

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - EAD

CURSO: LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

ALBA MARIA TARGINO CARNEIRO SANTOS

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO ESTUDO DE GEOGRAFIA

POMBAL-PB

2014

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - EAD

CURSO: LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

ALBA MARIA TARGINO CARNEIRO SANTOS

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO ESTUDO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão de Curso –
Artigo Científico – apresentado à
Universidade Estadual da Paraíba-EAD,
como pré-requisito para obtenção do
título de Licenciatura Plena em
Geografia.

Orientadora: Francineide Ferreira de
Morais

POMBAL-PB

2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S237c Santos, Alba Maria Targino Carneiro
A contribuição do lúdico no estudo de geografia [manuscrito]
/ Alba Maria Targino Carneiro Santos. - 2014.
15 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia
EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino
Médio, Técnico e Educação à Distância, 2014.
"Orientação: Prof. Francineide Ferreira de Moraes, Secretaria
de Educação à Distância".

1. Ensino da Geografia. 2. Ludicidade. 3.
Interdisciplinaridade. I. Título.

21. ed. CDD 372.89

ALBA MARIA TARGINO CARNEIRO SANTOS


A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO ESTUDO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para cumprimento às exigências parciais para a obtenção do grau de licenciada em Geografia.

Aprovada em ____/____/____



Profa. Me. Francineide Ferreira de Moraes
Orientadora



Profa. Dra. Laércia Maria Bertulino de Medeiros
Examinadora



Profa. Me. Carolina Cavalcanti Bezerra
Examinadora

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida, pela inteligência e sabedoria dadas; por todas as bênçãos que derrama em meu caminho.

Aos meus familiares, pelo apoio e confiança; pelo carinho e pela preocupação de sempre.

Aos que me apoiaram e se preocuparam comigo de alguma forma, pela confiança dada e pelas palavras de incentivo.

Sumário

Resumo -----	
Abstract -----	
Introdução -----	09
1. O lúdico na educação -----	10
2. A interdisciplinaridade no ensino de Geografia -----	13
Considerações finais -----	17
Referências -----	18

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO ESTUDO DE GEOGRAFIA

SANTOS, Alba Maria Targino Carneiro.
Curso de Geografia- UEPB-EAD

Resumo: O presente artigo apresenta um estudo de natureza exploratória sobre a ludicidade como meio de desenvolvimento e aprendizagem, em especial, objetiva compreender a contribuição do lúdico no estudo de geografia. A escolha pela temática deu-se pelo fato de esta ser bastante relevante para o desenvolvimento intelectual, social e moral do discente, ao mesmo tempo em que permite um ensino descontraído, mas eficaz. Acreditamos, ainda, que uma metodologia embasada em brincadeiras e jogos possibilita um ensino integrativo entre vários campos do conhecimento, enriquecendo, assim, o estudo de geografia de forma interdisciplinar e contextualizado, levando os alunos a perceber o seu espaço sócio-geográfico e se perceber enquanto cidadão político e ético. Para tanto, tomamos como referências para a nossa reflexão os estudos de Piaget (1976), Vygotsky (1984) e Maluf (2003), dentre outros. Nessas obras, encontra-se fundamentação tanto no que dizem respeito às concepções do lúdico, bem como sua relevância para o processo de ensino aprendizagem, através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras.

Palavras-chave: Estudo de Geografia. Lúdico. Ensino e aprendizagem. Interdisciplinaridade.

Introdução

O presente artigo é um estudo bibliográfico acerca da contribuição do lúdico no estudo de Geografia. A escolha por essa temática deu-se pelo fato de acreditarmos ser ela fundamental para o desenvolvimento intelectual, social e moral do aluno. Por meio da ludicidade em sala de aula, o professor pode levar o aluno a construir conhecimento e saberes, além de proporcionar situações interativas favoráveis ao desenvolvimento psicossocial do aprendiz.

Para trabalhar com o lúdico, o professor precisa renovar a prática pedagógica, para que os discentes possam desenvolver novos conhecimentos a partir dos conhecimentos prévios já construídos pelos alunos. Mas, para isso, é preciso tornar as aulas mais criativas e prazerosas e mostrar que brincando também se aprende. Mas se deve ter o cuidado de traçar objetivos claros e consistentes para não se perder de vista os conteúdos escolares nem a perspectiva interdisciplinar que possibilita intercâmbios de conhecimentos para uma aprendizagem significativa. Feito isso, os educadores têm a oportunidade de experimentar, conhecer, explorar e manipular objetos, vivenciando experiências novas e diferentes que irão ampliar o conhecimento e desenvolver a capacidade e a criatividade tanto deles mesmos quanto dos alunos.

Optamos pela pesquisa exploratória, pois a nossa intenção é conhecer mais sobre o assunto, logo este artigo, como assegura Vergara (2004, p.45), “não tem hipóteses a serem testadas no trabalho, restringindo-se a definir objetivos e buscar mais informação sobre determinado assunto de estudo”.

Assim, para melhor compreendermos essa forma do fazer educativo, objetivamos aqui destacar essa metodologia no ensino de Geografia, como possibilidade de formação humana no processo de ensino e aprendizagem, através da visão de vários estudiosos, tais quais: Piaget (1976), Vygotsky (1984; 1998), Demo (1992), Rego (1992), Sampaio et al. (2012), além dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (1997; 1998).

Sendo assim, organizamos este texto apresentando tópicos que explanem sobre o lúdico na escola e a interdisciplinaridade no estudo de geografia, a fim de correlacionar esses dois pontos e salientar a sua importância não só para o ensino e aprendizagem, mas para a formação humana em si.

1. O lúdico na educação

Um dos grandes desafios para uma educação eficaz e prazerosa é articular os conteúdos específicos de cada disciplina com outras áreas do conhecimento através de atividades lúdicas em sala de aula. No tocante ao estudo de Geografia, sempre que possível, deve-se partir da reflexão do espaço vivido pelos alunos, para que eles possam relacionar suas vivências com a de outros lugares do mundo. Isso é defendido por Sampaio et al. (2012, p. 129), quando afirmam que

[...] as experiências em sala de aula, onde o lúdico aparece, trazem sempre resultados positivos. Além disso, cabe fazermos um reconhecimento das ações pedagógicas, aonde o lúdico aparece exatamente como esse elo de aproximação, essa porta de acesso ao outro e a nós mesmo [...].

O lúdico, portanto, é uma ferramenta a ser usada com o intuito do desenvolvimento integral do aluno, despertando não só o intelecto como as emoções no aprender. Mas, para que esse tipo de ensino se solidifique na escola, cabe aos gestores juntamente com toda a comunidade escolar programarem as políticas públicas educacionais bem como projetos educativos que permitam os alunos vivenciarem experiências relevantes para o seu desenvolvimento humano.

Estudar as realidades de nosso país e do mundo contemporâneo do ponto de vista geográfico é sempre um grande desafio. Isso implica considerar a sua configuração territorial, a compreensão de dinâmicas do mundo natural, os usos da natureza e sua incorporação aos sistemas técnicos humanos, os conteúdos técnicos e o papel dos atores em distintos recortes espaciais, como os lugares, as paisagens e as regiões, e nas mais variadas escalas geográficas de relação humanas.

Para tanto, a escola deve oferecer melhores condições de trabalho com materiais variados que proporcione aos educadores empregar estratégias variadas no decorrer do processo de ensino e aprendizagem. Mas, devemos lembrar que o lúdico não é só brincadeira, como enfatiza os autores acima: “o trabalho com o lúdico, em sala de aula, pode ou não ser feito com jogos ou brinquedos, pois o lúdico é também um conjunto de atitudes”.

“É uma postura que o profissional de ensino assume na sua relação com o aluno” (ibidem, p.127). Logo, cabe à instituição escolar organizar suas atividades de maneira planejada e sistematizada, para que o lúdico se torne uma metodologia significativa e prazerosa a fim de desenvolver integralmente os seus alunos. Uma das formas é a utilização de jogos educativos no ambiente escolar, dado que esses trazem muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem.

Conforme Silva e Gonçalves (2010) O jogo apresenta os seguintes aspectos:

- O jogo é um impulso natural do aluno funcionando assim como um grande motivador.
- A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo.
- O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço.
- O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva.
- O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc.
- Os jogos contribuem para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

Nesse sentido, o professor ao explorar as regras do jogo, trabalha a honestidade, os limites, o respeito ao outro e o controle competitivo. Ele permite que o aluno explore emoções como autoestima, excitação, autocontrole e a sensação de derrotas e vitórias. Sendo assim o discente passa a produzir seu próprio conhecimento e se autoestima a desenvolverem-se mais nos desafios impostos pelos jogos, no cumprimento e cobranças das regras e na espontaneidade no ato de participar.

Na visão de Piaget (1976, p. 160) a “atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso indispensável quando comer, dormir e falar”. O lúdico, portanto, é necessário para minimizar os problemas cognitivos e/ou psicoemocionais que possam vir interferir no processo de assimilação do conhecimento, além do que serve também como instrumento para facilitar e auxiliar o ensinamento a resgatar no aprendente o interesse, o prazer, o entusiasmo pelo ato de aprender.

Vygotsky (1984, p.105) por sua vez, defende que “brincar é uma necessidade do ser humano e é através das atividades lúdicas que os alunos têm acesso ao passado e ao futuro, vivenciando a sua cultura e inventando o mundo que almeja”. Por exemplo, a brincadeira "faz de conta" pode minimizar os problemas existentes e também serve como instrumento para facilitar e auxiliar o professor a resgatar no aluno o interesse, o prazer pelo ato de aprender, interferindo de forma significativa para o processo de construção do conhecimento bem como na formação de sua personalidade.

Rego (1992), baseada em Vygotsky, destaca a importância do brinquedo, dado que esse instrumento não só possibilita o desenvolvimento de processos psíquicos como também serve para levar os alunos a conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos e finalmente, entender os diferentes modos de comportamento humano. Enfim, as atividades lúdicas, são importantes à medida que possam estimular os alunos a refletirem sobre diferentes aspectos do mundo atual e construir, assim, conhecimentos cada vez mais complexos sobre a relação sociedade/natureza.

A brincadeira em si contribui para a socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades espontâneas na qual a mesma sinte-se livre para interagir com outras crianças e adultos. Segundo Maluf (2003, p. 18) “o brincar é uma necessidade interior tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento”. Na mesma linha de pensamento, Vygotsky (1998, p. 45) enfatiza que “a criança aprende muito ao brincar, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”.

Tudo isso nos dá a certeza de que a utilização do lúdico contribui imensamente no estudo da geografia, pois faz com que os alunos reflitam sobre o espaço vivido e realizem analogias com outros espaços. Nas palavras de Ronca (1989, p. 27),

[...] o lúdico permite que o aluno explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo [...]

Além de ser útil para investigação dos conhecimentos prévios, essa metodologia torna possível mais dinamicidade na sala de aula, tornando a situação escolar mais interessante para aqueles. Por isso, as atividades lúdicas são de grande relevância para o educador, mas é preciso utilizá-las apropriadamente para que ela atinja os fins propostos. Enfim, o trabalho com o lúdico bem orientado e adequado à idade favorecerá aos alunos sentirem-se mais confiantes, mais competentes e, conseqüentemente, melhores nos relacionamentos com os colegas e professores, o que permite transformar o seu desempenho global, logo, o desenvolvimento humano, posto as brincadeiras, brinquedos e jogos comportar uma visão interdisciplinaridade do conhecimento.

2. A interdisciplinaridade no estudo de geografia

O mundo contemporâneo vem passando por profundas e acelerada reestruturação, que afeta a vida política, econômica, social e cultural do Brasil. Diante desse cenário complexo para a humanidade, é preciso um modo elaborado e diferente de ver e pensar o mundo, no qual o estudo de geografia não somente tem relevância como também fornece uma poderosa e reveladora perspectiva crítica, e uma das formas de construir o conhecimento crítico de maneira prazerosa é por meio da metodologia lúdica e interdisciplinar, como afirma Demo (1992, p.38):

Mais importante do que as aulas e a transmissão dos conteúdos dessa disciplina, na busca de cobrir extensões infindáveis da matéria, é abrir espaço para que o aluno trabalhe com o tema de forma lúdica e interdisciplinar, a fim de exercitar a conhecimento e aprofundar a capacidade de elaboração própria.

Nas últimas décadas, tem crescido substancialmente as pesquisas relacionadas ao ensino e a aprendizagem da Geografia com diferentes objetos de estudo. Esta claro que os estudos no âmbito dessa ciência se filiam a diferentes disciplinas, expressando uma diversidade de concepções sobre a própria Geografia e seu estudo. Em vista disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Geografia (PCN) propõem “um trabalho interdisciplinar que visa ampliar as capacidades dos alunos de observar, conhecer, explicar, comparar e representar as características do lugar em que vivem” (BRASIL, 1997, p. 27).

É necessário, portanto, que compreendamos que nossos alunos chegam à escola repletos de conhecimentos, os quais necessitam ser sistematizados e enriquecidos do decorrer do processo de ensino aprendizagem. Por isso, Cavalcanti (2003) a necessidade de tornar o ensino significativo, que leve os alunos a pensar, refletir e construir pontos de vista sobre o assunto abordado, principalmente o de geografia.

[...] A finalidade de ensinar geografia para os jovens deve ser justamente à de ajudá-los a formar raciocínios e concepções mais articuladas e aprofundadas a respeito do espaço. Trata-se de possibilitar aos alunos a prática de pensar os fatos e acontecimentos enquanto constituídos de múltiplos determinantes; de pensar os fatos e acontecimentos mediante várias explicações, dependendo da conjugação desses determinantes, entre os quais se encontra o espacial. A participação dos jovens na vida adulta seja no trabalho, no bairro em que moram nos espaços de prática política explícita, certamente será de melhor qualidade se estes conseguirem pensar sobre seu espaço de forma mais abrangente e crítica [...] (CAVALCANTI, 2003, p.24).

No que se refere ao estudo de geografia, devemos fazer escolhas ou opções que elevem os alunos a patamares superiores do ponto de vista da abstração e da consciência sobre a relevância do conhecimento geográfico. Para isso, é importante superarmos a disciplinaridade pela interação com as

demais disciplinas bem como intercambiar os conteúdos estudados com os temas transversais, como orientam os PCN.

[...] Temas relacionados com a Ética, Pluralidade, Trabalho e Consumo, Saúde, Orientação Sexual, Meio Ambiente, que fazem parte do universo de cotidiano, poderão ser incluídos nas preocupações do professor de Geografia [...] (BRASIL, 1998, p.38).

Nesse sentido, a interdisciplinaridade pode criar e desenvolver nos alunos novos saberes e favorecer uma aproximação maior com a realidade social mediante leituras diversificadas e de temas de grande interesse e necessidades para o Brasil e para o mundo. Essa forma de ampliar o conhecimento por meio da leitura é consolidada com a metodologia lúdica, pois ela pode vir representada por diversas expressões culturais, como a música, a dança, a representação teatral etc., o que é explicitado nos PCN:

[...] É possível apreender Geografia desde os primeiros ciclos de ensino fundamental, pela leitura de autores Brasileiros consagrados (...). Também as produções musicais, a fotografias e até mesmo o cinema são fontes que podem ser utilizadas por professores e alunos para obter informações, comparar, perguntar e inspirar-se para interpretar as paisagens e construir conhecimentos sobre o espaço geográfico [...]. (BRASIL, 1997, p.78)

A proposta apresentada consolida uma prática que todos os professores devem adotar que é o uso da literatura, das canções folclóricas, das músicas, enfim, de um recurso textual que favorece e amplia o conhecimento da realidade vivida pelo aluno de forma lúdica e interdisciplinar.

O uso de diferentes linguagens é relevante no contexto da sala de aula em que as práticas pedagógicas ultrapassadas não são suficientes para despertar o interesse dos para a aprendizagem do conteúdo da Geografia. É necessário e importante optarmos por trabalhar com diferentes tipos de linguagens para que o aluno tenha o prazer e a opção de escolher a linguagem com a qual se identifica mais, já que as habilidades e preferencias variam para cada educando. Nesse sentido, Milton Santos (1994, p.121) argumenta que.

[...] para ter eficácia, o processo de aprendizagem deve, em primeiro lugar, partir da consciência da época em que vivemos.

Isto significa saber o que o mundo é e como ele se define e funciona, de modo a reconhecer o lugar de cada país no conjunto do planeta e o de cada pessoa no conjunto da sociedade humana. É desse modo que se podem formar cidadãos conscientes, capazes de atuar no presente e de ajudar a construir o futuro [...].

Portanto, entendemos que as aulas de Geografia podem e devem ser elaborada visando explorar as diferentes formas de apreensão da realidade, ou seja, de diferentes maneiras de experimentar o mundo, seja com a música, com um filme, nas palavras de uma poesia dentre outras diversas formas de se trabalhar e estimular o aluno na busca da construção do conhecimento visando não apenas as linguagens convencionais como os livros didáticos e os conteúdos apresentados de forma mecânicos. Tal proposição é defendida por Barbosa (1999, p. 131) quando argumenta.

[...] que o diálogo da Geografia com o cinema é um vir a ser, capaz de contribuir para superar a nossa condição de meros objetos das representações. Assim fazer as nossas salas de aula lugares de invenção de novas e mais generosas utopias [...].

Esse argumento é corroborado por Pontuschka (1993, p. 279), que defende a linguagem cinematográfica como instrumento cultural importante para o desenvolvimento cognitivo. Nas palavras do autor:

[...] A linguagem do cinema vem sendo cada vez mais utilizada nas aulas de Geografia, pois é uma produção cultural que pode ser utilizada em sala de aula a fim de abrir novos horizontes intelectuais para a análise do mundo, necessária à formação dos alunos [...].

Para tanto, os docentes precisam conhecer minimamente essa linguagem, que é muito rica porque integra imagens em movimento: a expressão oral e corporal, a cor, e tudo embasado pelas trilhas musicais. Sendo que essa ferramenta educativa pode provocar rica discussão e ensejar interessante produção didática com base nas reflexões feitas.

A linguagem cinematográfica traz um efeito, a integração de múltiplas linguagens, pois, revela-se como um dos fatores que facilitam e ampliam a aprendizagem em Geografia, uma vez que por meio dessa linguagem e

imagens os alunos podem interpretar melhor a organização do espaço geográfico e formar opiniões mais fundamentadas, o que permite a eles intervir com maior convicção na realidade em que vivem.

Considerações finais

Resume-se através deste trabalho que as atividades lúdicas são um dos canais privilegiados para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento intelectual do aluno. As brincadeiras bem orientadas e adequadas favorecerão aos alunos sentirem-se mais confiantes, mais competentes e melhoram no relacionamento com os colegas, logo incidindo no seu desempenho educacional. Dessa forma, trazer um espaço lúdico educacional, hoje, é um grande desafio para os educadores.

Concluimos ainda que conhecer os alunos bem como a importância do brincar e a razão para a brincadeira é de fundamental importância para ajudá-la em seu desenvolvimento, pois, é no brincar que o aprendiz amplia os modos de se comportar, de se relacionar. Logo, brincando o discente está aprendendo a criticidade, preparando-se assim para o futuro.

É importante ressaltar nesse momento os benefícios que o lúdico fornece à aprendizagem das crianças no que diz respeito ao desenvolvimento físico motor envolvendo as características de sociabilidade, como trocas, as atitudes, reações e emoções que envolvem os alunos e os objetivos utilizados.

Assim é imprescindível a implementação de um sistema educacional que visa ampliar a organização, para uma educação voltada para, as brincadeiras, assegurando, assim, as condições favoráveis para uma educação de qualidade.

Em fim, esperamos que essas nossas breves ponderações possam contribuir para um olhar pedagógico que privilegie prazer e aprendizagem, que possam construir para a conscientização dos futuros educadores que estão chegando, e que se abram novos horizontes nas instituições escolares, para um ensino e aprendizagem voltados para a transformação social do aluno, mas sem deixar de ser prazeroso.

THE CONTRIBUTION OF LUDIC STUDY IN GEOGRAPHY

SANTOS, Alba Maria Targino Carneiro.
Curso de Geografia- UEPB-EAD

Abstract: This paper presents a study on the exploratory nature of playfulness as a means of learning and development, in particular, aims to understand the contribution of playfulness on geography. The choice for the theme given by the fact that this is quite relevant to the intellectual, social and moral development of the student, while allowing a relaxed teaching, but effective. We also believe that a methodology grounded in play and games provides an integrative learning between various fields of knowledge, thus enriching the study of geography interdisciplinary and contextualized manner, leading students to realize their socio-geographical space and realize as a political and ethical citizen. For this, we take as references for our reflection studies of Piaget (1976), Vygotsky (1984) and Maluf (2003), among others. In these works, is both the rationale that relate to the concepts of playfulness as well as its relevance to the process of teaching and learning through games, toys and games.

Keywords: Study of Geography. Playful. Teaching and learning. Interdisciplinary.

Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- _____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Apresentação dos temas Transversais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- _____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Volume 5. História e Geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BARBOSA, Jorge Luís. Geografia e cinema: em busca de aproximações e do inesperado. In: CARLOS, Ana Fani Alessandri (org.). **A Geografia na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 1999. P. 109-131.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção do conhecimento**. Campinas: Papyrus, 2003. (Magistério: formação e trabalho pedagógico).
- DEMO, Pedro. **Formação de formadores básicos**. Em Aberto, Brasília ano 12, abril. Jun.1992
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar. Prazer e aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- PONTUSCKA, Nídia Nacib (org.). **Ousadia no diálogo: interdisciplinaridade na escola pública**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 1993.
- RONCA P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.
- REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky; Uma perspectiva histórica cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.
- SAMPAIO, Lenise Oliveira Lopes, et al. **Pensamento, linguagem e ludicidade na educação**. BEZERRA, Leblam Tamar da Silva. OLIVEIRA, Stella Maria Lima Gaspar (Org.). João Pessoa, Ed. Universitária/UFPB, 2012.
- SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnicas e tempo, razão e emoção**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 1994.
- SILVA, T.A.C.; GONÇALVES, K.G.F. **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte Editora, 2010.
- VERGARA Sylvania Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- VYGOTSKY, L. S. et al. **Psicologia e pedagogia: base psicológica da aprendizagem e do desenvolvimento**. São Paulo: Moraes, 1984.
- _____. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.