

ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO - APRENDIZAGEM: A VIVÊNCIA LÚDICA NAS ESCOLAS DA REDE PÚBLICA DE ENSINO NO MUNICÍPIO DE ALCÂNTARA MARANHÃO – BRASIL

RECREATIONAL ACTIVITIES IN THE TEACHING - LEARNING PROCESS: THE PLAYFUL EXPERIENCE IN THE SCHOOLS OF THE PUBLIC SCHOOL NETWORK IN THE MUNICIPALITY OF ALCÂNTARA MARANHÃO – BRAZIL

Cibele Coelho Santos Pavão ¹

Darlene Coêlho Rodrigues ²

Walquíria de Lourdes Costa ³

RESUMO

A partir de leituras e discussões a respeito da importância da atividade lúdica como ferramenta pedagógica na educação para criança em idade escolar, este artigo buscou identificar a atividade lúdica no contexto escolar, assim como o seu emprego como ferramenta de ensino nas unidades escolares do Ensino Fundamental I do 1º ao 2º ano das séries iniciais. Neste aspecto, fez-se indispensável ponderar como a ludicidade intervém no processo de ensino e aprendizagem, averiguando a seriedade dos jogos na educação e no desenvolvimento dos educandos nas séries iniciais do Ensino Fundamental I no município de Alcântara, no Estado do Maranhão. Pretende-se com este questionamento averiguar as seguintes indagações: Como se dá o aprendizado através do lúdico no processo de alfabetização para a criança? Quais os métodos pedagógicos ou técnicas utilizadas para trabalhar o lúdico em sala de aula? Quais os entraves encontrados pelos docentes no que tange a prática do lúdico no contexto das escolas públicas? Buscou-se, inicialmente, levantar embasamento teórico que demonstrasse a eficiência do lúdico na metodologia de ensino e aprendizagem, no desenvolvimento cognitivo, físico e social da criança. Coletou-se dados da prática escolar em três escolas públicas, investigando a presença da ludicidade em sala de aula. Analisou-se os dados por meio de questionário fechado entregue aos educadores no intuito de fundamentar o referencial teórico, as discussões e analisar sobre a existência ou não do lúdico na prática pedagógica dos docentes observados. Esta pesquisa permitiu trazer à tona a discussão sobre as informações da realidade escolar, sob a luz do material teórico investigado, onde se verificou que o corpo docente compreende e busca aproveitar o lúdico no espaço da sala de aula, entretanto, falta material e estímulo das estâncias superiores com relação a essa rica ferramenta. Dessa forma, o referido estudo permitiu refletir acerca da formação dos educadores, para desenvolver conteúdos e estratégias mais agradáveis ao educando, objetivando uma participação efetiva no processo educacional de forma interessante, criativa e crítica.

PALAVRAS-CHAVE: Atividade. Lúdico. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

Based on readings and discussions about the importance of playful activity as a pedagogical tool in education for school-age children, this article sought to identify the playful activity in the school context, as well as its use as a teaching tool in the elementary school units of Elementary School I from the 1st to the 2nd grade of the initial grades. In this respect, it was indispensable to consider how the lucidity intervenes in the teaching and learning process, ascertaining the seriousness of the games in the education and development of the students in the initial grades of Elementary School I in the municipality of Alcântara, in the State of Maranhão. It is intended with this question to investigate the following questions: How does learning take place through play in the literacy process for the child? What pedagogical or technical methods are used to work the play in the classroom? What are the obstacles found by teachers regarding the practice of play in the context of public schools? Initially, we sought to raise a theoretical basis that demonstrated the efficiency of play in teaching and learning methodology, in the cognitive, physical and social development of the child. Data from school practice were collected in three public schools, investigating the presence of lucidity in the classroom. Data were analyzed through a closed questionnaire delivered to educators in order to support the theoretical framework, discussions and analysis about the existence or not of play in the pedagogical practice of the observed teachers. This research allowed to bring up the discussion about the information of the school reality, in the light of the theoretical material investigated, where it was verified that the faculty understands and seeks to take advantage of the playful in the classroom space, however, lack material and stimulus of the higher offices in relation to this rich tool. Thus, this study allowed us to reflect on the education of educators, to develop contents and strategies more pleasant to the student, aiming at an effective participation in the educational process in an interesting, creative and critical way.

KEYWORDS: Activity. Ludic. Teaching. Apprenticeship.

¹Acadêmica do curso de Mestrado em Ciências da Educação da Escola Superior de Educação João de Deus. E-mail: cicicoelho80@gmail.com.

²Acadêmica do curso de Mestrado em Ciências da Educação da Escola Superior de Educação João de Deus. E-mail: darlybidhu@hotmail.com.

³Acadêmica do curso de Mestrado em Ciências da Educação da Escola Superior de Educação João de Deus. E-mail: walquiria.lourdes@yahoo.com.br.

INTRODUÇÃO

De acordo com os professores que trabalham inteiramente com os estudantes, a falta de interesse dos mesmos pela atividade escolar é interpretada como uma dificuldade que carece de ser superada. Por mais que haja um esforço entre os docentes, estes não conseguem despertar em seus alunos o entusiasmo para o estudo. Na procura de resposta sobre como proporcionar aos estudantes um ensino prazeroso, essa pesquisa procurou levantar ocorrências sobre o emprego de jogos e brincadeiras como atividades lúdicas, utilizadas como métodos pedagógicos visando à melhoria no processo de ensino-aprendizagem e como está sendo empregado na prática educacional nas escolas públicas do município de Alcântara Maranhão Brasil, para que a aprendizagem se torne mais ativa e prazerosa.

Verifica-se que as ferramentas lúdicas, tais como jogos, brinquedos, brincadeiras e a música podem ser usados na educação de crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental I, pois inúmeras podem ser as vantagens do uso dessas ferramentas no ensino e no aprendizado. É nessa época que as crianças podem começar a usar as coisas ao seu redor para formar sua percepção do mundo, desenvolvendo sua criatividade e capacidade de solução de problemas de forma natural.

A pesquisa se faz importante no 1º e no 2º ano do Ensino Fundamental I no alcance em que os profissionais que trabalham na educação são capazes de investigar a melhor forma de conduzir o aprendizado de crianças, conduzindo o ensino eficientemente e fazendo com que o aprendizado se torne divertido e efetivo por meio de brincadeiras, jogos e da música.

Desta forma, é indispensável refletir sobre a importância do lúdico, de como os jogos e brincadeiras são proficientes na composição do cognitivo infantil mediante provocações consistentes na construção da sua aprendizagem. Nesta perspectiva, faz-se necessário analisar como o lúdico interfere no procedimento de

ensino e aprendizagem, investigando a seriedade dos jogos na educação e no desenvolvimento dos alunos nas séries iniciais do 1º ao 2º ano do Ensino Fundamental I, no município de Alcântara, no Estado do Maranhão.

REVISÃO DA LITERATURA

Para fundamentar teoricamente esta pesquisa teve-se como referências alguns autores na área da Educação. Dentre eles, é mencionado: Benjamin (1984) e Louro (2008) apresentando um pouco da conjuntura histórica do brincar; Negrine (1994) e Friedmann (1996); Fortuna (2001 e 2006) que surgem com os subsídios do lúdico para a metodologia de aprendizagem infantil; bem como outros colaboradores que fornecem suas investigações a respeito de como o brincar, a brincadeira e o jogo é visto nas constituições sociais e as ajudas do mesmo para a educação. Machado (1998) emite às indagações sobre o lúdico e o imaginário infantil, modificando assim suas vivências. Por fim, é considerado as ideias de Santin (1999 e 2001) que discursa sobre suas indagações com afinidade as definições da expressão lúdico e o valor para a infância.

Justificando este esboço, a pesquisa tende de colaborar com outros mentores, evidenciando o quanto intensamente o lúdico no contexto escolar pode determinar o desenvolvimento de aptidões como: autonomia, colaboração, descoberta e entendimento, pois o brincar é um instrumento de aprendizado e parte do método educacional da criança.

MÉTODO

Esse artigo foi estruturado para explanar o conjunto de estratégias metodológicas dispostas, a partir dos objetivos traçados no que tange analisar como o lúdico interfere no processo de ensino e aprendizagem, verificando a importância dos jogos na educação e no desenvolvimento dos alunos nas séries

iniciais do Ensino Fundamental I, mais precisamente 1º e 2º anos no município de Alcântara, na região metropolitana de São Luís - MA, que auxiliaram na averiguação do problema exposto. Apresentam-se as investigações adotadas neste estudo, tendo em conta o método, o enfoque, as ferramentas de coleta de dados, de análise e interpretação dos resultados.

A investigação tem como finalidade analisar as informações coletadas, tendo como eixo principal as brincadeiras e os jogos como ferramentas na metodologia de aprendizagem nas séries iniciais do ciclo de alfabetização em três escolas públicas do município de Alcântara, estado do Maranhão, Brasil, sendo estas: Escola Municipal Governador Newton de Barros Bello, Unidade Integrada Presidente John Kennedy e Escola Municipal Senador Archer. Nesse ponto de vista foi possível analisar o uso de brincadeiras e jogos como ferramentas de mediação no exercício pedagógico em classe de alfabetização, assim como identificar a maneira e as práticas lúdicas empregadas pelo educador alfabetizador com afinidade ao uso de jogos e brincadeiras no dia-a-dia escolar, observando de que modo o educador alfabetizador aproveita jogos e brincadeiras como intercessores na organização dos afazeres pedagógicos. Desta forma optou-se por desenvolver uma pesquisa empírica, com característica descritiva e abordagem qualitativa.

Para Yin (1989) deste modo, tendo em vista acatar aos objetivos indicados, o presente estudo é qualitativo do gênero Estudo de Caso Múltiplo, já que é o método mais acertado para responder as questões "como" e "por que" que são questões explicativas e versam de relações operacionais.

A preferência pelo emprego do estudo de caso múltiplo se deu por se abordar uma pesquisa de campo, onde abrange o cotidiano escolar como o lócus da pesquisa e designadamente a observação do exercício lúdico das educadoras do 1º e 2º ano, ensino fundamental, o que nos permitiu imergir em questões particulares do método destas educadoras e,

ao mesmo tempo, constatar tais realidades diante das suas complexidades.

Respondendo a nossas demandas, várias informações foram adquiridas em diferentes ocasiões com as educadoras da alfabetização. Para abranger o emprego de jogos e brincadeiras como ferramentas para a aprendizagem significativa, o caminho vencido foi coesivo e expressivo de acordo com os objetivos aqui citados.

Para a concretização da pesquisa foram empregues as seguintes ferramentas: uma entrevista semiestruturada com a coordenadora pedagógica e com professoras das três escolas selecionadas, também foi realizada observações em sala de aula, sendo desenvolvida em cada escola com professoras alfabetizadoras do 1º e 2º ano do ensino fundamental I.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A definição dos objetivos se manifestou em consequência da problemática investigada e os possíveis resultados observados no município de Alcântara no Estado do Maranhão, objeto de estudo desta pesquisa, onde foram visitadas três escolas da rede municipal de ensino no intuito de analisar os métodos, planejamentos, o fazer docente e principalmente as implicações observadas no desenvolvimento cognitivo dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental I. Assim, Vygotsky (2004) comenta que a possibilidade de percepção da utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula proporcionando a interação entre os alunos, constatando que o brincar não é apenas uma atividade natural da criança e sim uma aprendizagem social.

A escolha de procedimento se deu devido a problemática sentida diante do contexto lúdico para a melhoria do ensino e aprendizagem no cenário educacional brasileiro atual e as possíveis buscas de

respostas ao fenômeno investigado. Os resultados alcançados tiveram características fiéis com os dados que o investigador desconhecia, porém quisesse conhece-los, por isso, esta investigação tem um caráter qualitativo e quantitativo através dos resultados encontrados.

A investigação foi pautada em entrevistas semiestruturadas, cuja finalidade foi buscar maior interação com o entrevistado buscando esclarecer os problemas levantados pela observação realizada em sala de aula, com o propósito de contextualizar o fenômeno, explicitar sua historicidade e fazer complemento das informações levantadas por outras fontes.

Na perspectiva de integrar um conjunto de técnicas complementares no processo de análise de dados, prevê-se o tratamento das informações prestadas através das entrevistas, das observações, além dos documentos internos das escolas que possam nos ajudar a ter uma base de dados que nos possibilite uma descrição verdadeira do material coletado. Foi realizada a análise de conteúdo com o propósito de perceber a conclusão dos dados pesquisados. Destaca-se que a análise de dados será feita para atender aos objetivos do estudo, buscando confirmar ou refutar os pressupostos da pesquisa, os quais se constituirão durante todo o processo de investigação, com vistas à elaboração do relatório final.

Optou-se pela composição dos elementos de coleta de informações para a pesquisa conforme os instrumentos abaixo:

- a) Entrevista com as professoras;
- b) Entrevista com as coordenadoras pedagógicas; e
- c) Observações em sala de aula.

Esses instrumentos permitiram a análise dos dados, por meio do processo de indução analítica, estabelecendo o elo entre as anotações, diário de campo e as asserções estabelecidas.

O sucesso de uma pesquisa está amarrado inteiramente aos seus instrumentos de coleta de dados. Uma investigação, mesmo com um planejamento acertado, pode não alcançar seus objetivos se as informações necessárias para análise não puderem ser adquiridas, ou se forem equívocas ou sem credibilidade.

As técnicas e os métodos de coleta das informações e dados qualitativos abrangem considerações sobre uma grande multiplicidade de aspectos, tais como confiabilidade e validação. Para atingir esses objetivos, nesta pesquisa, foram utilizadas entrevistas semiestruturadas com a coordenadora pedagógica dos segmentos observados e professores de cada turma, registros de diário de campo nas observações e em sala de aula.

Para definir o número de professores para compor a amostra, considerou-se o número de escolas que oferecem Ensino Fundamental I no município de Alcântara no Estado do Maranhão. Deste modo foi observado o número de professores ligados a turmas do 1º ao 2º ano do Ensino Fundamental das escolas selecionadas para realização da pesquisa.

Como critério de seleção das escolas, optou-se na escolha de escolas que tivessem suas notas no Ideb entre as cinco mais bem avaliadas, portanto não buscou-se definir sua localização e nem sua área de atividade (Rural/Úrbana).

Deste modo, optou-se por desenvolver a pesquisa nas escolas que estariam mais ranqueadas no município, onde levantou-se como hipótese que suas notas estariam ligadas aos métodos de ensino e aprendizagem, sendo as técnicas lúdicas esse diferencial.

Ao todo, foram entrevistados 4 (quatro) professoras, todas maiores de 18 anos de idade. O tamanho reduzido da amostra justifica-se pelo tempo limitado para a realização da pesquisa e o número reduzido de docentes da rede pública para o ensino do 1º ao 2º ano, assim como o quantitativo exíguo de salas das séries supracitadas.

A concretização das entrevistas semi-diretivas efetivou-se através do registo em áudio e posteriormente procedeu-se à sua transcrição, de modo a serem confirmadas as respostas e devidamente validadas, onde os entrevistados, num momento posterior, fizeram a revisão textual com sua confirmação de resposta.

É admirável avigorar que estas entrevistas apresentaram como principal objetivo caracterizar o ponto de vista dos pesquisados sobre as buscas do melhor modelo de gestão utilizado pela escola e ferramentas de apoio baseando nos dados.

Percebe-se por intermédio das entrevistas que as professoras têm consciência que as práticas lúdicas são importantes para o processo de ensino e aprendizagem, pois, aceitam de forma pedagógica que as crianças aprendem mais rápido a partir da inserção de jogos e brincadeiras no conteúdo escolar, tornando o aprender um momento de prazer.

Observa-se que todos os professores demonstram consciência da importância das práticas lúdicas ao processo ensino-aprendizagem. O grupo de professores com concepções similares sobre as práticas lúdicas condiz com a fala de Vygotsky (1998) que versa sobre esse assunto considerando que o brincar é uma zona de desenvolvimento proximal por excelência, onde a atividade lúdica é caracterizada como instrumento para aquisição de novas formas de compreensão da realidade, favorecendo o desenvolvimento integral da criança em vários sentidos. Ressalta que com a atividade lúdica a criança se apropria do que ainda não conhece, construindo sua identidade, determinando o seu espaço social e ultrapassando os limites da proposta das atividades.

Quanto à relação da formação acadêmica dos professores e a atuação profissional com foco as práticas lúdicas no 1º e 2º anos do ensino fundamental I, os mesmos relataram que os novos conhecimentos foram conquistados com a interação entre os colegas de trabalho, socializando as experiências e

convivências diante do ensino e o conhecimento lúdico, e assim, adquirindo experiência profissional e não somente, o tempo de formação acadêmica.

Desta maneira, evidencia-se que os professores entrevistados, conforme seus relatos, utilizam-se de atividades que auxiliam o aluno no enfrentamento dos seus sentimentos, a lidar com as suas frustrações, satisfazer os seus desejos e encarar os desafios da vida com segurança.

Constata-se na resposta dos professores entrevistados, características semelhantes nas técnicas executadas no que diz respeito às práticas lúdicas. Partindo desse pressuposto, cabe o entendimento de que o professor precisa sempre buscar meios para inovar e incentivar a construção do conhecimento pelo aluno, deixando de lado a concepção de uma aprendizagem mecânica e avançando para práticas com informações significativas. Desta forma, acredita-se que o lúdico é de extrema importância para a melhoria do ensino e para a dinâmica das aulas, pois, promove um resultado expressivo que acontece gradualmente e naturalmente, consolidando-se como forte aliado à prática pedagógica.

Os professores precisam buscar aperfeiçoamento e informações suficientes para implantar ou programar novos instrumentos e técnicas que serão utilizadas como reforço durante as aulas, permitindo com que o conteúdo trabalhado se torne mais atrativo e interessante, incentivando a curiosidade dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa trouxe reflexões relevantes à inserção de atividades lúdicas no cotidiano escolar para alunos dos anos iniciais no ensino fundamental, da mesma maneira que proporcionou uma compreensão quanto à importância de incorporar o lúdico no âmbito escolar (dentro e fora de sala de aula). No entanto, a prática do lúdico deve ocorrer com objetivos

estabelecidos no intuito de alcançar o desenvolvimento integral do aluno.

O presente artigo possibilitará aos docentes uma reflexão concreta sobre a necessidade das práticas lúdicas como instrumento de aprendizagem, também, nos espaços externos à sala de aula, demonstrando que momentos como esses são favoráveis ao desenvolvimento das relações interpessoais, sociabilidade, avanço no cognitivo do aluno e da psicomotricidade, aspectos estes que colaboram para a aquisição de uma aprendizagem significativa, eficiente e prazerosa.

Também, analisou-se a influência do trabalho com o lúdico no que tange a sua relação com os índices apresentados pelo IDEB – Índice de Desenvolvimento da Educação Básica que aponta as três escolas pesquisadas como as que apresentam melhor qualidade do aprendizado no município, pois, salienta-se que o lúdico deve fazer parte do desenvolvimento do aluno, visto que garante o contato direto com a sua cultura.

Portanto, ao analisar os resultados positivos da ludicidade para o desenvolvimento da criança, percebeu-se a necessidade de enfatizar que não basta conhecer o conceito do que é lúdico, é imprescindível planejar as atividades de acordo com a série, faixa etária da criança, meio ao qual está inserido, experiências anteriores, nível cognitivo, com objetivos claros, com o propósito de resultados satisfatórios, onde o aluno consiga resolver situações problemas, dificuldades do dia a dia, necessidades básicas, oferecendo um contexto educativo envolvente e interessante, cheio de significados para o aluno.

Outro ponto a se destacar é que ao desejar que o lúdico seja incorporado de forma consciente nos anos iniciais do ensino fundamental como premissa para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, é necessário que a gestão municipal de Alcântara - MA oportunize aos docentes capacitações e formações continuadas, principalmente às escolas localizadas na

zona rural do município, motivando a iniciativa das professoras dessas escolas que mesmo com algumas dificuldades por meios próprios e as vezes de maneira aleatória se utilizam de jogos e brincadeiras para incrementar suas aulas.

Considera-se, portanto, que esta pesquisa proporcionou repercussões significantes no âmbito educacional, no que tange a possibilitar à pesquisadora um olhar mais amplo na rotina escolar, além de provocar conhecimentos e auxiliar para a mudança da realidade das escolas pesquisadas, estimulando a prática do lúdico no contexto educativo.

Isto posto, os objetivos propostos nesta pesquisa foram alcançados plenamente, pois, o que foi apresentado servirá como orientação para outros estudos relacionados às práticas lúdicas no contexto educacional, uma vez que está apropriado à realidade educacional da região, logo, ao relatar sobre esses direcionamentos espera-se estar colaborando para um melhor esclarecimento da importância da atividade lúdica para o processo de ensino-aprendizagem do aluno, por compreender que o professor e a escola têm a função de encontrar novos meios de transmitir o conhecimento, transformando as condutas tradicionais em metodologias inovadoras que valorizem atividades lúdicas na educação, pois, somente desta forma poderemos atingir uma educação exitosa e que realmente esteja relacionada com a necessidade do aluno.

REFERÊNCIAS

- Almeida, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://>. Acesso: 13 set. 2019.
- Almeida, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 2013.
- Almeida, Paulo Nunes. Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos. 11 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

- Alves, F. D. Branchin, A. Lúdico, infância e educação escolar: (desencontros). Revista Eletrônica de Educação. São Carlos, v. 4, n. 2, p. 144- 164, nov. 2010.
- Antunes, C. Novas Maneiras de Ensinar- Novas formas de Aprender. Rio de Janeiro: Artmed,2002.
- Antunes, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 8. ed. Petrópolis: Vozes,1998.
- Antunes, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 19 ed. Petrópolis, RJ: Vozes,2013.
- Arribas, Teresa Lleixa. Educação Infantil: Desenvolvimento, Currículo e Organização Escolar. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- Aurélio, B. H. Minidicionário da Língua Portuguesa. RJ: Nova Fronteira, 1993.
- Bacelar, Vera Lúcia da Encarnação. Ludicidade e educação infantil. Salvador: EDUFBA, 2009.
- Bayer, Esther; Keback, Patrícia (Org.). Pedagogia da Música: experiências de apreciação musical. 3.ed. Porto Alegre: Mediação, 2009.
- Benevenuti A.; Hofmann A.A, Brazil F., Marques I., Santo Agostinho 2009. O Lúdico na prática Pedagógica. Curitiba: Inter Saberes. 210p.
- Benjamin, W. Obras escolhidas I: magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- Bogdan, Roberto C.; Biklen, Knopp Sari. Investigação qualitativa em Educação. Portugal: Porto Editora, 1994.
- Bortoni-Ricardo, Stella Maris; Sousa, Maria Alice Fernandes de. Andaimos e Pistas de contextualização – Um estudo do processo interacional em uma sala de alfabetização. In: TACCA, Maria Carmem Villela Rosa (Org.). Aprendizagem e trabalho pedagógico. Campinas, SP: Alínea, 2006, p. 167- 179.
- Brasil. Conselho Federal de Educação. Ensino de 1º e 2º graus. Brasília, 1971.
- Brasil. Constituição (1988). Constituição [da] Republica Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal.
- Brasil. Constituição da República Federativa do Brasil. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1988.
- Brasil. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF,1998.
- Brasil. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: nº 4024/61. Brasília: 1961.
- Brasil. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: nº 5692/71. Brasília: 1971.
- Brasil. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: nº 9394/96. Brasília: 1996.
- Brougère, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2001. 110p. (Metodologia / didática / prática)
- Castro, B. J. Costa, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. Revista Eletrônica de Investigação em Educação em Ciências, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez. 2011.
- Chateau, J.; O Jogo e a Criança. Guido de Almeida, São Paulo, Summus Editora, 1987.
- Cordazzo, S. T. D. Vieira, M. L. A Brincadeira e suas Implicações nos Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento. Estudos e Pesquisas em Psicologia, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007.
- Cunha, Nylse Helena. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. São Paulo: Matese, 1994.
- Fortuna, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.
- Fortuna, Tânia Ramos. O Jogo e a Educação: uma experiência na formação do educador. IN: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.) Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis-RJ: Vozes, 2001.
- Fortuna, Tânia. Ramos. Faz de conta na escola: a importância do brincar. Revista Pátio Educação Infantil-março de 2006, edição 3 n. 1.
- Freire, Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à Prática Educativa 36ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- Friedmann, A. Brincar crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- Ignachewski, Ildamara. O lúdico na formação do educador. In. ROSA, Adriana (Coord). Lúdico e alfabetização. Curitiba: Juruá, 2001.
- Kaam, D. S. Rubio, J. A. S. A Importância do Jogo na Prática Psicopedagógica. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.
- Kishimoto, T. M. (Org.) *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*, 13ª Ed. São Paulo: Cortez,2011.

- Kishimoto, T. M. (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.
- Kishimoto, Tisuko Morchida. Froebela concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.) *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Ed. Pioneira & Ed. Thomson Learning, 2006.
- Kishimoto, Tizuko M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1984.
- Kishimoto, Tizuko Morchida. *Jogos Tradicionais Infantis*. São Paulo: Editora Vozes, 1993. Kishimoto, Tisuko Morchida. *O Brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.
- Leontiev, Alexis. *Psicologia e Pedagogia*. São Paulo: Ed. Moraes, 1991.
- Libâneo, José Carlos. *Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos*. 14ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- Lopes, K. R., Mendes, R. P. Faria, V. L. B. de. *Livro de estudo*. Brasília:
- Lopes, Maria da Glória. *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 6. Ed. São Paulo, Cortez, 2005.
- Lopes, Maria da Glória. *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- Louro, Viviane dos Santos. *Educação musical e deficiência: propostas pedagógicas*. São Paulo: Do Ponto, 2008.
- Luckesi, Cipriano C. *Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese*. Ludopedagogia, Salvador, BA: UFBA/ FAGED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2007.
- Luckesi, Cipriano C. *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. Salvador, 2002a. Disponível em: . Acesso em: 20 nov. 2019.
- Luckesi, Cipriano Carlos. *Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*. Salvador, BA: Gepel, 2000.
- Macedo, Lino de, Petty, Ana Lúcia Sicoli, PASSOS, Norimar Christe. *Aprender com jogos e situações problemas*. Porto Alegre: Ed. Artmed, 2005.
- Machado, Lilian Sodrê. *A importância dos pais na constituição da subjetividade da criança: 1º infância*. Itabuna-Ba: IMES/FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências, 1998.
- Marcellino, N. C. *Pedagogia da animação*. 2. edição, Campinas, São Paulo- SP, Editora Papirus, 1997.
- Masetto, Marcos. Behreus. Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus, 2000.
- Matos, M. M. *O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil*. Cairuem Revista, v. 2, n. 2, p. 133-142, jan. 2013.
- MEC/SEB/SEED, 2005 (Coleção Proinfantil; unidade 5).
- Negrine, A. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo*. Porto Alegre: Prodil, 1994. v. 1
- Negrine, Airton. *O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade*. IN: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis-RJ: Vozes, 2001.
- Oliveira, C.; Dias, A. *A Criança e a Importância do Lúdico na Educação*. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. v. 13.n.2 p. 113-128. 2017.
- Olivier, Giovanina Gomes de Freitas. *Lúdico na escola: entre a obrigação e o prazer*. In: *Lúdico, educação e educação física*. Org. Nelson Carvalho Marcelino. 2. ed. Ijuí: Ed: Unijuí, 2003, p. 15-23.
- Pereira, Jane E. *A importância do lúdico na formação de educadores: uma pesquisa na ação do Museu da Educação e do Brinquedo - MEB*. 2005. 248 f.
- Pinho, L. M. V. Spada, A. C. M. *A Importância das brincadeiras e Jogos na Educação Infantil*. Revista Científica de Pedagogia, v. 5, n. 10, p. 1-5. 2007.
- Pinto, C.L.; Tavares, H.M. *O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender*. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, jan./jun. 2010.
- Pinto, Marly. *Formação e Aprendizagem no Espaço Lúdico*. 2ª ed. São Paulo: Arte e Ciências, 2003. 123 P.
- Postman, N. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Ed. Graphia, 1999.
- Queiroz, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Maria Moraes Albuquerque; Branco, Ângela Uchôa. *Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista*. 2006.
- Rau, M.C.T.D. *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. 20 ed. Curitiba. Ibpex, 2007. 164 p.
- Rizzi, L. & Haydt, C. R.; *Atividades lúdicas na Educação da Criança*; São Paulo: ed. Ática; 7ª edição, 2007.

- Rocha. M. S. P. M. L. et al. Brincadeiras no Ensino Fundamental: pistas para a formação de professoras . Educação Real. Porto Alegre, v. 37, n. 1, p. 213-231, jan./abr. 2012.
- Rolim, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Revista Humanidades, v. 22, p. 176-180, 2008.
- Sacchetto, K. K. et al. O Ambiente Lúdico como Fator Motivacional na Aprendizagem Escolar. Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento. São Paulo, v.11, n.1, p. 28- 36. 2011.
- Salomão, Hérica Aparecida Souza. MARTINI, Marilaine. JORDÃO, Ana Paula Martinez. A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. Disponível em: Acesso em: 22 nov. 2019.
- Santin, Silvino, Educação Física: Da alegria do lúdico à opressão de rendimento. Porto Alegre: 2001.
- Santin, Silvino. Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico. Porto Alegre: Edições EST/ESEF-UFRGS, 1994.
- Santin, Silvio. Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento. Porto Alegre, RS: ESEF – UFRGS, 1999.
- Santos, Élia Amaral do Carmo ; JESUS, Basiliano do Carmo de. O lúdico no processo ensino- aprendizagem. 2012. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf acesso em 07 de outubro de 2019.
- Santos, S. M. P. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: vozes,2011.
- Santos, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos; São Paulo: ed. Vozes; 4a edição, 1997.
- Santos, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2006.
- Silva, C. C. B. O lugar do brinquedo e jogo nas escolas especiais de educação infantil. Tese de Doutorado. Instituto de Psicologia, USP, São Paulo,2003. Disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-18092003-175503/> Acesso em: 11/2011
- Silveira, Marcia C. da. Atividades lúdicas e a matemática.In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). O lúdico na prática pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2009.p.113-129.
- Teixeira, Carlos E.J. A ludicidade na escola. São Paulo: ed. Loyola, 1995.
- Veiga, Ilma P. e Davila, Cristina (Cajs). Profissão Docente: novos sentidos, novas perspectivas. Campinas, SP: Papirus, P. 13-21, 2008.
- Velasco, Cacilda Gonçalves. Brincar, o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.
- Vygotsky, L. S. A Formação Social da Mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda.,1998.
- Vygotsky, L. S. A formação social da mente. 7 ed. In: COLE, Michael; JOHNSTEINER, Vera; SCRIBNER, Sylvia e SOUBERMAN, Ellen. (orgs). Trad. José CipollaNeto, Luiz Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- Yin, Robert K. - Case Study Research - Design and Methods. Sage Publications Inc., USA, 1989.