontou: “Um bom professor não é aquele que oferece um currículo perfeito e pode explicar o tema. Um bom professor transforma os materiais em brinquedos e seduz os alunos."(p. 21). A ludicidade apresenta-se extremamente expressiva e significativa no que se relaciona ao comportamento e ao convívio social. Posto que, como elemento que atua na esfera pessoal e coletiva, ao comportarse como elemento intenso e de envolvimento pleno por parte daquele que o pratica, estabelece conexões e mobiliza estruturas fundamentais para o desenvolvimento e aprimoramento de estruturas ligadas à afetividade, emoção, cognição, entre outras.

Em relação a esta intensidade com que a atividade lúdica se dá, e as influências que acarretam na vida do indivíduo, torna-se pertinente pensar ainda que não são apenas as crianças que se interessam e necessitam da atividade lúdica e suas implicações para desenvolver-se e descobrir-se como ser social. Percebe-se então que, em qualquer idade, a ludicidade favorece a “aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento” (LEAL, 2011, p.13).

Conceituando o lúdico

O termo lúdico segundo o dicionário Aurélio (2000) possui origem no latim lud (i) que significa jogo (ludus), divertimento caracterizado como elemento que envolve o movimento espontâneo, prazer e alegria. Esse conceito, no entanto, foi cunhado com outro sentido durante a última parte do período da antiga monarquia romana, por volta do século V a.C e denominava as escolas elementares que ministravam os rudimentos de ler, escrever e contar, assumindo o jogo não no sentido

de prazer, mas no dever da pratica educativa.

Para Lauand (2000) há referências de que por volta do século VI, Carlos Magno (cerca de 740-814) criou um centro de ensino em seu palácio, entregando a direção ao filosofo e pedagogo Alcuíno, considerado o homem mais erudito do seu tempo. Nas escutas de Alcuíno, percebe-se diálogos repletos de enigmas, brincadeiras era: “deve-se ensinar divertido”.

Na sequência o autor explana que para São Tomás de Aquino (1225-1274), o lúdico tinha fundamentação filosófica, pois ele afirmava que o brincar era necessário para vida humana e sendo assim por meio do brincar, era possível descansar a alma e repor as forças. Para ele o convívio do ser humano com o lúdico tornava o homem mais descontraído, acolhedor, divertido e agradável.

Com o tempo houve algumas modificações quanto ao entendimento da palavra “lúdico”. Assim, a definição de lúdico deixou de ser vista apenas como um mero ato de diversão, para ser um elemento capaz de contribuir para formação do corpo e da mente do ser humano. Nesse contexto, o lúdico é hoje compreendido como um instrumento influenciado de formação e do desenvolvimento do indivíduo, estabelecendo contatos sociais e interações que constituem condições indispensáveis às relações humanas. Logo, o lúdico é um elemento capaz de promover o desenvolvimento do indivíduo nas suas diversas necessidades: pessoal, social, cultural, além de facilitar os processos de socialização, comunicação e expressão necessária à construção do conhecimento.

É importante esclarecer algumas questões em relação ao lúdico e ao brinquedo. Segundo Kishimoto (2009) o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira. Nesse contexto, verificamos que a brincadeira e a aprendizagem são consideradas ações com finalidades bastante diferentes. Então cabe ao professor criar oportunidades para que o brincar aconteça na escola. Verificamos também que é por meio das brincadeiras que a criança representa o discurso externo e o interioriza, construindo seu próprio pensamento, no qual o professor é quem transmite à criança seu modo de ver as coisas.

Segundo Maluf (2003, p.44)

O brinquedo é um meio de demonstrar as emoções e criações da criança. No brinquedo o modo de pensar e agir de uma criança são diferentes do modo de pensar e agir de um adulto. Isso acontece quando as crianças, por exemplo, desconsideram brinquedos mais sofisticados e se apegam a outros mais simples, e que às vezes elas mesmas fabricam.

Então, a finalidade da brincadeira no contexto da Educação Infantil é demonstrar que a criança não deve sentir-se oprimida em seus sentimentos e desejos. Cabe ao professor trabalhar as suas diferenças e experiências individuais que devem ter um espaço relevante e respeito nas relações com o adulto e com outras crianças. Brincando em grupo cada uma poderá exercer papéis diversos aos de sua realidade além de que, estarão necessariamente submetidas a regras de comportamento e atitude. Nessa perspectiva, Santos (2000, p.48) destaca que “brincar não é ficar sem fazer nada, como pensam

alguns adultos, é necessário estar atento ao caráter sério do ato de brincar, é o seu trabalho, atividade por meio da qual ela desenvolve potencialidades".

Segundo Rossini (2003, p.38) "[...] nossa preocupação com a aprendizagem deve ser revista com frequência, de forma a torna-la verdadeiramente eficaz, ou seja, quando o aluno aprende o aprender, com prazer. Portanto, é importante que a aprendizagem seja algo interessante, gostoso, prazeroso". Quando a atividade envolve brincadeira, a criança estará estimulando a sua criatividade. Na brincadeira a criança naturalmente se esforça para aprender.

O professor e seu papel frente o trabalho lúdico no processo de ensino

O aprendizado é um fenômeno extremamente complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais. A aprendizagem é resultante do desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como da transferência destes para novos conhecimentos (MALUF, 2003).

Portanto, compreende-se que o processo de aprendizado é desencadeado a partir da motivação na qual os jogos e as brincadeiras servem de elemento motivador à criança; faz com que ela esteja ativa mentalmente e a leva à superação dos obstáculos cognitivos e emocionais por ser atividades que fazem a criança sentir-se livre e sem pressões, criando um clima propício à experimentação e a descoberta. Neste contexto, faz-se necessário uma mediação entre família e escola, para que a aprendizagem pautada no aspecto lúdico ocorra de maneira satisfatória para a criança.

Segundo Maluf (2003, p.31) afirma que: (...) "aos poucos a escola e a família, em conjunto, deverão favorecer uma ação de liberdade para a criança, uma socialização que se dará, gradativamente, através das relações que ela irá estabelecer com seus colegas, professores e outras pessoas". Na sequência, Almeida (2003, p.30) corrobora quando afirma que:

O trabalho com jogos e brincadeiras na Educação Infantil tem por finalidade promover a interação social, o desenvolvimento das habilidades físicas e intelectual dos alunos, estimulando e motivando o aluno a viver em grupo, a ser participativo, a desenvolver sua relação interpessoal como também aprender a obedecer às regras de convívio em grupo.

Portanto, no processo ensino-aprendizado por meio do lúdico os educandos vão se transformando e construindo sua identidade. Para Maluf (2003, p.42) "é importante a criança brincar, tornando-se sujeito do processo, pois brincar é uma experiência importante não apenas nos primeiros anos, mas durante todo o percurso da vida de qualquer ser humano". Sobre a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, Kishimoto (2009, p.15) alerta que "(...) As crianças estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente". Entretanto, entende-se que o brincar é um direito da criança, e as atividades lúdicas podem enriquecer sua aprendizagem, fornecendo por meio dos brinquedos nutrientes ao seu desenvolvimento.

Durante muito tempo na história

da educação, confundiu-se que ensinar era transmitir conhecimento e o professor era considerado principal agente desse processo, quanto ao aluno, o mesmo posicionava-se como um ser passivo. Sabe-se que hoje essa visão foi superada, o educador passou ser o mediador e o aluno a ser o sujeito ativo na construção do seu próprio conhecimento e não ocorrerá ensino se não houver aprendizado. Nesse contexto, observa-se que a metodologia utilizada pelo professor para efetivação do ensino - aprendizagem da criança será fundamental. Assim, cabe ao professor orientar e estimular o aluno em sala de aula criando um ambiente motivador para que construa seu conhecimento.

Segundo Lorenzato (2006, p.20) "é de responsabilidade do professor da Educação Infantil a criação e manutenção de um ambiente na sala de aula, tanto físico, quanto afetivo e social, que facilite o alcance dos objetivos pedagógicos". Como mediador o professor deve observar atentamente os alunos, intervindo quando for preciso no sentido de orientar e em segundo avalia-los seu progresso.

As intervenções nunca devem significar uma censura ou críticas as más respostas, mas se construtivistas, ou seja, devem oferecer as crianças oportunidades de revelar suas crenças, rever suas posições, confronta-se com incoerências, ser desafiadas cognitivamente, enfim, propiciar condições de construção de conhecimento [...] (LORENZATO, 2006, p.20, 21).

Portanto, numa postura educacional o educador deve perceber que o ensinar não é transferir conhecimento e sim criar possibilidades para que o educando possa atuar construindo seu próprio conhecimento. O professor de educação infantil precisa está em constante busca de conhecimento para que possa atuar no seu trabalho de maneira bastante significativa, esse docente deve estar criando espaço prazeroso, pois é sempre necessário estar fazendo inovações na sala de aula para que as crianças possam se desenvolver e aprender. É preciso que todo professor, desenvolva com competência os métodos modernos de ensino.

O professor-eis o grande agente do processo educacional. A alma de qualquer instituição de ensino é o professor. Por mais que se invista em equipamentos, em laboratórios, bibliotecas, anfiteatros, quadra esportivas, piscinas, campo de futebol – sem negar a importância de todos estes instrumentos, tudo isso não se configura mas do que aspecto material se comparados ao papel e a importância do professor (CHALITA, 2004, p.161).

Diante desse aspecto é de fundamental importância que o professor e a educação infantil possam estar sempre trabalhando o lúdico na sala de aula promovendo assim melhores possibilidades para que as crianças se desenvolvam para construir seu conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos podem ser utilizados como recursos facilitadores de aprendizagens, ou seja, considerados como uma ferramenta que diminui a distância e os bloqueios que algumas crianças possuem com relação à alguma disciplina ou conteúdo. O uso da ludicidade no ensino aprendizagem estimula o raciocínio dos educandos. O educador precisa analisar e

escolher o melhor recurso, e desta forma planejar e aplicar na sua prática educacional. Percebe-se que para que ocorra o processo de forma satisfatória, o educador necessita elaborar atividades diversificadas como ferramentas pedagógicas, e , neste caso, o jogo, com intuito de auxiliar os educandos nas suas aprendizagens.

Os sujeitos não são meros transmissores, receptores e assimiladores de conhecimentos, mas, sim, construtores de aprendizagens, mediante sua participação ativa em sala de aula com indagações, reflexões, assimilações, trocas recíprocas de ideias, linguagens, experiências e assimilações entre educador X educando. Nessa perspectiva, é evidente que os conhecimentos prévios dos alunos não são ignorados, eles servem como base referente para iniciar o processo, abrindo espaços educativos para a aprendizagem. Isso começa a revolucionar a educação, revitalizando as aulas, métodos e processos.

Ao longo da pesquisa buscou-se entender o quão importante é utilizar os jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, como no ensino fundamental e como os docentes podem incluir a ludicidade na rotina da sala de aula, proporcionando um aprendizado mais prazeroso, oferecendo um período de conhecimento e diversão.

Pode-se concluir que educadores que utilizam o lúdico no processo de ensino, seja na educação infantil ou ensino fundamental, utilizam estes jogos e brincadeiras como mediadores de conhecimento, incluindo-os em seu programa, não empregando apenas como um lazer na sala de aula, mas sim como instrumento importante no auxílio do processo de ensino-aprendizagem da matemática. É extraordinário a inserção dos jogos e brincadeiras na escola, pois cria a possibilidade de o aluno aprender aquela disciplina que tanto teme fazendo aquilo que mais gosta de fazer, ou seja, brincando ou jogando.

Sendo assim, estudar se torna um ato prazeroso para o aluno, e através de jogos e brincadeiras os alunos podem aprender regras, a se relacionar melhor com os colegas da classe e desenvolvem o lado cognitivo e afetivo. Além de ser um momento de diversão aos educandos, é uma ocasião de muito aprendizado também, por isso o lúdico deve ser delineado conforme a faixa etária dos alunos e também deve-se levar em conta a aprendizagem que será oferecida ao estudante com determinado jogo ou brincadeira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos. 6ª Ed. _ Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

ALVES, Lynn Rosalina et al. Gamificação: diálogos com a educação. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2001

BROUGÉRE, G. Jogo e Educação. Artes Médicas. Porto Alegre 1998

CHALITA, Gabriel. Educação: a solução está no afeto/ São Paulo: Editora Gente, 2001 1ª Ed. 2004 edição revista e atualizada.

CORDAZZO, Sheila Tatiana Duarte. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvi-