

O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS

Ana Carolini do N Santos

Janaiana Barbosa Cavalcante

Joseane Costa Galvão

Juliana Kovaleski

Resumo

Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois estão presentes na humanidade desde o seu início. O presente estudo trata do resgate do lúdico como processo educativo, demonstrando que ao se trabalhar ludicamente não se está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados à criança, pois as atividades lúdicas são indispensáveis para o seu desenvolvimento sadio e para a apreensão dos conhecimentos, uma vez que possibilitam o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos. Por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. Sendo assim este artigo de caráter bibliográfico, tem como objetivo demonstrar a importância do lúdico no processo de socialização das crianças como também sua importância no processo ensino e aprendizagem, através dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras.

Palavras-Chave: Atividades lúdicas, ensino aprendizagem, educação infantil.

Abstract

Games, toys and games are part of the child's world, as are present in humanity since its inception. This study deals with the playfulness of the rescue as an educational process, demonstrating that when working playfully you are not abandoning the seriousness and the importance of content to be presented to the child, because the play activities are essential for their healthy development and to arrest knowledge, as they enable the development of perception, imagination, fantasy and feelings. Through fun activities, the child communicates with itself and the world, accept the existence of others, establishes social relationships, build knowledge, developing fully. Therefore this bibliographical article, aims to demonstrate the importance of the play in the children's socialization process as well as its importance in the teaching and learning through games, toys, the games.

Keywords: Recreational Activities, Teaching and Learning, Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo.

O brincar faz parte do mundo da criança, assim elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem o espírito de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos.

Sistematizar o brincar significa uma reorganização da prática pedagógica desempenhada pelo professor, prática essa que deve abandonar os moldes da educação bancária e absorver o lúdico através dos jogos como o instrumento principal para o desenvolvimento da criança. O jogo, e a maneira como o professor dirige o brincar, desenvolverão psicológica, intelectual, emocional, físico-motora e socialmente as crianças, e por isso os espaços para se jogar são imprescindíveis nos dias de hoje.

O lúdico na construção do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, que é de suma importância, fazendo deste assunto um fator primordial a ser trabalhado por todos os professores, comunidade, escola e familiares que tenham a intenção de educar, sabendo que isto não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas sim ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade.

Através dos jogos lúdicos, do brinquedo e da brincadeira, desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos, são a partir de situações de descontração que o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares.

Atualmente em nossa sociedade, moderna que influencia todos, inclusive as crianças, exercendo poder e controle através dos meios de comunicação, principalmente a televisão. Uma das alternativas para se burlar essa influencia está no lúdico, nas brincadeiras de uma forma geral, onde as crianças trabalhariam além do corpo a interação com o outro.

A criança tem a característica de entrar no mundo dos sonhos das fábulas e normalmente utiliza como ponte às brincadeiras. Quando esta brincando se expressa mostrando seu íntimo, seus sentimentos e sua afetividade.

Os espaços lúdicos são ambientes férteis também para a aprendizagem e o desenvolvimento, principalmente da socialização, pois a primeira infância pertence à corrente cultural filosófica que destaca que o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, já que é a expressão livre e espontânea do interior.

As brincadeiras são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis dando espaço à criatividade. Todos devemos buscar o bem-estar dos pequenos durante o processo de ensino e aprendizagem, resgatando assim o lúdico como instrumento de construção do conhecimento.

Este estudo de caráter bibliográfico expõe as literaturas de vários autores, embasando sobre as atividades lúdicas, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, enfatizando a sua importância no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, com o desenvolvimento das aulas de Educação Física.

Sendo assim este artigo de caráter bibliográfico, tem como objetivo demonstrar a importância do lúdico no processo de socialização das crianças como também sua importância no processo ensino e aprendizagem, através dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras.

DESENVOLVIMENTO

O movimento humano

O movimento é uma importante dimensão do desenvolvimento e da cultura humana, as crianças se movimentam desde que nascem adquirindo cada vez maior controle sobre seu corpo e se apropriando cada vez mais das possibilidades de interação com o mundo (MATTOS; NEIRA, 2007).

Manoel; Proença (2008), complementam que o movimento é de grande relevância biológica, psicológica, social, cultural e evolutiva, pois é através dos movimentos que o ser humano interage com o ambiente, através de uma constante troca de matéria para alcançar objetivos desejados ou satisfazer suas necessidades.

Nas aulas de Educação Física as crianças engatinham, caminham, manuseiam objetos, correm, saltam, brincam sozinhas ou em grupo, experimentando sempre novas maneiras de utilizar seu corpo e seu movimento, expressando sentimentos, emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais (MATTOS; NEIRA, 2007).

O movimento humano, é mais do que simples deslocamento do corpo no espaço, constitui-se em uma linguagem que permite as crianças agirem sobre o meio físico e atuarem sobre o ambiente humano, mobilizando as pessoas por meio de seu teor expressivo (MATTOS; NEIRA, 2007).

Sobretudo é comum as pessoas restringirem o conceito de aprendizagem somente a fenômenos que ocorrem na escola com o resultado do ensino, no entanto, aprendizagem abrange os hábitos, aspectos de nossa vida afetiva, assimilação de valores culturais, funcionais e resulta de toda estimulação ambiental recebida pelo indivíduo no decorrer da vida e, também, ao sofrer interferências intelectual, psicomotor, físico e social (PINTO; TAVARES, 2010).

As diferentes maneiras de andar, correr, arremessar, e saltar resultam das interações sociais e da relação dos homens com o meio, são movimentos cujos significados tem sido construídos em função de diferentes necessidades, interesses e possibilidades corporais humanas presentes nas diferentes culturas em diferentes épocas da história (MATTOS; NEIRA, 2007).

No contexto em que o aprendiz é um agente passivo da aprendizagem, Coscrato, et al (2010), ressaltam a ideia de o ensino ser despertado pelo interesse do aprendiz gerou outro entendimento sobre material pedagógico; o profissional que ensina passou a ser estimulador, de uma maneira eficaz, assim o jogo passa a ser uma ferramenta ideal da aprendizagem, no sentido de que gera estímulo ao aprendiz.

O desenvolvimento humano de acordo com Santana, et al (2010) está relacionado ao processo de uma educação para valores, atitudes e habilidades que proporcionem às crianças e aos adolescentes se relacionarem na sociedade em que vivem, além do desenvolvimento crítico e reflexivo, enquanto cidadãos, na construção de sua autonomia, pois o ser humano se desenvolve enquanto ser à medida que se relaciona com os demais, interagindo com as diferenças, quando tem possibilidades de crescimento pessoal e interpessoal.

Lúdico: os jogos, os brinquedos e as brincadeiras

A terminologia da palavra lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus", que é relativa ao jogo e divertimento, assim, as brincadeiras, os jogos, as músicas, as práticas esportivas e culturais podem e devem ser utilizados como ferramentas importantes da educação no processo de apropriação e construção de conhecimentos, nas relações sociais (SANTANA, et al, 2010).

Os jogos, as brincadeiras e as atividades rítmicas revelam a cultura corporal de cada grupo social, constituindo-se em atividades privilegiadas nas quais o movimento é vivido de forma significativa (MATTOS; NEIRA, 2007).

O jogo segundo Siqueira, et al (2012), é considerado uma representação de aspectos da sociedade, associando a dimensão simbólica a funções específicas do convívio e desenvolvimento humano.

O jogo pode estimular e reforçar as situações familiares e comunitárias, assim como estimular as competências cognitivas, o processo de socialização, ao qual se veem expostas as crianças em situação de pobreza, tem sido descrito como empobrecedor e punitivo (POLETTO, 2005).

De acordo com Santana, et al (2010), as atividades lúdicas, e o processo de interiorização de regras e normas, se transforma em estágios graduais e progressivos, o lúdico permite, em todas as fases do ciclo de desenvolvimento do ser humano, uma ação educativa, no sentido de provocar, desafiar, estimular, ajudar o sujeito a estabelecer relações e interações que satisfaça a sua necessidade pessoal e social

O lúdico nas práticas pedagógicas possibilita o autodesenvolvimento na construção da identidade do indivíduo, facilitando o encontro consigo mesmo (SANTANA, et al, 2010).

As atividades recreativas vêm do latim recreação: *recreatio-onis*, significando aquilo que causa prazer, alegria, recreio, diversão, satisfação, envolvendo o querer da pessoa, sua espontaneidade, ampliando o elemento lúdico, do brinquedo, do jogo e da festa, para que as crianças efetivamente vivenciem com prazer a cultura infantil, se preparando para o trabalho na vida adulta (RANGEL; DARIDO, 2004).

Quando ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual são inseridas, assim, as instituições de Educação Infantil, que devem favorecer um ambiente físico e

social onde as crianças se sintam estimuladas e seguras para arriscar-se e vencer desafios, quanto mais rico e desafiador for esse ambiente, mais ele lhes possibilitará a ampliação de conhecimentos acerca de si mesmas, dos outros e do meio em que vivem (MATTOS; NEIRA, 2007).

A brincadeira torna-se necessária ao desenvolvimento como forma de estímulos de desenvolvimento, da autoestima, autoconfiança e da autonomia, aprender a conviver em sociedade por meio do ato de brincar pode permitir que o indivíduo em formação se perceba nas diferenças e desenvolva a capacidade do reconhecimento da e na diversidade, a comunicação também é relevante, pois exige que a expressão de nossas atitudes, seja por meio da linguagem escrita, oral, verbal e/ou gestual (SANTANA, et al, 2010).

A brincadeira permite à criança vivenciar o lúdico e descobrir-se a si mesma, apreender a realidade, tornando-se capaz de desenvolver seu potencial criativo (QUEIROZ, et al, 2006).

O brincar segundo Poletto (2005), é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o adequado desenvolvimento infantil, as crianças violadas em seus direitos deixam de brincar para trabalhar, ocupando papéis familiares que não lhes são próprios.

Complementando Santana, et al (2010), trazem que o brincar é experimentar situações vivenciadas ou não, por realidades ou por fantasias, divertindo-se, é aprender brincando sobre vários temas e circunstâncias, é contradizer o que é dado como pronto no que diz respeito à construção e reconstrução de valores, crenças, culturas, atitudes, comportamentos e regras.

Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada, jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras, já a atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, as atividades desenvolvidas sem a competição (DALLABONA; MENDES).

As brincadeiras coletivas permitem que as crianças ou os adolescentes se desenvolvam nas relações pessoais e sociais, recebendo e transmitindo valores, o que estimula a aprendizagem significativa (SANTANA, et al, 2010).

Pinto; Tavares (2010) destacam que desde o início de sua vida, a criança apresenta ritmos e maneiras diferentes para andar, falar, brincar, comer, ler e escrever, assim, a educação deve ser voltada para tais perspectivas, pois o ser

humano é um ser de múltiplas dimensões, com ritmos diferentes e o seu desenvolvimento é um processo contínuo.

No sentido biológico, o brincar pode desenvolver várias capacidades essenciais às crianças, dando ênfase às brincadeiras que focam a motricidade, assim, a criança desenvolve suas capacidades coordenativas diversas, no sentido amplo, o brincar promove o desenvolvimento cognitivo e, sendo respeitadas as fases de desenvolvimento dos educandos, esse desenvolvimento tem que caminhar concomitantemente com o aperfeiçoamento natural. (PIAGET, 2002, *apud*, SANTANA, et al, 2010).

Santana, et al (2010), ressaltam que o ato de brincar torna o aprendizado mais leve e de fácil compreensão, durante as práticas pedagógicas utilizadas, seja nas atividades esportivas, seja nas culturais, o lúdico se faz presente e tem maior aceitação por parte dos educandos e dos educadores durante o processo de formação, facilitando a compreensão e a assimilação de conhecimentos, valores e atitudes.

Piaget traz grandes contribuições para a psicologia cognitiva, analisando o jogo em relação à vida mental, traçando um paralelo entre os estágios de desenvolvimento cognitivo e o aparecimento de diferentes tipos de jogos, propõe quatro grandes tipos de estruturas para caracterizar os jogos infantis: jogos de exercícios, jogo simbólico, jogos de regras, jogos de criação (POLETTTO, 2005).

Rangel; Darido (2004) ressaltam que resgatar jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, que os pais e familiares dos alunos desenvolviam quando crianças, trata-se de uma forma de estimular a participação da criança e fazê-la sentir toda a importância que tem, favorecendo, a troca de experiências entre elas e seus respectivos universos de jogos.

Os jogos, brincadeiras e brinquedos populares são parte da cultura, habitualmente transmitidos de geração para geração, por meio da oralidade, esses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros de modificam, recebendo novos conteúdos e até perdendo espaço para a alta tecnologia como computadores, televisores e brinquedos de controle remoto (RANGEL; DARIDO, 2004).

Na perspectiva cognitiva, o brinquedo e o ato de brincar, conforme Poletto (2005), constituem-se em vínculos importantes na construção do conhecimento, pois o sujeito internaliza sua realidade através da simbolização, como prazer funcional, o

brinquedo faz do ato de brincar uma oportunidade de melhora e domínio, de que, quando adulto, o homem vai necessitar.

Os brinquedos possibilitam a manipulação das imagens, das significações simbólicas, que constituem uma parte da impregnação cultural à qual a criança está submetida, o brinquedo deve ser considerado em sua especificidade, a criança, na maior parte das vezes, não se contenta em contemplar ou registrar as imagens: ela as manipula na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações, quanto mais ativa for a apropriação, mais forte ela se torna (POLETTO, 2005).

Para Vygotsky (1989), *apud*, Poletto, (2005), o brinquedo desempenha várias funções no desenvolvimento, como: preencher as diversas necessidades da criança, permitir o desenvolvimento da criança num mundo ilusório, favorecer a ação na esfera cognitiva, fornecer um estágio de transição entre pensamento e objeto real, ludicidade e contexto familiar possibilitar maior autocontrole da criança, uma vez que lida com conflitos relacionados às regras sociais e ao seus próprios impulsos.

As atividades expressivas, como a mímica ou a encenação, poderiam ser muito mais frequentes na escola, pois, além de ricas para o desenvolvimento da expressividade da criança, e podem ser muito divertidas (RANGEL; DARIDO, 2004).

A importância da aprendizagem varia de uma espécie para a outra, os animais, por exemplo, aprendem de maneira lenta, já o homem possui a capacidade de tirar proveito de tudo o que aprende, tem ações e reações, que iniciam até antes do seu nascimento e se desenvolvem pela aprendizagem (PINTO; TAVARES, 2010).

Um dos possíveis mediadores do processo ensino-aprendizagem seria as atividades lúdicas, figurando-se como método alternativo que auxilie esse processo, verifica-se que o lúdico contempla os critérios para uma aprendizagem efetiva, seu significado pode ser discutido entre todos os participantes e o conhecimento gerado a partir da atividade lúdica pode ser transportado para o campo da realidade, caracterizando a transcendência (COSCRATO, et al, 2010).

A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem

O lúdico caracteriza-se pela alegria, satisfação, prazer e motivação, bem como pela ruptura com as obrigações da vida cotidiana, com isso, não se pode considerar que o lazer, como manifestação cultural e o lúdico, como uma de suas possibilidades, estejam descompromissados com as esferas sociais (TEIXEIRA, et al, 2011).

As atividades lúdicas são consideradas prazerosas, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, gerando um estado de vibração e euforia, por meio do lúdico, a criança canaliza suas energias, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer (PINTO; TAVARES, 2010).

O lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura e através do qual se podem permear suas vivências internas com a realidade externa, é um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado, apesar de as crianças menos favorecidas economicamente viverem em situações de estresse e risco constantes, o lúdico pode vir a ser um instrumento de promoção de resiliência, conforme o seu emprego (POLETTTO, 2005)

Quando praticam atividades lúdicas, interagindo, as crianças exercem a liderança ou a passividade, desenvolvem a personalidade e o controle da mesma, exercício de competir e vencer é motivo, de orgulho e prazer, bem como age diretamente na cooperação do grupo e da participação coletiva, assim o lúdico é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças (PINTO; TAVARES, 2010).

De acordo com Dallabona; Mendes, o lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real, por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade, sendo bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

O valor lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo, isso é que faz a especificidade do brinquedo em relação a outros suportes culturais: a relação ativa introduzida pela criança, a representação é transformada diversas vezes e

posteriormente é personalizada, através do brinquedo a criança constrói suas relações com o objeto, relações que constituem esquemas que ela reproduzirá com outros objetos na sua vida futura (POLETTTO, 2005).

Atividades lúdicas e Educação Física escolar

A Educação Física na educação infantil traz a presença do profissional de Educação Física inserido no ensino de zero a seis anos, e a relação entre professor e o pedagogo, assumindo já na educação infantil um modelo escolarizante, o professor de Educação Física deve ser mais um adulto com quem as crianças estabelecem interações na escola, no entanto, tendo propostas educativas que dizem respeito ao corpo e ao movimento, integradas ao projeto da instituição, de forma que o trabalho dos adultos envolvidos se complete e se amplie visando possibilitar cada vez mais experiências inovadoras que desafiem as crianças (CAVALARO; MULLER, 2009).

A Educação Infantil unida às diversas áreas de conhecimento, em seu plano pedagógico possibilita que a criança, possa realmente ser vista como um ser indivisível e para que haja a interação que contribua com sua formação integral, a Educação Física é reconhecidamente uma dessas áreas em que a educação infantil, passa a ser desenvolvida nas idades iniciais melhorando o processo de ensino e aprendizagem, dos aspectos corporais, cognitivos, sociais e culturais (CAVALARO; MULLER, 2009).

O jogo e a brincadeira e sua relação com a cultura infantil revelaram, que o ato de jogar e de brincar ocorre desde os primeiros momentos de vida do indivíduo e faz parte do seu desenvolvimento global, os jogos e as brincadeiras são mecanismos de aprendizado cognitivo e social, se caracterizando como um momento de descoberta da realidade por parte das crianças de maneira espontânea e expressiva (SIQUEIRA, et al, 2012).

A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados, em situações dela bem pequena, bastante estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que

expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento (QUEIROZ, et al, 2006).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem das crianças. Os professores atestam que é possível reunir dentro da mesma situação, o lúdico e o educar.

É necessário que as escolas sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação, responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança.

A importância do lúdico está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar, situações de solução de problemas. Assim, ela é colocada diante de atividades que lhe possibilitará conhecer a utilização de conhecimentos prévios para a construção de outros mais elaborados no futuro.

A criança colocada diante de situações lúdicas apreende a estrutura dos conteúdos culturais e sociais. É educativo e tem como característica seu uso de modo intencional, sendo assim requer um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos de uma maneira geral. Nesta perspectiva, assume a finalidade de desenvolver habilidades, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir objetivos, avaliar e obter resultados.

O lúdico é ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos e ela mesma poderá sanar suas dúvidas e corrigir o que é de real dificuldade. Assim, ela passará a se conhecer melhor, criará estratégias para um melhor aprendizado, que será prazeroso e significativo.

Tão importante em todas as fases da vida humana, possibilitando, assim a interação da criança com o mundo externo, formando conceitos, ideias, relações lógicas, socializando, absorvendo o indivíduo de acordo como seu ritmo e potencial.

Através da execução de atividades lúdicas, o professor de Educação Física, poderá desenvolver, os aspectos, motores, cognitivos, afetivos e sociais, por meio

de atividades prazerosas, de fácil execução, que alegria possibilitam a alegria e a espontaneidade das crianças participantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAVALARO, A. G.; MULLER, V. R. Educação Física na Educação Infantil: uma realidade almejada. **Revista Educar**, Curitiba, n. 34, v. 1, p. 241-250, 2009.

COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta Paul Enfermagem**, São Paulo, v. 23, n. 2, p. 257-63, 2010.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. **Instituto Catarinense de Pós-Graduação – ICPG**, Santa Catarina.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Revista Paidéia**, Brasília, v. 16, n. 34, 169-179, 2006.

RANGEL, I. C. A.; DARIDO, S. C. **Atividades recreativas**. 1 ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2004. 211 p.

SANTANA, A. B.; Mariano, R. S.; AGUIAR, H. A.; SIMPLICIO, L. C. F.; LOPES, M. S.; ANDRADE, V. S. F. A importância da atividade lúdica na educação ofertada por um projeto social: experiências e práticas de extensionistas. **Seminário de extensão da PUC**, Minas Gerais, 2010.

SIQUEIRA, I. B.; WIGGERS, I. D. SOUZA, V. P. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Revista Brasileira de Ciências e Esporte**, Santa Catarina, v. 34, n. 2, p. 313-326, 2012.

POLETTI, R. C. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Revista Psicologia em Estudo**, Paraná, v. 10, n. 1, p. 67-75, 2005.

TAVARES, H. M.; PINTO, C. L. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v.2, n.3, p. 226-235, 2010.

TEIXEIRA, F. C.; LARA, L. M.; RINALDI, I. P. B. Corpo, festa e ludicidade: a cultura maringense retratada em telas. **Revista Motriz**, Paraná, v.17, n.3, p.406-415, 2011.