

JOSÉ SILVA DE MENESES
BETIJANE SOARES DE BARROS

**A LUDICIDADE NA PRÁTICA
NA ESCOLA**
**RODRIGO JACINTO TENÓRIO -
QUEBRANGULO/AL.**

**A LUDICIDADE NA PRÁTICA NA ESCOLA
RODRIGO JACINTO TENÓRIO –
QUEBRANGULO/AL.**

DIREÇÃO EDITORIAL: Betijane Soares de Barros

REVISÃO ORTOGRÁFICA: Autor

DIAGRAMAÇÃO: Luciele Vieira da Silva

DESIGNER DE CAPA: Editora Hawking

IMAGENS DE CAPA: <https://pixabay.com/pt/illustrations/explos%C3%A3o-de-volta-%C3%A0s-aulas-8193163/>

O padrão ortográfico, o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas do autor. Da mesma forma, o conteúdo da obra é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu autor.



Todos os livros publicados pela Editora Hawking estão sob os direitos da Creative Commons 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR

2019 Editora HAWKING

Av. Comendador Francisco de Amorim Leão, 255 - Farol, Maceió - AL, 57057-780 www.editorahawking.com.br
editorahawking@gmail.com

Catálogo na publicação

Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

M543L

Meneses, José da Silva de

A ludicidade na prática na escola Rodrigo Jacinto Tenório – Quebrangulo/AL / José da Silva de Meneses, Betijane Soares de Barros. – Maceió: Hawking, 2023.

Livro em PDF

ISBN 978-65-88220-72-6

1. Atividades recreativas e criativas. 2. Escola Rodrigo Jacinto Tenório – Quebrangulo/AL. I. Meneses, José da Silva de. II. Barros, Betijane Soares de. III. Título.

CDD 372.8

Índice para catálogo sistemático

I. Atividades recreativas e criativas

**JOSÉ SILVA DE MENESES
BETIJANE SOARES DE BARROS**

**A LUDICIDADE NA PRÁTICA NA ESCOLA
RODRIGO JACINTO TENÓRIO –
QUEBRANGULO/AL.**

Direção Editorial

Dra. Betijane Soares de Barros, Instituto Multidisciplinar de
Alagoas
– IMAS (Brasil)

Conselho Editorial

Dra. Adriana de Lima Mendonça/Universidade Federal de
Alagoas – UFAL (Brasil), Universidade Tiradentes - UNIT
(Brasil)

Dra. Ana Marlusia Alves Bomfim/ Universidade Federal de
Alagoas –
UFAL (Brasil)

Dra. Ana Paula Morais Carvalho Macedo /Universidade do
Minho (Portugal)

Dra. Andrea Marques Vanderlei Fregadolli/Universidade
Federal de
Alagoas – UFAL (Brasil)

Dr. Eduardo Cabral da Silva/Universidade Federal de
Pernambuco -
UFPE (Brasil)

Dr. Fábio Luiz Fregadolli//Universidade Federal de Alagoas –
UFAL (Brasil)

Dra. Maria de Lourdes Fonseca Vieira/Universidade Federal de
Alagoas – UFAL (Brasil)

Dra. Jamyle Nunes de Souza Ferro/Universidade Federal de
Alagoas –
UFAL (Brasil)

Dra. Laís da Costa Agra/Universidade Federal do Rio de Janeiro-
UFRJ (Brasil)

Dra. Lucy Vieira da Silva Lima/Universidade Federal de Alagoas – UFAL (Brasil)

Dr. Rafael Vital dos Santos/Universidade Federal de Alagoas – UFAL
(Brasil), Universidade Tiradentes - UNIT (Brasil)

Dr. Anderson de Alencar Menezes/Universidade Federal de Alagoas – UFAL (Brasil)

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	06
CAPÍTULO 1	
O QUE É LUDICIDADE?.....	07
1.2.QUAIS SÃO AS PERSPECTIVAS DO PROFESSOR?.....	09
CAPÍTULO 2	
COMO SÃO CONSTRUIDAS AS ATIVIDADES LÚDICAS?.....	10
2.1. DE QUE FORMA É DESENVOLVIDA AS ATIVIDADES LÚDICAS?.....	10
CONCLUSÃO.....	14
REFERÊNCIAS.....	17

APRESENTAÇÃO

Este e-book é resultado da minha prática pedagógica na Escola Rodrigo Jacinto Tenório, em uma turma multiseriada de 1º à 3º ano do ensino fundamental, durante o ano de 2023.

O tema abordado é a ludicidade na prática. É brincando que se explora e conhece o mundo ao seu redor. Com isso, a criança aprende a ter flexibilidade, aspecto fundamental hoje em dia, pois no século XXI, tem-se valorizado um ser humano flexível, que saiba dialogar e enfrentar situações diversas, que tenha contato com diversidades de pessoas, liderança e capacidade de escolha, que desenvolva o raciocínio.

De acordo com Kishimoto, (2002), a brincadeira por ser uma ação iniciada e mantida pela criança possibilita pela exploração, ainda que desordenada, a construção de saber fazer. Assim, brincar tem um papel fundamental na construção do conhecimento e pode-se depreender que atividades lúdicas podem transformar o ensino e a educação despertando a vontade de aprender.

CAPÍTULO 1

O QUE É LUDICIDADE?

A palavra “lúdico” vem da palavra latina “ludus”, que significa “diversão” ou “gente”. Em contextos educacionais e psicológicos, o brincar é uma abordagem que utiliza jogos, brincadeiras e entretenimento como ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento pessoal.

Esta abordagem enfatiza a brincadeira como meio de estimular a criatividade, a imaginação, a amizade e a alegria de aprender. Brincar é uma forma de expressão e interação que existe em todas as áreas da vida humana. Desde a infância, as crianças utilizam a brincadeira como forma de explorar o mundo em que vivem, de experimentar diversas atividades sociais e de desenvolver capacidades cognitivas, intelectuais e motoras. Mas não se trata apenas de brincar com as crianças; é uma ferramenta útil para jovens, adultos e até idosos.

Brincar também desempenha um papel central no desenvolvimento cognitivo dos humanos. Ao brincar, as crianças praticam habilidades de memória, atenção, concentração, linguagem e resolução de problemas. Além disso, as atividades lúdicas estimulam a criatividade e a imaginação, permitindo que as crianças explorem diferentes possibilidades e desenvolvam diferentes formas de pensar.

É importante ressaltar que o entretenimento não se limita aos jogos e brincadeiras tradicionais, hoje em dia, a ludicidade pode ser explorada de diversas formas, como jogos digitais, aplicativos, realidade virtual e atividades artísticas. Para promover um ambiente lúdico e estimulante, é importante que as

atividades correspondam à faixa etária e aos interesses dos participantes.

Em suma, brincar é uma abordagem onde jogos, brincadeiras e atividades recreativas são utilizadas como ferramentas de aprendizagem, desenvolvimento pessoal e terapia. Essa abordagem valoriza o brincar como oportunidade de estimular a criatividade, a imaginação, a sociabilidade e o aprendizado. Seja na educação, na psicologia ou nos negócios, a brincadeira desempenha um papel importante no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das pessoas.

1.1. QUAIS OS EFEITOS DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

As contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem são diversas, desde o favorecimento das relações sócio afetivas, que interferem diretamente no processo de desenvolvimento da criança, até os aspectos cognitivos e psicomotores. A linguagem das crianças é a da ludicidade, do movimento, sendo que sua maior especialidade é brincar e viver a experiência lúdica.

Explorar a brincadeira na sala de aula permite que os alunos construam ao conhecimento através da sua plena participação, tal como as crianças adquirem através da brincadeira as crianças se expressam, passam a sentir o mundo, dando vida aos seus pensamentos e opiniões Os jogos não devem ser vistos apenas como um momento divertido, mas como um método para as crianças aprenderem na sala de aula.

A escola pode organizar situações em que as brincadeiras possam ocorrer de forma diversificada e proporcionar às crianças a possibilidade de escolhas. Sendo o

professor um bom mediador, que promove momentos de aprendizagem tendo a ludicidade como ferramenta, permitindo ao aluno opinar e interagir, bem como a organização do tempo, as atividades lúdicas podem concretizar as possibilidades de aprendizagem das crianças.

1.2. QUAIS SÃO AS PERSPECTIVAS DO PROFESSOR?

O professor tem um importante papel na mediação da relação epistemológica, ou seja, da relação da criança com o conhecimento, assim como na constituição da identidade e da autonomia da criança.

Portanto, a função real do professor é exercer o papel mediador, e que também está relacionado diretamente à ideia da construção do conhecimento, tanto como orientador do planejamento pedagógico, quanto da seleção e tratamento dos conteúdos curriculares. Nessa perspectiva o professor é visto como um sujeito social imerso na cultura e não de forma abstrata e deslocado da sua própria história.

O trabalho com os jogos e brincadeiras possibilita ao professor, observar a atuação de cada indivíduo por si só e ao mesmo tempo interagindo consigo e com os outros à sua volta. Nestas atividades, ambos, professor e aluno, estão livres para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para controlar suas atividades e estão abertos a receber e obedecer a regras que lhe são impostas.

CAPÍTULO 2

COMO SÃO CONSTRUÍDAS AS ATIVIDADES LÚDICAS?

As atividades lúdicas podem ser construídas de diversas formas, como jogos, brincadeiras e desafios, utilizando materiais adequados e adaptados à faixa etária e interesses das pessoas envolvidas.

Com o uso de materiais simples, pode-se fazer jogos e brincadeiras tornarem-se de grande importância para o desenvolvimento do aprendizado das crianças, onde aprendesse brincando.

2.1. DE QUE FORMA É DESENVOLVIDA AS ATIVIDADES LÚDICAS?

RETIRE OU JUNTE A SÍLABA



Regra do jogo:

Divide a turma em 2 grupo A e B

Um dos participantes joga o dado e o número que cai será representado no dominó, o participante escolhe um aluno do

grupo adversário para tirar a palavra ou sílaba de cima do número correspondente do dominó, ela ler o que palavra ou sílaba estar escrita e usa o final da adição ou subtração.

1 - Exemplo: A caída do dado foi 4 o aluno retira a palavra que estar encima da pedra do dominó que estar dobrada e ler a palavra (COCADA) usa o sinal que estar sendo representado; subtração (-) retira a primeira sílaba da palavra (COCADA) o professor pergunta que palavra formou? (CADA).

2 – Exemplo: A caída do dado foi 3 o aluno retira a sílaba que estar encima da pedra do dominó que estar dobrada e ler a sílaba (VA) usa o sinal que estar sendo representado; adição (+) soma com a segunda sílaba que o aluno retira de cima da pedra do dominó (CA) o professor pergunta que palavra formou? (VACA).

JOGO DA VELHA COM RIMAS



Regra do jogo:

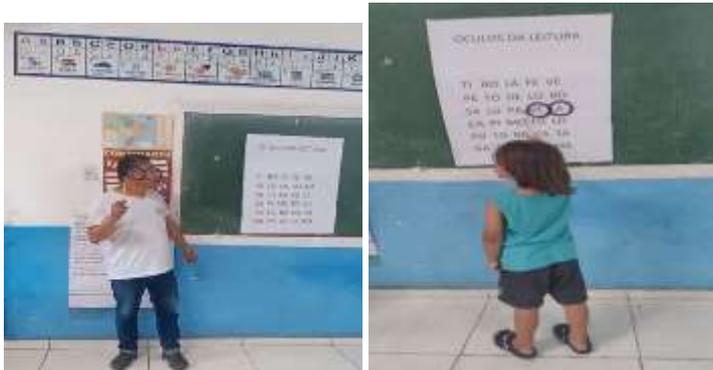
Divide a turma em dois grupos A e B

O grupo A são as palavras vermelho o grupo B são as palavras preta.

O grupo A começa colocando a primeira palavra em seguida o grupo B também coloca uma palavra o grupo que

completar o jogo da velha corretamente, com todas as palavras rimando será o vencedor.

ÓCULOS DA LEITURA



Regra do jogo:

O aluno vai até o cartaz e coloca os óculos nas sílabas, o professor pede para o aluno lê e pergunta? Quantidade de letras, vogais, consoantes e quantas sílabas. Os alunos que estão sobre suas carteiras escrevem a palavra no caderno e forma as palavras no alfabeto móvel.

DESCUBRA A CARTA



Regras do jogo

Divide a turma em 2 grupos A e B, o grupo que resolver primeiro as quatro operações com as cartas de baralho corretamente é o grupo vencedor.

JOGO DAS OPERAÇÕES



Regras do jogo

Divide a turma em 2 grupo A e B

Um dos participantes do grupo A, joga o dado e o número que caí será representado no dominó, o aluno faz a multiplicação,

divisão, adição e subtração de acordo com os símbolos representado. E coloca o resultado, caso o aluno erre passa a vez para o grupo B.

CONCLUSÃO

A análise do presente estudo evidenciou que o lúdico sempre esteve presente na vida dos seres humanos, visto que se trata de uma atividade necessária à formação cultural e social do indivíduo, especialmente à criança, promovendo a livre expressão dos sentimentos, sejam eles positivos ou negativos. Tal evidência justifica as raízes da atividade lúdica e sua consistência no trabalho de alfabetização da criança.

Além disso, a mera aplicação dos jogos sem os conhecimentos prévios adequados, ou seja, sem o devido planejamento contextualizado não atingem objetivos educacionais curriculares e cognitivos necessários à construção do conhecimento pelo aluno. Além disso, as atividades lúdicas apresentam maiores significados à medida que a criança evolui através dos seus diferentes estágios de desenvolvimento; explorando suas potencialidades de maneira sequenciada e diversificada.

Para que haja uma educação lúdica de qualidade deve-se promover simultaneamente o desenvolvimento de conhecimento, de habilidades necessárias à melhoria da qualidade do ensino. A aprendizagem será mais efetiva se a atividade estiver ligada às situações da vida real, do meio em que o aluno vive e da formação do professor.

Compreende-se que as práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando

a criança à construção do conhecimento e a sua interação de forma espontânea com a sociedade, na qual os jogos podem transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca dos conteúdos curriculares.

Para tanto, deve-se utilizar de recursos alternativos, que estejam inseridos no contexto social da criança, como forma de relacionar a realidade da mesma com materiais que possibilitem uma aprendizagem significativa e, da relação entre o conhecimento e o ambiente no qual está inserido. O presente estudo não se esgota, buscou responder as questões e os objetivos do tema proposto. Sugere-se, dessa forma, que outras pesquisas sejam efetuadas, a fim de complementarem os resultados aqui obtidos.

Pelo exposto, é possível afirmar que o ato de brincar vem sendo entendido pelos educadores como um recurso, um método ou uma estratégia pedagógica para se obter um determinado fim. O brincar seria um meio e não um fim em si mesmo.

Nesse sentido, o brincar tem a função de disciplinar e orientar os alunos para a aprendizagem de alguma coisa, a exemplo do letramento, socialização, integração ou recreação. Ainda, o brincar teria a função de amenizar a dureza na aprendizagem dos conteúdos ou ocupar o tempo de forma “saúdável”.

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é bastante importante mencionar que as atividades lúdicas em sala de aula, podem ser consideradas contribuições positivas para professores e crianças da educação básica. As atividades lúdicas são importantes na educação, portanto, os jogos, brinquedos e brincadeiras devem estar

presentes nas ações pedagógicas planejadas e aplicadas da forma correta pelo educador.

Assim, verificou-se que o lúdico deve estar presente no processo de ensino-aprendizagem, como parte da metodologia de ensino estruturada, acarretando em uma educação flexível, que norteia aspectos e características que serão importantes para o aprendizado e para inserção no meio social do educando.

Na sala de aula, o lúdico deve ser encarado como algo sério e de cunho pedagógico, fazendo-se assim necessário o educador conhecer as diversas práticas lúdicas, proporcionando aos educandos um ensino que valorize e aprecie seus gostos, aprendendo-se, assim, a controlar um universo simbólico particularmente vivido por cada um; procurando despertar suas inteligências e habilidades, desapegando-se de velhas metodologias de ensino que já estão em alguns casos ultrapassadas, dando lugar uma visão centrada em práticas realmente competentes.

A partir do presente estudo foi possível afirmar que o educador faz uso da ferramenta lúdica, primeiro como forma de aproximação com o educando, investindo no estreitamento da relação afetiva como meio de apurar a cognição. Ademais, ouvir histórias, desperta o imaginário, principalmente se for dramatizada, com músicas, jogos e brincadeiras tornam a aprendizagem prazerosa, aconchegante e desafiadora.

As práticas exitosas aqui analisadas, constataram que a utilização do lúdico para a aprendizagem é de suma importância. Nesse contexto, o estudo apontou que a utilização da ludicidade como metodologia de ensino por meio das práticas pedagógicas possibilita ao educador uma observação aos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando apresenta. Uma vez que no

processo de desenvolvimento faz-se necessário que diferentes habilidades sejam despertadas para desenvolver ações afetivas, cognitivas e corporais, o método lúdico deve fortalecer as relações entre educadores e educandos. Além disso, os estudos evidenciaram que existe a utilização de artefatos manuais, aliados ao método lúdico, potencializam o desenvolvimento das competências cognitivas do educando.

Finalmente é válido ressaltar o destaque da área de ciências naturais claramente demonstra uma carência na aplicação do método lúdico para outras áreas, tais como as ciências exatas, que normalmente apresentam maiores níveis de dificuldade em relação a construção do conhecimento pelo educando.

As atividades lúdicas acima demonstradas foram desenvolvidas por mim com alunos de uma sala multiseriada de 1º à 3º ano do ensino fundamental. Como Kishimoto (1998) bem descreve, usei os jogos no sentido restrito com treino de situações orientadas para o treino de conteúdo específicos.

A aprendizagem tornou-se bem mais gratificante e ficou claro que o lúdico é uma ferramenta que colabora no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

ALMEIDA, P. N. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 11ª edição: Novembro de 2003. Edições Loyola. São Paulo. Brasil. 1974.

ALVES, F. D. **Em nossa escola criança faz-de-conta que brinca**. In: OLIVEIRA, M.L. de. (Org.) Pesquisa em educação e psicanálise. 1ª ed. Araraquara: FCL – UNESP Laboratório Editorial; São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2006, p. 103-124.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: **Técnicas e Jogos Pedagógicos**.8.ed. São Paulo: Loyola, 1995.

ANDRADE, S. S. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2012.

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

ANDRADE, J. M. D. Formação de professores de física na educação profissional e tecnológica: o uso de jogos didáticos como ferramenta mediadora para a prática docente. **Dissertação de Mestrado**. Universidade federal do Mato Grosso do Sul/MS, 2019.

ALARCÃO, I. (org.). **Escola reflexiva e nova racionalidade**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

ASQUINO, A. B. Educação infantil: as práticas pedagógicas lúdicas de alfabetização e letramento. **Dissertação de Mestrado**. Universidade Nove de Julho/SP, 2019.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista Fac. Educ.**, São Paulo, v. 24, n.2, p.103-116, jul./dez. 1998.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Promulgada em 5 de outubro de 1988: atualizada até a Emenda Constitucional n. 20, de 15- 12-1998. 21. ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

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

BRASIL. Lei Federal nº. 8.069/90. Estatuto da criança e do adolescente. Santa Maria, RS: Pallotti, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, publicada no DOU de 23/12/1996, Seção I, p. 27839. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. I, II, III.

_____. Ministério da Educação e Cultura. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: 1997.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

_____, G; **Jogo e educação**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes médicas, 2003.

CORTEZ, L. C. S. **Abordagem dos elementos do lúdico na Educação Infantil**. Anais do “II CONPEF – Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar, p.65- 75, jul.2005.

CORBALÁN, F. **Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato**. Madrid: Sintesis, 1994.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos no aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica / Ministério da Educação. Secretária da Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1991.

FERREIRA, D. C. R. R. **Indústria Cultural, Educação Infantil e Trabalho Docente**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Londrina/PR, 2017.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. O Brincar na Educação Infantil: **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico**. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: 04 de novembro de 2019.

FRIEDMA, Adriana. Brincar: **crescer e aprender - o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2001.

GOLSE, B. **O Desenvolvimento Afetivo e Intelectual da Criança**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

GATTI, Bernadete. **Questões em torno de qualidade da formação de professores**. In Formação de professores e carreira. São Paulo: Cortez, 1997.

GUIMARÃES, G. TV e escola: **discursos em confronto**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez 1999.

LOPES, Mary Stela Sakamoto. O direito de aprendizagem e do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental: **formação lúdica docente (2018)**. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/153507>. Acesso em: 20/09/2020.

LECUONA, D. **Jogos Cooperativos e Crianças**. LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v. 21, n. 3, p. 28-56, 2018.

LORO, Alexandre Paul. **FORMAÇÃO DE PROFESSORES E REPRESENTAÇÕES SOBRE O BRINCAR: Contribuições das ideias de Humberto Maturana**. 2016.

Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/6805>. Acesso em 19/09/2020.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludopedagogia partilhando uma experiência e uma proposta. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (Org.). **Ludopedagogia – Ensaios 01**. Salvaor: GEPEL/FACED/UFBA, 2000, p. 119-131.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e Ludicidade – Ensaios 02**. GEPEL/FACED/ UFBA, 2002, p. 22-60.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: Bernadete de Souza Porto (Org.). **Educação e Ludicidade – Ensaios 3**. GEPEL/FACED/UFBA, 2004, p. 11 a 20.

LOPES, Maria da Glória. Jogos na educação: **criar, fazer, jogar**. 7ª ed., São Paulo: Cortez, 2011.

MOURA, M. O. A séria busca no jogo: do Lúdico na Matemática. In: **A Educação Matemática em Revista**. São Paulo: SBEM–SP, 1994, p. 17-24.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto alegre: Propil, 1994.

NUNES, A. R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. 2004. Disponível em:

<http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. OLIVEIRA

Paulo Nunes, Educação Lúdica, Técnicas e Jogos. São Paulo: Loyola, 1995.

PEREIRA, Fernanda Almeida. Ludicidade na constituição da profissionalidade de docentes de uma creche universitária: **desafios e possibilidades.** 2018. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/23985>. Acesso em: 25/09/2020.

PAIS, H. M. V., DE SOUZA SILVA, R. C., DE SOUZA, S. M., FERREIRA, A. R. O., & MACHADO, M. F. A contribuição da ludicidade no ensino de ciências para o ensino fundamental/The contribution of playfulness in teaching science to elementary education. **Brazilian Journal of Development**, v. 5(2), p. 1024-1035, 2019.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand, 1998.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: **uma atitude pedagógica.** Curitiba: Ibplex, 2007.

RIOS, Luiz Daniel Alves. **Desenvolvimento de jogos como recurso pedagógico no ensino de física.** Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/40444>. Acesso em 23/09/2020.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo de. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2010.
Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf.
Acesso em: 20 de agosto de 2020.

SILVEIRA, Matheus Rego. **Concepções e práticas docentes sobre o brincar em sala de aula no primeiro ano do Ensino Fundamental**. 2016. Disponível em:
<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59137/tde-30072016-120110/>. Acesso em: 20/09/2020.

SILVA, Janaina Monteiro da. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem: concepções e práticas pedagógicas de professores dos iniciais do ensino fundamental**. 2017.
Acesso em 19/09/2020.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010. Disponível em:
<http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf>.
f. Acesso em: 20 de agosto de 2020.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VIANA, Angel.; CASTILHO, Jacyan. Percebendo o corpo. In: GARCIA, Regina Leite (Org.). **O corpo que fala dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: Artes Médicas, 2001.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984. acesso em 30-04-2016.

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

