

**Centro Universitário UNIFAFIBE**  
**Licenciatura em Pedagogia**

**LUDICIDADE: ORIGEM HISTÓRICA, CONCEITO E REPRESENTAÇÕES  
CULTURAIS FAVORÁVEIS À APRENDIZAGEM INFANTIL**

Artigo Científico elaborado por Aline  
Ap. Beme de Oliveira, como requisito  
parcial para Conclusão do curso de  
Licenciatura em Pedagogia.  
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Me. Maria Neli  
Volpini

Bebedouro/SP

2018

# **LUDICIDADE: ORIGEM HISTÓRICA, CONCEITO E REPRESENTAÇÕES CULTURAIS FAVORÁVIES À APRENDIZAGEM INFANTIL**

## ***LUDICIDADE: HISTORICAL ORIGIN, CONCEPT AND CULTURAL REPRESENTATIONS FAVORABLE TO CHILD LEARNING***

Aline Aparecida Beme De Oliveira<sup>1</sup>

Maria Neli Volpini<sup>2</sup>

### **RESUMO**

O objetivo do presente trabalho é demonstrar a importância da ludicidade na educação infantil e como esta pode ser usada de múltiplas formas e nos contextos culturais que cercam a criança. É por meio das atividades lúdicas, que a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência do outro, estabelece relações sociais, culturais, constrói conhecimento, desenvolvendo-se de formar integral, uma vez que também possibilita o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos. Podemos analisar e refletir por meio deste trabalho que as atividades lúdicas são verdadeiramente indispensáveis para um desenvolvimento da criança sadio, pleno e para aquisição de novos conhecimentos e ampliação do seu universo cultural.

Palavras chaves: Ludicidade, Aprendizagem. Contextos culturais.

### **ABSTRACT**

*The present work is an example of playfulness in early childhood education and how it can be used in the many forms and cultural contexts surrounding the child. It is the medium of play activities, that the child communicates with the world, accepts the existence of the other, pre-establishes knowledge, cultural, builds knowledge,*

---

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: alinebeme@hotmail.com

<sup>2</sup> Professora Mestre no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: nelivolpini@gmail.com

*develops integrally, since it also enables the development of perception, imagination, fantasy and feelings. "We can analyze and reflect through this work as playful people are the indispensable mother for a child's development," completes and to acquire new knowledge and expansion of its cultural universe.*

*Key words: Ludicidade;. Learning; Cultural Contexts*

## **1. INTRODUÇÃO**

O objetivo geral desse artigo é levantar conhecimentos teóricos sobre a cultura lúdica abordando sua presença na história da humanidade e conhecer as principais práticas lúdicas em sala de aula e fora dela, tais como a dança, a música, a contação de história, as artes plásticas e o teatro.

O tema justifica-se, pois o brincar é algo inato na criança. Desde o nascimento, por meio das experiências e vivências que vai adquirindo ela procura interagir, expressar-se, imitar, interpretar o meio em que vive, criando interações cada vez mais complexas à medida que evolui, enquanto ocorre a maturação do seu ser biológico, psíquico, social e cultural. A ludicidade ou o brincar precisa ser compreendido como um direito da criança, dentro e fora da escola, portanto, fazer parte do processo de ensino e aprendizagem escolar, sobretudo na Educação Infantil e igualmente estimulado pelos responsáveis por ela.

A motivação pessoal para a escolha do tema nasceu das experiências vividas durante o processo de formação acadêmica no curso de Pedagogia onde constatou-se o quanto ainda o brincar é visto como uma atividade menor dentro do planejamento ou currículo de Educação Infantil, por parte de alguns professores com os quais tivemos contato nos estágios, contrapondo-se às orientações acadêmicas recebidas quanto à importância do brincar para o desenvolvimento global da criança.

A metodologia utilizada foi do tipo bibliográfico através de livros de diferentes autores relacionados ao tema em destaque.

O artigo foi estruturado através dos seguintes seções: origem histórica, conceito de lúdico e os vários contextos culturais da ludicidade como a dança, a música, a contação de histórias, as artes plásticas e o teatro, o lúdico na aprendizagem e as considerações finais.

## **2. ORIGEM HISTÓRICA**

Antes do início dessa seção, observa-se que em diferentes momentos da redação de todo o artigo, os termos lúdico, ludicidade e brincar serão utilizados como terminologias relativas ao mesmo conceito, isto é, como sinônimas.

Há registros sobre os jogos sendo utilizados e aplicados como estratégias nas metodologias de ensino desde a Antiguidade Clássica e eram defendidos pelos filósofos e educadores Aristóteles e Platão (KISCHIMOTO, 1993).

Platão foi o principal deles e forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno [...] formulou modelos para o ensino por que considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por seu lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessíveis a grande número de pessoas. (FERRARI 2003, p.7).

Os povos antigos, como na Grécia, já reconheciam a importância do brincar. Aristóteles classificou o homem em: *homo sapiens*, quando conhece e aprende; *homo Faber*, quando produzia e o *homo ludens*, como o homem que brinca. (MARTINS, 2009).

Os egípcios e os maias acreditavam que por meio dos jogos, os valores, conhecimentos e os padrões da vida social dos mais velhos eram passados e perpetuados para os mais jovens. Na época medieval, os educadores também utilizavam o lúdico para ensinar seus alunos. Alcuíno, por exemplo, um grande educador erudito, usava charadas, anedotas e adivinhas em suas aulas, afirmando e defendendo que o divertimento deve estar associado ao ensino e aprendizagem. Além do aspecto motivacional que o ensino lúdico carrega em si, havia nas escolas monásticas outra função para este ser aplicado: que era o aguçar da inteligência dos jovens monges. (SILVA, 2005).

Na Idade contemporânea, a partir do século XIX, teóricos vem analisando o processo de ensino aprendizagem e do desenvolvimento humano contribuindo para uma melhor compreensão da importância do lúdico para esta evolução. Autores renomados como Herbart (1776-1841), Dewey (1859-1952), Wallon (1879- 1962),

Piaget (1896-1980), Vygotsky (1896-1934) entre outros corroboram com importantes pontuações sobre o tema.

O lúdico, como componente do lazer, esteve presente em todas as épocas da história e pode acontecer em qualquer momento da existência humana e também em qualquer contexto, seja em questões relacionadas à família, religião, política ou trabalho.

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é *interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem* sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o Sujeito (LUCKESI, 2004, p.18).

Após as considerações sobre as origens históricas do lúdico serão descritos no tópico seguinte o que se compreende sobre a terminologia lúdico, bem como sobre vários contextos culturais da ludicidade.

## **2.1 CONCEITO DE LÚDICO E OS VÁRIOS CONTEXTOS CULTURAIS DA LUDICIDADE**

O termo lúdico tem suas raízes etimológicas na palavra latina *ludos*, que pode significar: jogo, brinquedo, exercício, drama, teatro, circo e também possui o significado de escola onde existem muitos exercícios (militar, de gladiadores, primária, de ler e escrever), significa também exercício escolar (*magister ludi*).

Para Almeida (2009), ludicidade é a qualidade daquilo que é lúdico. É uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos através de jogos, de brincadeiras, da música e da dança, proporcionando prazer e esforço espontâneo quando em sua execução e possibilitando também, a expressão do agir e interagir.

O elemento lúdico opera de maneira a facilitar a aprendizagem, relacionando a utilização deste como um agente motivacional de qualquer tipo de aula. (CAMPOS, 1986).

Segundo Redin (2000), [...] “o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas”.

O lúdico é um típico divertimento da infância, é uma atividade natural da criança, que não implica em compromisso, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e gerados de prazer. A atividade lúdica está diretamente relacionada com a pré-história de vida. É, antes de qualquer coisa, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida. (SENA, 2010).

O lúdico refere-se à função de brincar, de acordo com Dantas (1998), (de forma livre e individual) e jogar (no que se refere a uma conduta social que supõe regras). Assim, o jogo é como se fosse uma parte inerente ao ser humano, sendo encontrado na filosofia, na arte, na pedagogia, na poesia (com rimas de palavras), e em todos os atos de expressão. (ANDRADE e SANCHES, 2005).

De acordo com Dohme (2003) o lúdico pode ser manifestado através dos seguintes tipos de atividades culturais presentes em nossa sociedade: jogos; histórias; dramatizações; músicas, danças, canções e artes plásticas.

A diversão e o lúdico podem acontecer em qualquer momento do cotidiano do ser humano em qualquer cultura, seja nas horas de trabalho ou nos momentos de atividades corriqueiras. A atividade permeada por elementos lúdicos pode causar liberdade de ação, proporcionar prazer, ser uma fonte de aprendizado, comunicação, criatividade, entre outros, sem necessariamente ter um compromisso com a realidade. (CAMARGO, 1998).

As atividades lúdicas não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos. Segundo Luckesi (2004), são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvem por inteiro, nos permitindo viver um estado flexível e saudável.

As leituras apontam diversas formas de representação lúdica presentes no universo cultural das crianças, tanto no contexto escolar como familiar e social. Os itens seguintes darão uma mostra dessas ideias.

## **2.2 Dança**

Segundo Sarto e Marcellino (2006), a dança é uma das manifestações humanas que mais engloba componentes lúdicos da cultura (e com exceção do dançarino profissional), fundamentando-se essencialmente no lazer.

A dança é muito mais do que um passatempo ou divertimento, é um valor voltado para o desenvolvimento global da criança e do adolescente. Quando uma criança na pré-escola tem a oportunidade de participar de aulas com momentos de dança, isso contribuirá para que esta tenha mais facilidade para ser alfabetizada (TREVISAN, 2006).

A dança na instituição escolar recupera as oportunidades do aluno de desenvolver os domínios do comportamento pela diversificação e complexidade do movimento como expressão histórico-social. As atividades de dança possibilitam a evolução no domínio do corpo, desenvolvendo e melhorando suas possibilidades de movimentação e equilíbrio, descobrindo novos espaços, formas, superação de suas limitações e condições para enfrentar novos desafios em relação aos aspectos motores, sociais, afetivos e cognitivos”. (VERDERI, 2000).

### **2.3 Música**

A Arte é uma linguagem aguçadora dos sentidos que transmite significados que não podem ser transmitidos por intermédio de nenhum outro tipo de linguagem, tais como a discursiva e científica. Nesse sentido, a música é um meio de expressão e seu desenvolvimento, do equilíbrio, da autoestima do autoconhecimento e conhecimentos e um meio eficaz de integração social. (BARBOSA, 2011).

Bréscia (2003) cita a musicalização como sendo um processo de construção do conhecimento, que tem como objetivo despertar e desenvolver o gosto musical, favorecendo o desenvolvimento da sensibilidade, criatividade, senso rítmico, do prazer de ouvir a criação musical, da imaginação, memória, concentração, atenção, autodisciplina, do respeito ao próximo, da socialização e afetividade, além de contribuir para a consciência corporal e de movimentação.

### **2.4 Contação de história**

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 143), “[...] a leitura de histórias é um instrumento para que a

criança possa conhecer a forma de viver, pensar, agir e o universo de valores, costumes e comportamentos de outras culturas situadas em outros tempos e lugares que não o seu”.

As crianças têm uma maneira própria de ver o mundo, interpretá-lo e compreendê-lo fazendo uso de elementos do mundo real e do mundo imaginário. Brito (2010) descreve que "ao ouvir a história, o leitor é transportado para um mundo onde tudo é possível: tapetes voam e galinhas põem ovos de ouro. Essa é a magia da fantasia". Fantasia essa que é essencial na vida da criança e na prática pedagógica para acompanhá-la na construção e interiorização de conhecimentos.

## **2.5 Artes Plásticas**

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997) declara, que é possível desenvolver a percepção, a imaginação, a emoção, a sensibilidade e a reflexão, ao realizar produções artísticas e interagir com diferentes materiais, procedimentos e instrumentos. Este tipo de atividade oportuniza desenvolver outros conteúdos como o respeito à própria produção e à dos colegas, a compreensão e a identificação da arte das diversas culturas e épocas, a observação e a comparação das diferenças existentes nos padrões artísticos e estéticos.

É por meio do expressar artístico, que a criança encontra de forma prazerosa uma maneira de comunicar seu eu interior e suas emoções numa reflexão e externalização do seu próprio ponto de vista, acrescentando e enriquecendo a sociedade em que vive.

## **2.6 Teatro**

A experiência positiva com o desenvolvimento de teatro no ambiente escolar o torna uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento social, intelectual e cultural do aluno. (DOMINGUEZ, 1978).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), o teatro move as instituições de ensino direcionando-as a atingir uma integração entre todos os membros da comunidade escolar de forma criativa, produtiva e participativa. Este recurso contribui para com o educando preparando-o para sua trajetória na vida

social, proporcionando experiências que colaboram para o seu crescimento e desenvolvimento integral sobre vários aspectos (BRASIL, 1997).

### **3. O LÚDICO NA APRENDIZAGEM**

As implicações da ludicidade extrapolaram as demarcações do simples brincar. O lúdico, atualmente, passa a ter o reconhecimento da sua necessária presença para a psicofisiologia do comportamento humano, caracterizando-se por sua essência ser espontânea, funcional e satisfatória. (SILVA, 2011).

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão. (ALMEIDA, 2008, apud SILVA, 2011).

As atividades lúdicas são aquelas que propiciam a vivência plena do aqui- agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. É uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização. (ALMEIDA, 2009).

Em uma atividade lúdica, estamos plenos, inteiros nesse momento. Enquanto estamos participando de uma atividade verdadeiramente lúdica, não há lugar para outra coisa além dessa atividade. Não se tem divisão, se está inteiro, pleno, flexível, alegre, saudável. Poderá ocorrer, de se estar em meio a uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estar dividido com outra coisa, mas aí, com certeza, não vai estar verdadeiramente participando dessa atividade, então a atividade não será plena, e por isso, não será lúdica. (LUCKESI, 2005 apud SILVA, 2011).

Silva (2011) continua a defender, que na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, seu resultado, mas a própria ação do momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momento de encontro consigo mesmo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida...

Para Santin (1994), as brincadeiras são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam em um mundo simbólico cheio de significados.

Uma aula com características lúdicas não precisa estar relacionada a presença de jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é a “atitude” lúdica do educador e seus alunos. Apresentar essa postura é ter sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, ou teorias; embora estes sejam muito importantes. (ALMEIDA, 2009).

Como discutido anteriormente, a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e é muito mais do que somente diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico vai além, facilitando a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, cultural, colabora para com a saúde mental e física, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 2007).

Zats, Zats e Halaban (2006) atentam para o ponto de que as crianças vão cada vez mais cedo às escolas e as escolas, por sua vez, aceleram seus programas e currículos. A infância, desta maneira, é encurtada e o processo de transformação em adultos ocorre cada vez mais cedo, parecendo ser uma exigência da sociedade em que vivemos. Uma vez que as crianças estão frequentando cada vez mais cedo as creches e escolas, que possuem regras, rotinas e tarefas diárias; quando, como e com que qualidade elas brincam? Se as brincadeiras anteriormente passaram despercebidas de sua significância para a sociedade, hoje, com diversos estudos, a brincadeira é defendida como atividade imprescindível nos projetos escolares e direito da criança.

Mauricio (2008) mostra a importância do lúdico para o processo ensino-aprendizagem, buscando conscientizar os professores sobre o brincar e seu real significado. De acordo com sua pesquisa, percebe-se significativa melhora no desenvolvimento humano no que tange ao crescimento pessoal, social, cultural, motor, além da comunicação, expressão e construção de pensamento. O ato de brincar faz o indivíduo ser capaz de pensar, imaginar, interpretar e criar, aspectos estes, que propiciam autonomia, iniciativa, concentração e análise crítica para levantar hipóteses acerca dos fatos, bem como nos ensinam a respeitar regras, vivenciar e buscar soluções criativas a conflitos competitivos.

Através da ludicidade alcança-se uma aprendizagem participativa, mais prazerosa e com maior integração dos educandos. A prática pedagógica torna-se mais atrativa e os conteúdos propostos são desenvolvidos de forma “leve” e agradável levando o aluno a buscar o conhecimento e a construí-lo através de jogos, brincadeiras e músicas.

Segundo o Referencial Curricular Nacional Da Educação Infantil (Brasil, 1998), as crianças têm direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições.

Sneyders (1996) confirma as ideias anteriores dizendo que educar é ir em direção à alegria. Às técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento.

Na visão de Dias (2013) a ludicidade está longe de ser uma simples brincadeira ou mera forma de passar o tempo. Ela é uma atividade inerente à criança que leva o ser humano ao encontro do conhecimento, da socialização e do desenvolvimento do seu caráter.

Conforme tem mostrado estudo a respeito, através da ludicidade alcança-se uma aprendizagem participativa, mais prazerosa e com maior integração dos educandos. A prática pedagógica torna-se mais atrativa e os conteúdos propostos são desenvolvidos de forma “leve” e agradável, como se o aluno estivesse em busca do conhecimento e o construindo através de jogos, brincadeiras e músicas.

Vygotsky (1984) diz que os professores precisam e devem aproveitar-se do lúdico utilizando-o como um facilitador da aprendizagem. O mesmo só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, além de despertar adicionalmente, o gosto pela vida.

Constata-se por meio de tantos estudos, que a afirmação de Piaget (1998) sobre a atividade lúdica como berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, é uma tese válida e comprovadamente atestada, por isso, indispensável à promoção da prática educativa.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Quando analisamos o contexto histórico do lúdico, percebemos que o ato de brincar é tão antigo e sempre esteve presente nas mais diversas manifestações humanas. Ele é elemento importante para o desenvolvimento humano, sendo considerado como parte integrante da vida do ser humano não só no aspecto de divertimento, mas também no aspecto de adquirir conhecimento.

A ludicidade tão necessária ao bom desenvolvimento da criança, como observamos, deve estar presente no dia a dia de nossas instituições educacionais. O ensino lúdico envolve o aluno de maneira a encantá-lo e instigá-lo a aprender e construir seus próprios conhecimentos, podendo se apresentar em diversas faces e contextos como nas atividades de música, dança, teatro, artes visuais e contação de histórias. No entanto, antes de tudo ele deve ser interiorizado pelo educador e os educandos, só assim ele pode garantir resultados que abrangem a formação plena e sadia do ser humano contribuindo nos aspectos da construção da personalidade, caráter, valores, no respeito a si e ao outro, na compreensão, na aquisição de conhecimentos, na interação social, no desenvolvimento físico, psíquico, afetivo, intelectual e social como um todo.

Está na hora das escolas refletirem sobre suas práticas pedagógicas e pensarem na importância da real aplicação do lúdico em seu trabalho cotidiano para impactarem na vida das crianças, em sua aprendizagem e em seu desenvolvimento integral de forma positiva trazendo resultados cada vez mais promissores da qualidade de vida da qual o ser humano tem direito e almeja alcançar.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, Anne. Ludicidade. **Recreação Ludicidade como instrumento pedagógico**.2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: setembro de 2018.

ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. **Aprendendo com o Lúdico**. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004, Rolândia, Anais... Rolândia: FACCAR, 2005. ISSN: 1808-2548.

BARBOSA, A. M. (org.). **Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte**, 6 ed. São Paulo, Cortez 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais/Artes**. Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC, SEF, 1997.

BRÉSIA, V. L. P. **Educação Musical: bases psicológicas e ação preventiva**. São Paulo, Átomo, 2003.

BRITO, D. S. **A importância da leitura na formação social do indivíduo**. Periódico de Divulgação Científica da FALS. Ano IV - Nº VIII- JUN / 2010 - ISSN 1982-646X

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

CAMARGO, L.O.L. **Educação para o Lazer**. São Paulo: Ed. Moderna, 1998, p. 33.

DANTAS, H. **Brincar e Trabalhar**. In: KISHIMOTO, T. M. (org). Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

DIAS, Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem** – Artigos – ISSN 1984 – 3437. Vol. 7, n ° 1 (2013). Disponível em: <<http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>>. Acesso em: setembro de 2018.

DOHME, VANIA. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

DOMINGUEZ, José Antonio. **Teatro e educação: uma pesquisa**. Rio de Janeiro: Serviço Nacional do Teatro, 1978.

FERRARI, Márcio. **Grandes Pensadores**. Nova Escola. Editora Abril, 2003.

KISCHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais Infantis: O jogo, A Criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludo pedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2004.

MARTINS, Marilena Flores. **O Homem lúdico**. 2009. Disponível em:<[www.ipa-br.com.br](http://www.ipa-br.com.br)>. Acesso em: agosto de 2018.

MAURICIO, J. T. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem.** 2008. Disponível em: <<http://www.pedagogia.com.br/artigos/importanciadabrinquedoteca>>. Acesso em: abril de 2018.

PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança:** se der tempo à gente brinca. Porto Alegre: Mediação, 2000.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, Marli dos Santos (org). **O lúdico na formação de educador.** Petrópolis, Rio de Janeiro, 2007.

SARTO, K. C; MARCELLINO, N. C. Dança e lazer. In: TOLOCKA, R. E; VERLENGIA, R.(Orgs). **Dança e diversidade humana.** Campinas: Ed. Papirus, 2006. p. 61-70.

SENA, Sandra Satorato; AYRES DA SILVA, Jayme. **A importância do lúdico na Educação Infantil: fundamentação teórica.** Caderno Multidisciplinar de PósGraduação da UCP. Pitanga - PR. Vol. 1. Nº 1 p. 106-121. Jan. 2010.

SILVA, M. B. C. **Contar história uma arte sem idade.** 7. Ed. São Paulo: Ática, 2005.

SILVA, A. G. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil.** Universidade estadual de Londrina. Londrina: SC, 2011.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TREVISAN, Priscila Raquel Tedesco da Costa. **Influências da dança na Educação das crianças.** 2006.

VERDERI, E.B. **Dança na escola.** 2 ed. Rio de Janeiro: SPRINT, 2000.

VIGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ZATS, Sílvia; ZATS. André; HALABAN, Sergio. **Brinca comigo? Tudo sobre brincar e brinquedos.** São Paulo: Marco Zero, 2006. 15 p.