



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS-ICH
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO-FACED
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

RAQUEL ANJOS AVELINO CASAES

**LUDICIDADE E APRENDIZAGEM: UM NOVO OLHAR À PRÁTICA
PEDAGÓGICA**

Marabá/PA

2023

RAQUEL ANJOS AVELINO CASAES

**LUDICIDADE E APRENDIZAGEM: UM NOVO OLHAR À PRÁTICA
PEDAGÓGICA**

Trabalho apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Ciências da Educação (FACED), da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), Campus de Marabá.

Orientadora: Prof^a. Ma. Silvana de Sousa Lourinho.

Marabá/PA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Biblioteca Setorial Josineide da Silva Tavares

C335l Casaes, Raquel Anjos Avelino
Ludicidade e aprendizagem: um novo olhar à prática pedagógica / Raquel Anjos Avelino Casaes. — 2023.
44 f. : il.color.

Orientador (a): Silvana de Sousa Lourinho.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá, Instituto de Ciências Humanas, Faculdade de Ciências da Educação, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Marabá, 2023.

1. Prática de ensino. 2. Aprendizagem. 3. Ensino – Meios auxiliares. 4. Educação. I. Lourinho, Silvana de Sousa, orient. II. Título.

CDD: 22. ed. 371.3

Elaborado por Miriam Alves de Oliveira – CRB2/583

RAQUEL ANJOS AVELINO CASAES

**LUDICIDADE E APRENDIZADO: UM NOVO OLHAR À PRÁTICA
PEDAGÓGICA**

Trabalho apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Ciências da Educação (FACED), da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), Campus de Marabá.

Orientadora: Prof^a. Ma. Silvana de Sousa Lourinho.

Data da Defesa: 11/08/2023

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Ma. Silvana de Sousa Lourinho (Orientadora) – UNIFESSPA

Prof. Dr. Davison Hugo Rocha Alves (Membro Interno) - UNIFESSPA

Prof. Dr. Tiese Rodrigues Teixeira Júnior (Membro Interno) - UNIFESSPA

Prof. Dr. Walber Christiano Lima da Costa (Membro Interno) – UNIFESSPA

Marabá/PA

2023

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, meu guia, socorro presente na hora da angústia, pois sem ele eu não teria forças para essa longa jornada. Segundo aos meus dois maiores incentivadores das realizações dos meus sonhos, meu esposo Alexandre Casaes e a minha filha Maria Helena, os quais foram capazes de suportar todos os meus momentos de estresse e angustia durante esse processo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, que foi minha maior força nos momentos de angústia e desespero. Sem ele, nada disso seria possível. Obrigada, Senhor, por colocar esperança, amor, fé no meu coração, pela minha vida, por me sustentar nos momentos difíceis e ajudar a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso.

Gratidão ao meu esposo Alexandre Casaes, que sempre me deu forças e apoio para vencer essa etapa da vida acadêmica. Obrigada, meu amor, por sempre acreditar em mim, quando nem eu mesma acreditava. Por sempre me dar forças para não desistir, me encorajando a acreditar que seria possível, por me suportar nas crises de estresse, ansiedade e na minha ausência em diversos momentos. Obrigada por sempre estar ao meu lado.

À minha filha Maria Helena, que durante estes últimos 2 anos e meio tem sido a minha maior força para nunca desistir dos meus objetivos. Ela que me lança um olhar delicado, e me mostra como todas as coisas são possíveis – mesmo quando parece o contrário. Ela tem feito eu ser cada vez mais forte diante de todas as adversidades da vida.

Meus agradecimentos ao corpo docente da UNIFESSPA, por terem me proporcionado a formação necessária para que pudesse crescer em âmbito acadêmico e pessoal, em especial, à minha orientadora Silvana de Sousa Lourinho, pelas valiosas contribuições dadas durante todo esse processo, sobretudo, na escrita deste trabalho.

Gratidão aos meus pais, em especial a minha mãe Edinalva Anjos, que enfrentou tantas dificuldades para que eu pudesse estudar. Este trabalho é a prova de que os esforços dela pela minha educação não foram em vão e valeram a pena.

Também não poderia deixar de agradecer a minha sogra Maria de Fátima, os quais quando precisei de alguém pra olhar minha filha, era ela com quem eu podia contar. Aos amigos e colegas de curso pelo apoio durante essa caminhada. Em especial meu muito obrigada ao amigo de curso, Samuel Raposo pela amizade incondicional e por toda ajuda nesses 4 anos e meio de curso. Enfim, OBRIGADA A TODOS!

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) vai discorrer com o tema: Ludicidade e Aprendizagem: um novo olhar à prática pedagógica. Através de usos de ludicidade a criança apropria-se de grandes conhecimentos, favorecendo para novas descobertas no seu desenvolvimento psicossocial, emocional, intelectual, cognitivo e motor. As atividades lúdicas são de suma importância para a criança interagir e construir conhecimento sobre si mesma e sobre a realidade em que vive. Assim, como possibilita a estabelecer normas elaboradas por si e em grupo, favorecendo na sua adaptação ao meio em que vive, como torna-se as práxis mais prazerosas e interessantes, uma vez que o lúdico vai além do brincar por brincar e a ludicidade consiste como uma ótima práxis que pode ser usada em sala como metodologia. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo geral refletir sobre a importância de se ter um novo olhar as práticas de ludicidade para o aprendizado. A metodologia utilizada para o desenvolvimento desta pesquisa trata-se de uma revisão bibliográfica de cunho qualitativa, assim como um relato de experiência desenvolvido durante os estágios obrigatórios e não obrigatório. Todos realizados em escolas públicas de Marabá-PA. Para análise do objeto de estudo adotamos como referencial teórico, os seguintes autores: Santos (2011), Rau (2013), Bacelar (2009), Saviani e Pinheiro (2014) Schlindwein, Laterman e Peters (2017) entre outros que deram suporte no desenvolvimento do referencial teórico deste trabalho.

Palavras-chave: Ludicidade; Curiosidade; Sentimento; Prática pedagógica.

ABSTRACT

This Course Completion Work (TCC) will discuss the theme: Playfulness and Learning: a new look at pedagogical practice. Through playful uses, the child appropriates great knowledge, favoring new discoveries in their psychosocial, emotional, intellectual, cognitive and motor development. Playful activities are of paramount importance for children to interact and build knowledge about themselves and the reality in which they live. Thus, as it makes it possible to establish norms elaborated by themselves and in groups, favoring their adaptation to the environment in which they live, as it becomes more pleasant and interesting praxis. Since the ludic goes beyond playing for the sake of playing and ludicity consists of a great praxis that can be used in the classroom as a methodology. The present work has the general objective of reflecting on the importance of having a new look at playful practices for learning. The methodology used for the development of this research is a bibliographic review of a qualitative nature, as well as an experience report developed during the mandatory and non-mandatory internships. All carried out in public schools in Marabá-PA. For the analysis of the object of study, we adopted the following authors as theoretical references: Santos (2011), Rau (2013), Bacelar (2009), Saviani and Pinheiro (2014) Schlindwein, Laterman and Peters (2017) among others who supported the development of the theoretical framework of this work.

Keywords: Playfulness; Curiosity; Feeling; Pedagogical practice.

LISTA DE ABREVIATÓES

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

FACED - Faculdade de Ciências da Educação

PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

UNIFESSPA - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	11
2.	BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A LUDICIDADE.....	14
2.1	Conceituando a ludicidade	14
2.2	A importância da ludicidade como prática pedagógica para o aprendizado.....	15
2.3	O papel do professor e a ludicidade.	24
3.	METODOLOGIA	28
4.	ANÁLISE DOS DADOS	35
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
6.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41

1. INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) vai discorrer com o tema: Ludicidade e Aprendizagem: um novo olhar à prática pedagógica. Sabe-se que através do brincar a criança pode desenvolver aprendizado, tendo a ludicidade como uma práxis fundamental para a construção desse processo. Faz-se necessário entender a importância de um novo olhar para esta ação pedagógica no contexto escolar.

Sou discente do curso de Licenciatura em Pedagogia, sou mãe, esposa, filha de pais que por falta de oportunidade e terem que trabalhar ainda criança estudaram somente até o 5º ano, antiga 4ª série do ensino fundamental, sendo a primeira filha e neta de 5 filhos e mais de 40 netos por parte materna como também paterna a concluir uma graduação superior. Em 2019, quando iniciei a graduação de Pedagogia na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará – UNIFESSPA, já estava cursando na modalidade semipresencial o curso de Bacharel em Ciências Contábeis em uma universidade particular de Marabá-PA. De início não foi fácil conciliar dois cursos, casa e estágios, tendo em vista que são cursos diferentes, porém com muito esforço e dedicação conseguir concluir em junho de 2021 o curso de Ciências Contábeis.

Meu interesse por este tema e os fatores que me levou a pesquisar esta temática surgiu através de vivências, tanto nos estágios curriculares acadêmicos quanto nos estágios remunerados. E posteriormente se entrelaça também com a experiência nas disciplinas de Conteúdo e Ensino de Matemática e Conteúdo e Ensino de Geografia, ministradas nesta graduação pelos docentes Dr. Walber Christiano e Dr. Tiese Rodrigues, os quais trouxeram para a sala de aula práticas de ludicidade, onde ressaltaram a importância de se trabalhar o lúdico com crianças e de se ter um olhar à essas práticas pedagógicas para construção de conhecimento. Suscitando ainda mais o meu interesse pelo tema em compreender o porquê durante as vivências de estágios os professores não utilizavam essas práticas pedagógicas.

Considerando que durante as experiências em sala de aula como estagiária não presenciei nenhum momento em que os professores fizessem uso de atividades de ludicidade para o processo de aprendizado do aluno, não proporcionando alternativas possíveis por meio do lúdico.

Desta forma negando a criança o direito de um aprendizado por meio do brincar, isto é, tirando a oportunidade de sentirem-se motivados, sobretudo, tirando-os o prazer em aprender por meio da ludicidade. Levando em consideração, que o brincar não é somente uma necessidade, é um direito das crianças. Onde a escola deve valoriza o lúdico como atividade pedagógica no seu espaço e tempo.

Tendo em vista que durante essas vivências o brincar era visto apenas em momentos de recreação. Uma vez que o lúdico vai além do brincar por brincar e a ludicidade consisti como uma ótima práxis que pode ser usada em sala como metodologia, isto é, que o lúdico não deve ser desassociado das práticas pedagógicas, diante de tal importância para o aprendizado da criança.

Através de usos de ludicidade a criança apropria-se de grandes conhecimentos, favorecendo para novas descobertas no seu desenvolvimento psicossocial, emocional, intelectual, cognitivo e motor.

As atividades lúdicas são de suma importância para a criança interagir e construir conhecimento sobre si mesma e sobre a realidade em que vive. Assim, como possibilita a estabelecer normas elaboradas por si e em grupo, favorecendo na sua adaptação ao meio em que vive, como torna-se as práxis mais prazerosas e interessantes.

Salienta-se, que explanar este tema poderá servir ou não de reflexão acerca da problemática que envolve a ludicidade e o aprendizado através de um novo olhar que se faz necessário à prática pedagógica, como também pode servir para que o professor tenha um olhar sensível ao lúdico em sala de aula.

O educador incumbido pela mediação do processo de desenvolvimento da criança, podendo propiciar aos alunos práticas pedagógicas interessante e agradável, para a construção de um aprendizado rico e vasto, visto que o ensino por meio do lúdico oferece-se um aprender brincando, e assim, absorvendo uma compreensão de ensino para além da formação, isto é, para a autonomia do aluno.

Posto isto, o presente trabalho tem como objetivo geral refletir sobre a importância de se ter um novo olhar as práticas de ludicidade para o aprendizado. Neste sentido, aborda os seguintes objetivos específicos: descrever a ludicidade como estratégia pedagógica que contribui para o desenvolvimento e aprendizado da criança, o professor usando como aliado ao educar e aprender da criança.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desta pesquisa trata-se de uma revisão bibliográfica de cunho qualitativa, assim como um relato de experiência desenvolvido durante os estágios obrigatório e não obrigatório. Todos realizados em escolas públicas de Marabá-PA. Para análise do objeto de estudo adotamos como referenciais teóricos, os seguintes autores: Santos (2011), Rau (2013), Bacelar (2009), Saviani e Pinheiro (2014) Schlindwein, Laterman e Peters (2017), entre outros, que deram suporte no desenvolvimento do referencial teórico deste trabalho.

Deste modo decidi pesquisar sobre o tema “LUDICIDADE E APRENDIZAGEM: UM NOVO OLHAR À PRÁTICA PEDAGÓGICA” para buscar conhecimento e identificar o quão importante é essa práxis para o aprendizado.

2. BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE A LUDICIDADE

O presente capítulo de modo sucinta visa descrever a definição da ludicidade, para tal faremos isso na visão de Santos (2011), Almeida (2009), Rau (2013) e Kishimoto (2005) que consideramos importantes para essa pesquisa.

2.1 Conceituando a ludicidade

A ludicidade atravessa o cotidiano humano, sobretudo, nos anos iniciais da sua existência. Conforme Santos (2011, p. 21), “a capacidade lúdica do adulto está relacionada a sua pré-história de vida”. Salientamos que as manifestações de ludicidade são associadas a afetividade, sociedade e a diversão. Contudo, por muito tempo a ludicidade era vista como algo sem importância para o processo de desenvolvimento do ser humano.

Segundo Almeida (2009), Ludus tem como origem no termo latino, no qual quer dizer "brincar e jogar". Inicialmente, o termo lúdico atribuía exclusivamente ao brincar, ao jogar e ao movimento espontâneo. E de acordo com o avanço de sua definição "lúdico", ainda assim, não ficou apenas nas suas origens e avançou conforme os estudos feitos sobre psicomotricidade. Passando a ser reconhecido como característica fundamental do comportamento humano, visto que por meio da ludicidade se desenvolve aprendizado.

Atualmente com inúmeros estudos acerca da ludicidade é inegável a sua importância para o processo de aprendizagem, com isto surgindo cada vez mais estudos científicos para compreender sua extensão na conduta do ser humano.

Brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar à construção do conhecimento de si mesmo, do outro e do mundo. (SANTOS, 2011, p.12).

Ainda sob esse viés, Rau (2013, p. 25) afirma que “a ludicidade, como elemento da educação, também é capaz de demonstrar a evolução humana com base em suas interações sociais, culturais e motoras, pois o homem sempre teve em seu repertório as linguagens do brincar”. Evidenciando que isso dá continuidade aos estudos desta temática.

De acordo com Santos (2011), o conceito de ludicidade surgiu no final do século XIX quando alguns estudiosos já discutiam e atribuíam a importância da ludicidade, que tem por finalidade transmitir conhecimentos, na qual a criança aprende se divertindo e interagindo com o meio que o cerca. Observa-se que a ludicidade está relacionada a educação e acontece desde a Antiguidade.

Kishimoto (2005, p.31) corrobora que “A educação lúdica esteve em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando hoje, uma vasta rede de conhecimentos em diversas áreas do conhecimento”. Mostra-se que os estudos desta temática já é vasta e, atualmente a ludicidade é estudado por diversos campos do conhecimento, como na Pedagogia, Psicologia, História, Filosofia, dentre outras, destacando a sua importância para o aprendizado.

Diante dos inúmeros desafios atualmente, a ludicidade (jogos, brinquedos e o brincar) é um tema importante, por abordar subsídios relevantes da infância, considerando que a utilização destes recursos também viabiliza que o trabalho pedagógico dá oportunidade a criança, à formação do conhecimento e o seu desenvolvimento e aprendizado. Por meio do brincar que aparecem diversas oportunidades para o resgate dos conceitos fundamentais.

2.2 A importância da ludicidade como prática pedagógica para o aprendizado.

Utilizar práticas de ludicidade é de suma importância. Visto que por meio do lúdico a criança pode desenvolver práticas de socialização, a expressar-se com maior facilidade, aprender a cooperar, saber ouvir o outro, esperar a sua vez, trabalha direitos e deveres, respeitar e discordar de diferentes pontos de vista, assim favorecendo para um bom convívio em sociedade.

A interferência do ato de brincar ou jogar no desenvolvimento de habilidades se dá justamente na riqueza de estímulos que estão presentes nas propostas lúdicas e, ainda, se forem desenvolvidas num ambiente qualificado, aumentam-se as chances de gerar conhecimento. (SANTOS, 2011, p. 39).

Logo, se deve considerar que a ludicidade como possibilidade que favorece a criança a desenvolver-se em seus diferentes aspectos, possibilitando para o alcance de novos conhecimentos a partir dos que já dispõem. Trabalhar o lúdico em

sala de aula implica em proporcionar aos alunos uma aprendizagem prazerosa, dinâmica e significativa.

Pesquisas corroboram que a ludicidade deve ser aplicada no espaço escolar como atividade de grande importância para o desenvolvimento e aprendizado da criança. Santos (2011, p. 39) reforça que “Em relação aos jogos, estes são as estratégias motivadoras e, quando planejadas pelo educador, provocam um envolvimento que contagia o aluno na busca de soluções.”

Através de prática de ludicidade para o processo de aprendizagem tem-se mais resultado, além do fato da criança sentir-se motivado e com isso tornando criativo e produtivo em suas atividades.

A ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança e, possivelmente por isso, a brincadeira tem sido uma questão bastante discutida por diversos teóricos, tais como Tizuko Kishimoto, Sanny Rosa, Brougère, D. W. Winnicott, dentre outros. (BACELAR, 2009, p. 24).

Nessa perspectiva é evidente a importância da prática de ludicidade dentro do ambiente escolar, como poderosa e facilitadora práxis para ser utilizada pelo professor no trabalho pedagógico, auxiliando no processo de aprendizado do aluno. O resultando desse processo pode ser a garantia de um aprendizado vasto, mostrando as visões de mundo do aluno, os conflitos internos, suas descobertas e captam melhor o conteúdo ensinado, portanto, o lúdico é de extrema importância que esteja presente na escola.

O brincar é uma ferramenta a mais que o educador pode lançar mão para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecido, que possibilite a vivencia das emoções, os processos de descoberta, a curiosidade e o encantamento, os quais favorecem as bases para a construção do conhecimento. (SANTOS,2011, p.07).

Compreende-se que o professor como facilitador deve oferecer recursos favoráveis ao aluno. A ludicidade como estratégia pedagógica para o desenvolvimento da criança oferecer oportunidade de vivenciar trocas e aquisição de informações.

Santos (2011) reforça que “através da ludicidade, o processo de aprendizagem se torna muito mais prazeroso, interativo e, com isto, as crianças

aprendem mais, desenvolvendo habilidades que são necessárias para o mundo atual”. Mostra-se que por meio da ludicidade a criança aprende como também reaprende a ser participante no meio em que está inserido, assim “Durante o brincar, a criança constrói, destrói e reconstrói o mundo a sua volta, de forma ressignificada.” (SCHLINDWEIN, LATERMAN E PETERS, 2017, p. 51). Ou seja, aprendendo a brincar e interagir em grupo ou individualmente, sempre desenvolvendo aprendizado.

Ao levar o lúdico para a escola está se promovendo algo diferenciado que ajuda os alunos a resgatar o prazer, mudar sua visão de escola e dar um novo sentido ao processo de aprendizagem, pois trabalhar com as emoções, além de contribuir na concretização de propostas cognitivas que levam a construir conceitos e dominar habilidades, pode transformar as metodologias do ensino. Assim, os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as dinâmicas são as ferramentas indispensáveis para a criação de um ambiente criativo, diferente, inovador e significativo. (SANTOS, 2011, p.12).

Neste sentido, é de extrema importância se ter um olhar especial à ludicidade como práticas pedagógica uma vez que, no mundo da criança o brincar torna-se uma atividade fascinante, em razão que ao brincar a criança desenvolve suas fantasias, desejos e sentimentos, assim como conhece a força e os limites do próprio corpo.

A ludicidade está relacionada com o que é agradável e prazeroso, com particularidades básicas que levam o aluno à perfeição da experiência, à liberdade de se expressar e ao questionamento dos resultados, ou seja, o lúdico favorece o exercício da cidadania.

A vivência da ludicidade, na fase de desenvolvimento infantil, pode contribuir para construir novos modos de agir no mundo ou de compreender como eles acontecem, assim como também pode contribuir para restaurar alguma experiência que não tenha sido bem sucedida. Muitas vezes, ao repetir a mesma brincadeira ou movimento, a criança pode estar processando informações necessárias para sua compreensão do mundo que a rodeia e de sentimentos que acompanham esses acontecimentos. (BACELAR, 2009, p. 37).

Visto que em cada fase no qual a criança vivencia, encontra-se repleto de conhecimento e de alguma forma concilia o aprendizado individual junto com o coletivo. Vygotsky (1998) e Leontiev (1998) reiteram que o brincar tem específica ligação com o desenvolvimento da criança nos anos iniciais da escola. Com isto, o

espaço escolar não pode ser visto como um local onde a criança não possa brincar. Mais sim, como um espaço que possibilite o pleno desenvolvimento da criança.

A ludicidade é uma práxis indispensável para desenvolvimento do aprendizado, portanto não deve ser desassociado das práticas pedagógicas. O brincar deve fazer parte do mundo da criança.

O brincar além de proporcionar uma aprendizagem interativa e cheia de prazer, possibilita a criança estabelecer sua identidade, sem rótulos e preconceitos. A brincadeira facilitará e oportunizará vivenciar situações de maneiras diferentes das vividas, corroborando para a construção de significados, de novas descobertas, de como expressa-se e transformar a sua realidade. Ao se ter um olhar para o lúdico como prática pedagógica objetiva-se no pleno desenvolvimento e aprendizado da criança.

Santin (1994, p. 03) corrobora que a ludicidade proporciona “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. Desse modo a ludicidade não é identificada somente no que não é real, no que é oferecido como pronto, mais também através de práticas lúdicas que favorece para o aprendizado em sala de aula.

Santos (2014, p. 14) reforça que “brincando a criança pode pensar, criar, simbolizar e aprender”. Ou seja, a brincadeira não é algo indissociável do processo de aprendizado. Pode-se compreender que por meio da ludicidade é possível a criança ter uma aprendizagem social, haja vista, que conseguem se desenvolver desde cedo mediante ao contexto social e familiar no qual está inserida, com a experiência dos adultos e por meio do próprio mundo criado por eles.

O brincar contribui para determinar o temperamento, os potenciais e as possibilidades criativas de cada indivíduo. Trata-se de um fenômeno que começa no nascimento como um impulso inato e irá perdurar e enriquecer-se do repertório das diversas culturas com as quais cada ser humano tem contato ao longo da sua vida, das formas mais variadas, no cotidiano, na profissão, no lazer. (SAVIANI, PINHEIRO, 2014, p. 24).

O psicólogo Jean Piaget (1896-1980) contribuiu com a teoria das diferentes etapas do brincar na vida da criança. Segundo sua afirmação, todas as formas lúdicas acontecem em algum momento no desenvolvimento do ser humano, porém

o tempo, a idade ou as suas particularidades se diferenciam de acordo com cada criança, cada grupo e atividades disponíveis. Ressaltando que para ele, a atividade de ludicidade é fundamental no processo de desenvolvimento cognitivo do ser humano.

É através do brincar que o aluno adquire consciência de si, do outro, do mundo e dos vínculos existentes. A criança reflete em práticas de ludicidade o modo como ver sua cultura, seu contexto social e o meio no qual está inserida. O educando desenvolve capacidade de entender a prática sobre como o lúdico favorece para um aprendizado adaptado, suscitando-o a aprender. Vale destacar, que o lúdico consegue aumentar as oportunidades de aprendizado do aluno, salientando que o brincar como possibilidade de incluir o aluno e de transformar a aula em um momento de aprendizado agradável.

Visto que é por meio de prática de ludicidade que criança busca mostrar questões presentes dentro dela, sendo capaz de referir-se por meio da angústia, ansiedade, raiva, tristeza e alegrias, isto é, os mais variados sentimentos. “Quando a criança brinca ela faz uso da sua realidade, com objetivo de dar novos sentidos a sua imaginação. Além disso, dá oportunidade de si conhecer, visto que conhecendo a si mesma ela terá facilidade de conhecer o outro” (SANTOS, 2001, p.86).

É importante que se diga também que a ludicidade é uma necessidade da criança e, para que ela se desenvolva integralmente, precisa brincar livremente. Entretanto, isso não significa dizer que o educador não precisa planejar, acompanhar, observar e avaliar essa atividade. Por isso, a brincadeira na escola nunca será totalmente livre, pois essa liberdade é única e exclusivamente da criança e, por conseguinte, não do educador. (SANTOS, 2011, p.16).

Para se compreender a importância da práxis de ludicidade para o aprendizado e desenvolvimento integral da criança se faz necessário observá-la. No entanto, a escola deve explorar a capacidade pedagógica do brincar, sem deixar de considerar as características e conhecimentos prévios da criança. Kishimoto (2002, p.15) referência a ludicidade por meio da brincadeira, no qual a brincadeira “oferece a oportunidade para a criança explorar, aprender a linguagem e solucionar problemas”.

Considerando que a ludicidade instiga o desenvolvimento do aprendizado da criança, portanto precisa ser fonte de observação, experimentação, descobertas e

prazer. A contribuição da prática de ludicidade para o aprendizado da criança vai decorrer do ponto de vista que se tem do brincar. O lúdico não pode ser visto somente como um jogo ou uma brincadeira sem finalidade e nem só fruto da imaginação da criança.

Devemos compreender que a escola não é um simples espaço qualquer, mas uma instituição de ensino o qual se tem por finalidade proporcionar aos alunos um aprendizado significativo por meio de oportunidades. De modo que é na ludicidade que a criança aprende a si relacionar com o próprio conhecimento. Neste sentido, a ludicidade favorece para construção de conceitos, considerando que pode como também deve ser aliado as práticas pedagógicas da escola, não restringindo o brincar do processo de aprendizado da criança, uma vez que o lúdico também promove conforme já visto a construção do próprio indivíduo e de sua relação com o meio, relação que está interligada uma com a outra.

Vale ressaltar, que é através do brincar que a criança se encontra com inúmeras dificuldades e ocasionalmente acaba que encontrando resultados satisfatórios. Assim ocasionando, em estímulo da autonomia e a realização de decisões. Além do mais que instiga a criança a colaborar umas com as outras na procura por soluções, o que mais uma vez incentiva à socialização e ao contato com o meio em que está inserido. "Dessa forma percebemos a relevância e importância dos espaços que são construídos e legitimados pelos seus interlocutores lúdicos." (SCHLINDWEIN, LATERMAN E PETERS, 2017, p. 51).

É por meio da realização de prática de ludicidade que a criança sem perceber acaba retratando práticas sociais destacados no meio em que está inserida. Visto que a criança explora o conhecimento e estabelece relações com o seu meio, assim como se constituir.

A ludicidade proporciona antes de tudo um incentivo necessário para despertar o interesse e o desejo do aluno em estar na sala de aula, ajudando-o a construir e organizar suas ideias e, conseqüentemente ampliando assim seu olhar de mundo. Temos que concordar a importância da criança como indivíduo que tem suas próprias características, direitos, práticas sociais e culturais.

Não podemos desconsiderar o brincar como ação fundamental para o aprendizado, que deve ter um olhar e valorização no espaço escolar. "É no brincar,

e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruam sua liberdade de criação” (WINNICOTT, 1975). Corrobora com a importância do brincar, visto que através do lúdico a criança faz experimentação do mundo, cria seu próprio mundo ao mesmo tempo em que se sentirá protegida e livre para viver interagindo com o meio, uma vez que o brincar é um espaço de transição. Deste modo, a criança aprende a conviver com a realidade de modo que utilize a sua espontaneidade e criatividade.

Para que o processo de aprendizagem aconteça, implica em diversas condutas que incluem desde estímulos no qual precisam ser desenvolvidos até as diferentes formas de mediação do educador. Deste modo, a ludicidade é uma práxis relevante para que ocorra aprendizado. Através de atividades lúdicas a criança pode desenvolver o seu pensar e o agir, o qual facilitará a sua vida por meio do desenvolvimento em grupo e individualmente.

Vale destacar que a escola se configura como um ambiente rico em experiências e oportunidades, onde a criança está em constante desenvolvimento de interações sociais e no processo de aprendizado. Nisto o desenvolvimento está ligado a criança com a sua relação com o meio social em que está inserida, com os hábitos e os costumes que atravessam a sociedade.

Pode-se compreender que o sujeito precisa de estímulos para se desenvolver no mundo. Sendo por inúmeros motivos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer faixa etária e não pode ser associada apenas como uma mera diversão, mas como desenvolvimento e aprendizado. Sendo de grande importância para que a criança crie o seu mundo simbólico e com isso estimula à sua imaginação e fantasia.

É importante salientar a importância de se ter um olhar para as relações existente entre o ensino e a prática de ludicidade para o desenvolvimento e aprendizado do aluno, onde pode-se perceber que o brincar e o aprendizado estão interligados.

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades. Ao se pensar em atividades significativas que respondam às necessidades das crianças de forma integrada, articula-se a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento, valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social. (RAU, 2013, p. 36).

De acordo com a autora compreendemos a importância da ludicidade no ambiente escolar e da adaptação à vida da criança, pois a relação entre o educar e o brincar são fatores importantes que precisam andar juntos para que o aprendizado e desenvolvimento da criança ocorra de modo significativo. Uma vez que através de atividades lúdicas proporcionará a criança incentivo maior para descobrir o prazer da prática escolar e do aprender.

Como aponta Bacelar (2009, p.56) que a criança “ao brincar, constrói suas estruturas e expressa externamente essa construção, revelando o nível de desenvolvimento mental em que se encontra e também os seus sentimentos.” Desse modo, o jogo e a brincadeira são situações de construção de significado, de indagação e transformação do mesmo.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporciona a socialização, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração. (SANTOS, 2011, p. 110)

Santos propõe uma interessante discussão sobre as brincadeira, por exemplo que através do brincar a criança não adquire unicamente uma conquista cognitiva, as atividades lúdicas envolvem emoções, afetividade e compreensão da dinâmica interna que perpassa a ligação com outras pessoas a sua volta, assim contribuindo com a inclusão de valores, a compreensão de novas aprendizagens, o desenvolvimento sociável e da imaginação, pois é através do lúdico que a criança descobre o real e o imaginário, tendo a oportunidade de desenvolver aprendizado modo agradável.

Brincar é importante para a aprendizagem, é coisa séria! Assim, você pode construir seus próprios saberes sobre a atitude pedagógica com a ludicidade tomando por base as leituras, reflexões abordadas e sugestões de referências contempladas neste livro, mas também de suas próprias anotações quando em momentos de prática com jogos. (RAU, 2013, p. 43).

Sob essa perspectiva, Piaget (1967, p. 25) corrobora que “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Ou seja, evidência que a ludicidade não pode ser vista como irrelevante para o aprendizado dentro da sala de aula.

Compreendemos que prática de ludicidade em sala de aula se faz necessário ao desenvolvimento e aprendizado do aluno, o brincar deve fazer parte da vida da criança não somente em momentos livres de recreação, como também atrelados a atividades pedagógicas, uma vez que o que a criança aprende por meio de atividades lúdicas, a ludicidade servindo como base para que aconteça seu desenvolvimento pessoal, provocando descobertas significativas. De acordo com Bacelar (2009):

Brincando, a criança pode vivenciar seus medos, suas angústias, expressar sua agressividade de maneira simbólica. Através desse confronto imaginário, ela vai criando as regras de seus jogos e as relações de troca com seus pares, superando o seu estado exclusivamente fusional, para uma relação onde é capaz de tomar a iniciativa, exercer sua autonomia. (Bacelar, 2009, p. 51)

Todavia, o brincar consiste em uma prática essencial, no qual ocasiona em grandes benefícios no desenvolvimento do aprendizado como em um todo, seja físico, intelectual como também social. A ludicidade assume uma importante função pedagógica, que pode ser vista em diferentes áreas da educação, favorecendo para que a criança desenvolva diversas habilidades. Desta forma, o lúdico como ferramenta aliada as práticas educacionais são capazes de contribuir para a realização do aprendizado.

Práticas pedagógicas tornam-se importantes para a formação de conhecimento e do desenvolvimento coletivo da criança, dessa forma não se pode levar em conta que na escola a criança não pode brincar, uma vez que se pode aprender por meio do brincar, como Saviani e Pinheiro (2014, p. 66) afirmam que “Na criança, a ludicidade, ou seja, a capacidade de brincar, é inata.” Destacando que a criança foi colocada em um contexto social e cultural e mediante a isso ela interage e estabelece relação com meio social.

O professor ao incluir atividade de ludicidade no ambiente escolar o aluno também será incluído nesse contexto. Com isto tornando o processo de aprendizado da criança integrado ao prazer e o aprender, assim como o saber e o fazer. Vejamos o que Bacelar reforça:

Quanto mais as crianças puderem vivenciar atividades que possibilitem a expressividade da sua afetividade, quanto mais elas puderem ser

acolhidas na sua espontaneidade e compreendidas na sua comunicação psicocorporal, tanto mais elas poderão entrar em contato com a ludicidade. Deste modo, estaremos contribuindo para o desenvolvimento integrado do ser, que convive e conhece o mundo e tem muito do que precisa para ser feliz: pensamento próprio e criativo; sentimentos sinceros e de autoconfiança; conhecimento de si mesmo e autonomia para dirigir a sua caminhada na vida pautada em respeito, colaboração e confiança. (BACELAR, 2009, p. 55).

Percebe-se que por meio da ludicidade a criança desperta a curiosidade e a desejo de vencer, sentir, ver, saber, buscar, além de desenvolver experiência para se expressar segundo a atribuição que lhe é proposto, de modo participativo com os demais colegas.

Podemos entender que o ensino mais importante é aquele no qual proporcione à criança práticas significativas e participativas, sendo por este e dentre os distintos motivos que a ludicidade aparece como uma rica metodologia de ensino que contribui para o aprendizado.

A ludicidade no contexto escolar favorece a relação entre as crianças e os educadores. Diante disto, pode-se perceber que práticas lúdicas se tornam favorável por oportunizar a criança uma qualidade de vida escolar melhor, um dos mais eficazes instrumentos pedagógicos que permite a interação do interior da criança com seu o mundo exterior.

No próximo tópico deste capítulo, explora a relação do docente como mediador da ludicidade para o processo de aprendizado, proporcionando o desenvolvimento de práticas pedagógicas que incitem a criança a desenvolver a criatividade, o raciocínio lógico e o crescimento pedagógico de modo prazeroso e significativo.

2.3 O papel do professor e a ludicidade.

A ludicidade tem alcançado inúmeros significado no âmbito escolar, já que é responsável em contribuir no processo de aprendizado. As brincadeiras sendo muito usada como atividade pedagógica, favorecendo e estimulando o desenvolvimento de forma prazerosa e criativa.

Ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser diferenciado dependendo dos contextos e situações; é buscar novas formas de trabalhar as informações; é ter novos paradigmas para a educação; é deixar de lado o modismo; é atribuir sentido e significado às ações educacionais; é contextualizar as brincadeiras com a vida e com o espaço no qual os alunos se inserem. (SANTOS, 2011, p.7).

Desse modo, o papel do professor frente à ludicidade é fundamental, conforme que o mesmo possa disponibilizar aos alunos interatividade, oportunidades, desenvolvimento pessoal, atrelado a fatores sociais e culturais, favorecendo no processo de socialização, construção do conhecimento assim como o desenvolvimento total do aluno no seu processo de aprendizado.

O professor deve aproveitar e apropriar-se desta rica práxis educacional dentro da sala de aula, possibilitando a participação das crianças e se colocando em situação de igualdade com isso abrindo caminhos para dividir trocas de conhecimentos, cooperação, diálogo, dando importância e espaço a ludicidade e ao aprendizado mútuo. Tornando práticas lúdicas uma fonte para transformar o ato de ensinar e de aprender, em uma ação prazerosa no cotidiano do educador e do educando.

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagens com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta — sempre é possível estabelecer alguma relação entre o que se pretende conhecer e as possibilidades de observação, reflexão e informação que o sujeito já possui. (PCNs, 1997, p. 38).

Destaca-se que cabe ao professor observar a turma e a partir da sua observação contará com inúmeras possibilidades para se planejar e preparar atividades que suscite o desenvolvimento e aprendizado. A atuação do professor precisa ser pensada, planejada, e, conseqüentemente, realizada e avaliada. Desse modo, a ludicidade como elemento aliado às práticas do professor pode favorecer a realização de um aprendizado mais significativo.

Com atividades lúdicas não somente os alunos como também os professores são beneficiados, pelo fato de gerar prazer, diversão, como também aprendizado para ambos. Com uso da ludicidade cria-se condições para que o aluno possa explorar e refletir sobre a cultura e a realidade que estão inseridos, compreendendo como também sendo capaz de questionar as regras e os papéis sociais existentes.

O educador tem que oferecer as crianças o prazer em aprender. Assim como, recuperar à vontade e desejo de ensinar, considerando a ludicidade como possibilidade importante para o seu trabalho. Compreendendo que por meio da ludicidade se pode identificar inúmeras dificuldades na criança e através dela também se pode mostrar um mundo real, cheio de mistério e curiosidade.

Diante disto, o educador deve fazer uso de práticas pedagógicas para que a criança desenvolva compreensões que já estão formando, que sejam apropriadas as expectativas verdadeiras de interatividade e entendimento em que expressam em determinada fase do seu desenvolvimento.

É importante o olhar e a atuação do professor como facilitador e mediador do conhecimento, no qual incentive as atividades lúdicas para o desenvolvimento e aprendizado da criança. Alves, Rodrigues e Sobral (2019, p. 192) destacam que o processo de aprendizagem baseado na ludicidade e no brincar, “precisa estar centrado nas habilidades as quais se deseja desenvolver nas crianças, com objetivos claros e precisos”. Deste modo, cabe ao professor o papel de incitar o imaginário da criança para que a ludicidade do aluno se desenvolva de modo significativo.

É a partir da realização dessa atividade lúdica que acontece o transitar entre a objetividade da ação e a subjetividade do ser; entre o presente, passado e futuro, integrando, no aqui e no agora, as dimensões emocional, física, mental; integrando o ser, o viver, o sentir e o aprender. (BACELAR, 2009, p. 66).

Compreende-se que o professor ao utilizar a ludicidade como aliada às práticas pedagógicas, estará dando oportunidade para o aluno refletir por si próprio, assim como desenvolver criticamente a sua rede de conhecimento, também irá reatualizar o conhecimento já assimilado anteriormente com o meio em que vive. Deste modo, promover a felicidade e o prazer de se sentir consigo e com os outros, não somente para a criança como também para o educador.

O professor ao lançar mão de práticas lúdicas, vai se deparar não apenas com a sensibilidade, a alegria, o riso, mas também com a descontração da criança, mais do que ensinar conteúdo curriculares as práticas de ludicidade possibilitam o desenvolvimento da responsabilidade, da auto crítica e organização da criança. Destacando que é possível o professor levar o lúdico para a sala de aula e despertar na criança o desejo de desenvolver um rico aprendizado e assim contribuir para a sua interação com as regras sociais.

Pode-se entender que é possível aprender brincando, a ludicidade como uma práxis pedagógica que pode ser usada como aliada do professor, contribuindo para o processo de aprendizado da criança. Bacelar (2009, p. 58) diz que “Uma prática que proporcione a vivência da ludicidade pode contribuir mais eficazmente para o

processo de assimilações e acomodações das crianças, principalmente na construção das relações interindividuais.” Deste modo, a ludicidade pode oferecer à criança o desenvolvimento educativo, o estímulo da curiosidade, desenvolvimento da criatividade, da memória, da formação do hábito de leitura, da atenção e concentração.

O processo de aprendizado precisa de um novo olhar e de muita atenção por parte do docente. Schultz, Muller e Domingues (2006, p.2), reiteram que os professores podem desenvolver novas formas da criança aprender, para que não apenas memorize os conteúdos que são impostos pela sociedade. Deste modo, acreditamos que a ludicidade na prática do educador favorece para as mais diversas explorações do conhecimento, contribuindo em experiências mais significativas para o aluno.

Sendo o educador elemento fundamental para conduzir o processo educativo até o aluno. Logo, é sua competência ser o mediador do processo de aprendizado, onde deve sempre procurar por práticas que tenha atividades lúdicas, assim deixando as aulas mais prazerosas e interessantes para os alunos, sempre tendo em vista a plena formação de indivíduos ativos, reflexivos e críticos, preparados para saber solucionar problemas.

Se a ludicidade torna o aprendizado mais fácil, logo se faz necessário que o professor tenha um olhar especial e faça uso dessa metodologia em sala de aula, para que a criança venha desenvolver aprendizado brincando. Uma vez que possibilita para a criança experiências de aprendizagem mais instigantes e prazerosas, portanto mais engajadoras para o educando como também para o educador.

Diante de tal importância da ludicidade para o desenvolvimento do ser humano, pode-se compreender que é fundamental que o educador utilize de práticas pedagógicas como seu aliado no processo de ensino e aprendizado em sala de aula, de modo que venha melhorar a sua prática pedagógica como também provocar o aluno a desenvolver aprendizado.

3. METODOLOGIA

Em uma proposta de pesquisa bibliográfica e de relatos de experiência que segundo (LUDKE; CRUZ, 2010, p. 89) “É importante salientar que um relato de pesquisa é também um relato de experiência vivida.” Pretende-se refletir sobre a ludicidade e o aprendizado diante de um novo olhar à prática pedagógica aliada ao processo de aprendizagem da criança.

A pesquisa bibliográfica é um tipo de pesquisa que visa responder um problema com a utilização de material bibliográfico, estudos e análises científicas que, por conseguinte, passaram pelo crivo da Ciência para serem apresentados para a sociedade. O levantamento bibliográfico se refere ao procedimento utilizado pelo pesquisador – e necessário para todo tipo de pesquisa – que visa selecionar o material bibliográfico disponível para optar pelas fontes mais adequadas ao estudo que se pretenda empreender. (BASTOS, 2015, p.33).

A pesquisa em questão é uma abordagem qualitativa. Utilizou-se desta, pois através dela se pode ter uma interpretação de uma situação social, assim como diferentes fontes de dados. Neste sentido, acredita-se nesta abordagem para reflexão da problemática deste trabalho.

O método qualitativo é o que se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam. Embora já tenham sido usadas para estudos de aglomerados de grandes dimensões (IBGE, 1976; Parga Nina et al., 1985), as abordagens qualitativas se conformam melhor a investigações de grupos e segmentos delimitados e focalizados, de histórias sociais sob a ótica dos atores, de relações e para análises de discursos e de documentos. (MINAYO, 2006, p. 57).

A pesquisa deste estudo é de cunho descritivo. Segundo Triviños (1987 *apud* GERHARDT & SILVEIRA 2009, p. 37) "esse tipo de estudo pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade". Portanto, fazendo com seja uma pesquisa rica, pois podemos descrever acontecimentos, pessoas, situações, fotografias, documentos, dentre outros.

A temática deste TCC é resultado de idas a campo de estágios, assim como vivências em sala de aula, visto que se teve a observação dos fatos e coleta desses dados e posteriormente vem a análise e interpretação dos mesmos, onde buscou-se relatar as experiências de uma dada realidade observada.

O Relato de experiência é um tipo de produção de conhecimento, cujo texto trata de uma vivência acadêmica e/ou profissional em um dos pilares da formação universitária (ensino, pesquisa e extensão), cuja característica principal é a descrição da intervenção. Na construção do estudo é relevante conter embasamento científico e reflexão crítica. (MUSSI, FLORES, ALMEIDA, 2021, p. 65)

Diante das vivências no campo de estágio obrigatório e não obrigatório, pude perceber que professoras não utilizavam da ludicidade como práticas pedagógicas, como também pude observar a dificuldade de alguns alunos em determinadas disciplinas. Segundo Severino (2007, p. 112) o pesquisador precisa vivenciar uma experiência problematizadora. Destacando a necessidade da aproximação do pesquisador com o que está sendo estudado.

Segundo (DEWEY, 1959), explica que as inúmeras convivências feitas entre as pessoas com as coisas, permitem para que as experiências ocorram. Neste caso, em meio às grandes experiências que acontecem na natureza, há aquelas, oportunizadas pelos órgãos dos sentidos do nosso corpo natural em interação com o ambiente na qual a vida age, que nos permitem a percepção destas experiências. Ou seja, Dewey estudou que, toda a experiência modificada ocorre pelo meio, ponto de vista que leva o sujeito a reconhecer a existência de um processo contínuo de criação, conexões e continuidades, possibilitando a constantes recriações dos elementos envolvidos.

Durante a disciplina de Conteúdo e Ensino de Matemática, teve alguns momentos onde o professor Walber Christiano disponibilizou alguns materiais para turma de pedagogia 2019 estudar, sobre diferença de jogo educativos e didáticos. Em outro momento passou como atividade final da disciplina a construção de um material didático pedagógico a partir da BNCC, relacionado ao conteúdo de matemática para educação infantil ou para as series iniciais do ensino fundamental.

Posteriormente, na disciplina de Conteúdo e Ensino de Geografia, o professor Tiese Rodrigues também destacou a suma importância de levar o lúdico para a sala de aula, proporcionando a turma vários momentos de construção de matérias de lúdicos, assim como trouxe reflexões, enfatizando que como futuros professores vamos trabalhar com crianças e que devemos ter um olhar sensível, que vá além dos conteúdos tradicionais, onde não devemos deixar de oportunizar e proporcionar momentos de aprendizado por meio da ludicidade.

Foram durante esses momentos reflexivos e de construção de materiais lúdicos que pude compreender que o professor dispõe de várias possibilidades para ensinar, sem ser somente a transmissão de conteúdo, no qual o aluno fica sentado enfileirado apenas escrevendo o que é passado pelo educador. Que o professor tem que ter um olhar afetivo diante dessas práticas para o desenvolvimento da criança.

A atividade a ser relatada, faz parte do componente curricular da graduação em Pedagogia da Faculdade de Ciências da Educação (FACED). Durante o estágio supervisionado VII: Ensino Fundamental, a princípio houve o período de observação nas turmas do ensino fundamental I, para verificar as principais lacunas existentes em sala de aula.

Decorrente a isso, percebi que muitos professores não usam o lúdico em suas aulas, assim como observei que tinham alguns alunos com dificuldades em se concentrar nas aulas e também em compreender os conteúdos de Português e Matemática. Assim, com base nessa observação desenvolvi o projeto de intervenção intitulado como “jogos educativos” para ajudar os alunos nas disciplinas em que estavam tendo maior dificuldade, ou seja, através de atividades lúdica.

Logo após a observação e perceber as necessidades dos alunos, comecei a pesquisar por fundamentação teórica, para poder dá início na construção de material e disponibilizar para a escola.

Ao optar por uma prática metodológica que parta das vivências lúdicas tem-se a chance de tornar as aprendizagens significativas, pois, além de ser um terreno fértil para a construção do conhecimento, seu desenrolar repleto de desafios e motivações pode facilitar a capacidade de pensar e resolver problemas. Acredita-se que é num ambiente desafiador que se pode gerar conflito cognitivo que leve à construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p. 35)

Concordo com Santos, as práticas de ludicidade tornam a aprendizagem mais significativas e importantes para construção do conhecimento. visto que muitos professores tem dificuldade em compreender tal importância desse elemento para o aprendizado.

O projeto foi desenvolvido para turmas de 1º ao 5º ano do ensino fundamental, os jogos confeccionados foram somente para as disciplinas com maior necessidade dos alunos, com o objetivo de facilitar o processo de aprendizado.

Segue algumas imagens dos jogos que confeccionamos para o projeto:

Imagem 1: Jogo “BATALHA NUMÉRICA” para ser trabalhado na disciplina de matemática, confeccionado com caixa de ovo, papelão e tampinhas de garrafa pet.



Fonte: Acervo pessoal 2022

Imagem 2: Jogo “Problemoteca” confeccionada com caixa de sapato e 100 fichas contendo desafios matemáticos



Fonte: Acervo pessoal 2022

Imagem 3: “Contando de maneira divertida com os dedos” trabalhar na disciplina de matemática, confeccionada com papelão, E.V.A e velcro.



Fonte: Acervo pessoal 2022

Imagem 4: “Lata da interpretação de texto” lata de leite com fichas para interpretação de textos.



Fonte: Acervo pessoal 2022

Imagem 5: “Dados lúdicos” para produção de textos



Fonte: Acervo pessoal 2022

Todos os nossos jogos foram confeccionados de materiais recicláveis, metodologicamente falando, focando no aluno e no seu aprendizado e unindo o ensino de matemática e português com o lúdico a fim de proporcionar incentivo ao aprender de forma interativa e prazerosa, assim como despertar o interesse pelas disciplinas por meio do brincar.

Os trabalhos foram feitos sempre visando no aluno como protagonista, com vasta capacidade de ensinar e aprender com as práticas de ludicidade, provocando nela a paciência, descoberta, curiosidade, prazer, desejo, fantasia, criação, onde passa a debater ideias, questioná-las e entendê-las na prática. Portanto, o seu aprendizado depende apenas de si mesmo.

O professor como mediador deve buscar novas metodologias que sejam diferenciadas e que incentivem o aluno a conseguir obter novas formas de aprendizagem.

Por meio das práticas de ludicidade o aluno passa a assumir o papel principal no seu processo de aprendizagem, ao invés de ser aquele que simplesmente fica absorvendo os conteúdos transmitidos pelo professor, o aluno é motivando a

incorporar novas ideias às aulas, a pesquisar informações, expor suas ideias, debater como também criar. Com isto, o educador e educando passam a ter colaboração que visa um objetivo comum.

No entanto, não desconsiderando que o professor deve usar de inúmeros meios para elaborar uma aula atraente e estimulante para o aluno, que é possível despertar nos alunos o interesse pela aula e o prazer em aprender as disciplinas de português e matemática de modo fácil e acessível.

Portanto, construir brinquedos, recriar novos jogos são práticas importantes que podem dotar as escolas com jogos em todas as dimensões humanas e quem sabe podem abrir caminhos para o entendimento do brincar na educação. (SANTOS, 2011, p.33).

Santos (2011) corrobora que é muito importante que haja a construção de materiais de ludicidade no espaço escolar, de modo que abra caminho para o processo socialização e criticidade, oportunizando o aluno para resolução de problemas ainda não possíveis de se resolver no seu mundo real.

É importante o trabalho realizado durante o período de estágio, uma vez que através dele os professores poderão ter um novo olhar à prática pedagógica. Haja vista que ainda é muito pouco o uso dessas atividades em sala de aula, passando a ser mais a transmissão de conteúdo tradicional do que lúdicas, ou seja, o lúdico sendo aplicados somente como preenchimento de tempo do aluno. De acordo com Schlindwein, Laterman e Peters (2017):

O brincar na escola ficou resumido ao tempo do recreio. Isso, quando esse tempo acontece ou é permitido. Na realidade podemos verificar três tempos possíveis nos quais diferentes manifestações acontecem em especial as manifestações lúdicas: Tempo 1 – chegada na escola; Tempo 2 – Recreio e Tempo 3 – o término da aula. Nesses momentos são podemos perceber e evidenciar o ato lúdico por meio do brincar espontâneo. Sabemos também que o brincar na escola é geralmente desenvolvido como apoio pedagógico das disciplinas, como atividades para preencher lacunas de tempo livre, como momento disciplinar para aquietar os corpos, ou ainda é utilizado em situações de eventos culturais, artísticos e comemorativos em festas escolares. (SCHLINDWEIN; LATERMAN; PETERS 2017, p. 49)

O brincar não é apenas um passatempo ou simplesmente uma diversão sem finalidade para as crianças, pelo contrário, é de grande relevância para o desenvolvimento infantil. Visto que a ludicidade não deve ser aproveitada somente na recreação, mas também como subsidio para desenvolvimento do aprendizado em sala de aula.

4. ANÁLISE DOS DADOS

É importante retomar um pouco a metodologia utilizada neste trabalho, o projeto sendo realizado em período de estágio obrigatório. O desenvolvimento desta pesquisa se deu a partir do levantamento do referencial teórico, no qual abrangeu na exploração de vários trabalhos sobre a ludicidade para o aprendizado. Nessa perspectiva, observamos que a metodologia utilizada foi à bibliográfica e relato de experiência.

De acordo com Ludke e Cruz (2010, p. 89) “É importante salientar que um relato de pesquisa é também um relato de experiência vivida.” Onde o presente relato refere-se ao fato que durante as idas à campo como estagiária, pode-se constatar que professores não utilizavam de atividades de ludicidade em sala de aula, não sendo aliada como estratégias pedagógicas para atuar no desenvolvimento e aprendizado dos alunos, passando a integrar mais assuntos didáticos do que atividades de ludicidade, o lúdico sendo ofertado somente nos horários livres de recreação.

De acordo com Marconi e Lakatos (1996) a análise dos dados de uma pesquisa é uma das fases mais importantes do trabalho, visto que é a partir dela que serão apontados os resultados e possíveis respostas para a problemática do estudo.

Mas qual era a realidade que poderia ser mudada durante o projeto? A resposta seria em questão da observação do tempo que eu teria para conseguir finalizar o projeto, no qual era somente duas semanas de estágio e não me atentei a essa questão, sendo que além do tempo de observação das turmas tinha a parte de fundamentação teórica e a confecção de material lúdico, visto a isso não foi possível participar da culminância dos jogos, fator que poderia ter outros resultados se tivesse tido um cuidado maior.

Ao longo da confecção dos materiais pude vivenciar momentos de prazer, reflexão e sensibilidade diante da significância que era todos os trabalhos, deixando algumas indagações; o que as crianças iriam achar dos jogos? Despertaria nelas o desejo e estímulo pelas disciplinas? Realmente iriam conseguir compreender os assuntos trabalhados pelo professor com uso dos jogos? Os professores iriam trabalhar com os jogos? E o porquê que os professores não trabalham com esses recursos se é tão prazeroso para o próprio professor?

As dificuldades que encontrei durante os momentos de experiência foi o curto período de estágio e de confecção do material lúdico, no qual esse curto espaço de tempo não permitiu com que participasse da culminância dos jogos. Portanto, não pude saber de fato se os reais objetivos foram alcançados. O retorno que obtive foi da diretora, os quais agradeceu e ressaltou a importância dos materiais, e até indagou “se não havia outro estágio ou projeto como o que foi feito?” Porém, não me deu retorno de como se deu o desenvolvimento dos alunos ao utilizar os jogos durante as aulas, nem mesmo um retorno com fotos dos momentos que foram utilizados.

Todas as experiências contribuíram para a nossa prática profissional, gerando aprendizado e uma visão diferente do brincar no contexto escolar. Nos permitindo compreender – enquanto pesquisadora e futura professora – e usufruir de meios de fácil acesso para construção de jogos, assim como posso oportunizar a criança de um aprender agradável e prazeroso. Considerando que a ludicidade pode ser a ligação facilitadora para o aprendizado, caso o professor faça uso do mesmo como elemento contribuinte para o aprendizado. Se fazendo necessário o resgate desses momentos lúdicos em sala de aula, visto que o brincar é uma das práticas mais importantes para que a criança se constitua como ser humano e que possibilita para a assimilação de conteúdos curriculares de forma fácil e prazerosa.

Diante de todas as pesquisas é possível perceber que se faz necessário que professores tenha um olhar para as práticas pedagógicas e desenvolvam importantes observações no seu planejamento de aula, para que atividade que envolva ludicidade não seja somente reproduzida. No entanto permitir a experiência lúdica e espontânea da criança com o uso dessas metodologias. Despertando no educando e no educador que possível aprender através do brincar. Isso porque o brincar é uma necessidade do sujeito.

Observou-se que práticas lúdicas consisti em um enorme desafio para os educadores, em razão que requer além do conhecimento específico, precisando ter um olhar cuidadoso das expressões corporais e disposição para um ouvir afetivo. Percebe-se que o professor tem dificuldade em preparar atividade que envolve a ludicidade visando o aprendizado de maneira prazerosa. Schlindwein, Laterman e Peters (2017) apontam:

É importante estimular estudos sobre o brincar na escola ou em qualquer outro espaço que permita observar que o jogo espontâneo é uma investigação de suma importância que possibilitará a exploração científica do lúdico em todos os âmbitos na vida da criança. (SCHLINDWEIN, LATERMAN E PETERS, 2017, p. 53):

Compreende que as atividades de ludicidade precisam ser para a criança uma experiência de vivência de estado lúdico, pois assim poderá contribuir para o seu desenvolvimento de maneira que aconteça espontaneamente, com a finalidade de alegria e prazer. Santos (2011, p. 82) reitera que:

O preparo do professor para jogar inscreve-se no projeto mais amplo de dotá-lo de recursos para trabalhar com a aprendizagem na perspectiva da ludicidade. Cada vez mais as pedagogias progressistas professam a tese de que é possível aprender brincando, ou, pelo menos, fazê-lo de forma prazerosa; o que, frequentemente, culmina na ludicidade. Questionando os padrões de funcionamento da escola ao redimensionar a aprendizagem, e resgatando o prazer de aprender, o jogo na Educação concorre para o sucesso escolar, convertendo-se em importante mecanismo de inclusão social, na soma de esforços para transformar a escola. (SANTOS, 2011, p. 82).

Partilhando da opinião da autora Rau, (2013, p. 13) que afirma “O que foi observado inicialmente é a existência de uma enorme lacuna no que diz respeito ao estudo sobre o lúdico como recurso pedagógico enquanto assunto tratado durante a formação inicial do educador”. Evidenciando à falta de uma boa formação inicial e continuada para professores, aos currículos, aos espaços destinados a ludicidade e de sua importância para o aprendizado dentro do ambiente escolar.

A inclusão da ludicidade nos cursos de formação do educador infantil se faz necessária não só porque respalda teoricamente esses profissionais sobre a importância dos jogos e brincadeiras na infância, mas porque, através desses, o próprio professor terá condições de conhecer melhor o seu aluno, a partir das brincadeiras e dos Jogos que ele propiciará aos educandos. (SANTOS, 2011, p.111)

Logo existe uma necessidade de uma reorganização no espaço escolar, não apenas no que se refere aos aspectos físico, mas ao planejamento do tempo destinado à preparação dos educadores para lidar com a criança, à cultura lúdica e aos planos curriculares adequadas a cada faixa etária.

Destaco a importância da arte e da ludicidade na formação e prática do educador, pois apresentam possibilidades de expressão e comunicação

fundamentais para a relação educador/educando e, conseqüentemente, para o desenvolvimento de ambos. (BACELAR, 2009, p. 60).

Concordando com as autoras Rau (2013), Bacelar (2009) e Santos (2011) a importância da ludicidade em fazer parte dos cursos de formação continuada de professores, tendo em vista que precisam reformular suas práticas pedagógicas e assim possibilitar e criar diferentes alternativas na sala de aula, de maneira que proporcione a criança vivenciar as diferentes características do seu mundo infantil.

Contudo, como professores e futuros educadores, se faz necessário ter um olhar diferenciado para a nossa prática pedagógica, pois, é o professor responsável por mediar o desenvolvimento e o aprendizado da criança.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho é possível compreender que a ludicidade faz parte da criança e é indispensável o uso em sala de aula, pois favorece o processo de desenvolvimento e aprendizado da criança. Sendo um recurso pedagógico agradável, incentivador e capaz de contribuir na construção de um olhar mais sensível. Assim como aumenta as possibilidades para que sejam ativos e criativos.

A ludicidade está presente em inúmeras atividades da criança. E podemos observar que está presente em todas as épocas, vindo dos tempos mais remotos até hoje, passando a ser identificada como uma necessidade básica do ser humano.

É uma das maneiras pelo qual o indivíduo atua com o meio em que está inserido e ao mesmo tempo que constroem conhecimento. Portanto, a ludicidade deve fazer parte do planejamento dos professores, independente da disciplina, dentro ou fora da sala de aula. Uma vez que toda criança precisa brincar, a brincadeira já faz parte de sua infância.

A finalidade deste trabalho foi de destacar a importância da ludicidade e do educador em ter um olhar sensível a essas práticas para o processo de aprendizado do aluno, e de forma que o trabalho do docente não fique cansativo, mas sim, prazeroso tanto para o professor quanto para o aluno. Os quais demonstrou que é possível por meio estratégias agradáveis e apropriadas para o desenvolvimento e aprendizado da criança como também para a sua compreensão individual e social.

A importância do brincar tem sido apresentada por meio desta pesquisa tratada acima, favorecendo para um novo olhar em diferentes perspectivas da criança e do educando, compreendendo que através do lúdico e da interação existente entre o brincar e a criança é possível desenvolver aprendizado eficaz e prazeroso, este sendo enriquecido com a prática pedagógica do professor.

Portanto, se faz necessário a desmistificação de que a ludicidade no contexto escolar é apenas passa tempo, algo tido como não significativo e desprovido de possibilidades para o aprendizado dos alunos, ao contrário disso diante de todas as pesquisas feitas compreende-se que o lúdico além de proporcionar uma aula prazerosa aos alunos e educadores é possível desenvolver diversas oportunidades de construir conhecimentos significativos e importantes no contexto educacional.

As vivências realizadas foram de suma importância para a nossa formação acadêmica e enquanto futura educadora, pois nos permitiu vivenciar na prática, a questão da ludicidade como práxis pedagógica, onde se faz necessário ver a criança como ser único e em constante desenvolvimento

A ludicidade é importante na vida da criança, ela permite o crescimento pessoal e do intelecto, entre outras habilidades. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem.

O professor deve repensar a respeito destas práticas e sua relação com o desenvolvimento da aprendizagem do aluno. Visto que é importante que o educador aprimore sua prática constantemente, sempre buscando alternativas para se trabalhar.

Através de um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo. O lúdico implica para a criança mais que o simples ato de brincar, é através dos jogos que ela se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo ao seu redor.

Deste modo, nota-se que os autores trabalhados enriquecem este trabalho, destacando a importância da ludicidade para o aprendizado da criança e de sua valorização enquanto prática pedagógica significativa.

Concluimos, portanto que este trabalho contribuiu no sentido de verificarmos a importância de uma prática pedagógica voltada a ludicidade, ficando claro o entendimento de que é necessário a valorização e reconhecimento uma vez que, consideramos como possibilidade que gere um aprendizado significativo no pleno desenvolvimento da criança.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Paloma de Andrade. FEITOSA, Regina Célia de Souza. SOARES, Michelle Beltrão. **A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores.** Centro de Educação – UFPE. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938>> Acesso em 14/05/2023.

ALVES, M. S. J.; RODRIGUES, E. N.; SOBRAL, M. S. C. O Brincar e o Aprender na Educação Infantil. **ID on line REVISTA DE PSICOLOGIA**, v. 13, n. 43, p. 187-196, 2019.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. ARAÚJO, Marciano Vieira de; BATISTA, Lucio Cleano Carvalho. **O Aprendizado da Flauta Doce Através da Ludopedagogia, no Ensino de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental I: O Trabalho com a Flauta doce Através da Ludopedagogia como Mediador do Processo de Aprendizagem nos Anos Iniciais.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Edição 06. Ano 02, Vol. 01. Pp 05-41, setembro de 2017. ISSN:2448-0959

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua portuguesa e ludicidade: Ensinar brincando não é brincar de ensinar.** São Paulo. 2007.

ALMEIDA, Anne: **Ludicidade como instrumento pedagógico.** 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 02/06/2023.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil.** Salvador: EDUFBA, 2009. 144 p.

BANDEIRA, Priscilla Oliveira. SOUZA, Priscilla Kézia Tavares de. **O lúdico e suas contribuições na educação infantil.** João pessoa. 2005.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais.** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CARNEIRO, Robson A. O. **Ludopedagogia: a arte de ensinar.** 2007. Disponível em: <<http://meuartigo.brasile scola.com/pedagogia/ludopedagogia.htm>>. Acesso em 14/10/2022.

CATÔCO, Fernanda Cecília. SOUZA, Karina De Fátima De. XAVIER, Lillian Salvino. SILVA, Márcio Antônio da. **A importância do brincar na educação infantil no processo de desenvolvimento e alfabetização.** Centro Universitário UMA, Divinópolis. 2021.

CREPALDI, Roselene / **Jogos, brinquedos e brincadeiras.** / Roselene Crepaldi. — Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.

DEWEY, John. **Democracia e Educação**. Trad. Anísio Teixeira. 3. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional. 1959.

_____. **Experiência e Educação**. Trad. Renata Gaspar. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2010. (Coleção Textos Fundantes de Educação).

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo. Moderna, 1996.

FREITAS. Eliana Sermidi de. SALVI. Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o Ensino de geografia**.

GERHARDT, Tatiana Engel. SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa / [organizado por]**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GUILHERMES, Paulo Francisco Sales. LUCENA, Dr. Everaldo Araújo de. **O processo de ensino e aprendizagem a partir do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental**. Redes, revista educacional de sucesso. V 1, N.1, 2021.

LA TAILLE, Yves de e OLIVEIRA, Marta Kohl de e PINTO, Heloysa Dantas de Souza. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus.1992.

LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LEONTIEV, Alexis N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil**. In: VYGOTSKY, LúriaLeontiv. et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998a.

LÜDKE, M.; CRUZ, G. B. DA. **Contribuições ao debate sobre a pesquisa do professor da educação básica**. Formação Docente – Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores, v. 2, n. 3, p. 86-107, 18 dez. 2010. Disponível em: <<https://revformacaodocente.com.br/index.php/rbpf/article/view/20/18>>. Acesso em 20 de jul. 2023.

MARIANO, Eliane Pereira de Souza. **A importância do brincar na visão ludopedagógica no desenvolvimento infantil**. Medianeira 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O Desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2006.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. **Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico**. Práxis

Educacional, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 30 jul. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko (2005) **Jogo e Educação Infantil**. Editora: Pioneira

PIAGET, J. **A psicologia da inteligência**. Lisboa: Editora Fundo de Cultura S/A., 1967.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação infantil e ludicidade**. Teresina: Edufpi, 2009.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2013. – (Série Dimensões da educação).

ROSA, Aline Araujo da. **A ludicidade como instrumento pedagógico no ensino e na aprendizagem dos alunos do 1º ano do ensino fundamental**. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia Centro de Formação de Professores. UFRB. Amargosa. 2018.

SANTOS, Alcione de Mello. **Fundamentos da ludopedagogia**. Disponível em: <https://www.academia.edu/42109404/FUNDAMENTOS_DA_LUDOPEDAGOGIA>. Acesso em: 16/10/2022.

SANTOS, Alinne Nunes Alves dos. **Ludicidade e infância: A importância do lúdico no aprendizado da criança**. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação, Comunicação e Artes Curso de Pedagogia. 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico-vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca – a Criança, o Adulto e o Lúdico** /Santa Marli Pires dos Santos: 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: uma guia para pais e educadores em creche**. 3º edição. _ Petrópolis RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Michelle Caroline Ferreira dos. **Ludicidade: orientações e materiais para professores do 1º ano do ensino fundamental**. Catálogo para o uso de

objetos lúdicos / Michelle Caroline Ferreira dos Santos; orientadora: Maria do Carmo Monteiro Kobayashi. – Bauru: UNESP, 2016.45 f.: il.

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

SAVIANI, Iraci. **Formação em espaços lúdicos** / Iraci Saviani, Risélia Pinheiro. – São Paulo: Fundação Maria Cecília Souto Vidigal, 2014. – (Coleção primeiríssima infância; v. 5)

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. [livro eletrônico]. -1. ed.- São Paulo: ed. Cortez, 2013.1,0 MB; e-PUB.

SCHLINDWEIN, Luciane Maria. LATERMAN, Ilana. PETERS, Leila. **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. (Organizadoras). - - Florianópolis: NUP, 2017.236 p.: il.; 23 cm

SCHULTZ, Elis Simone. MULLER, Cristiane. DOMINGUES, Cilce Agne. **A ludicidade e suas contribuições na escola**, UFSM. 2006.

SILVA, Carlene Michely Pereira. **O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente**. Universidade Federal Rural de Pernambuco-UAG. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/1037/1/tcc_art_carlenemichelypereirasilva.pdf>. Acesso em 16/06/2023.

SILVA, Ursula Rosa da. **A experiência e o pensar em Dewey e Freire: relações e influências**. GT: Filosofia da Educação / n.17 Agência Financiadora: Sem Financiamento. Disponível em: <https://www.anped.org.br/sites/default/files/gt17-2822-int.pdf>. Acesso em 15/08/2023

SOBRAL, Alissandra S. S. et al **A Ludopedagogia como Instrumento Pedagógico: o papel do professor nesse contexto**. Sergipe: 2011. Disponível em: <http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom>. Acesso em 12/10/2022.

TEIXEIRA, Emanuele Joice do Carmo. **A utilização do lúdico como ferramenta na alfabetização**. Instituto de Estudos e Pesquisas do Vale do Acaraú-IVA. Bela Cruz, 2017.

VYGOTSKY, L. S. (1998). **A formação social da mente**. (6a ed.). São Paulo: Martins Fontes.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. s.e. Rio de Janeiro: Imago, 1975. 203p.