



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ –
IFAP

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

DENISE DA SILVA COSTA

EDNA MORAES DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO
1º E 2º ANOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

OIAPOQUE- AP

2022

DENISE DA SILVA COSTA

EDNA MORAES DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO
1º E 2º ANOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do curso Licenciatura em Pedagogia-EaD do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, campus Oiapoque como requisito avaliativo para obtenção do título de graduação.

Orientador: Ma. Roseléia Ferreira Prestes.

OIAPOQUE- AP

2022

Biblioteca Institucional - IFAP
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

- C838i Costa , Denise da Silva
A importância das atividades lúdicas no 1º e 2º anos dos anos iniciais do ensino fundamental / Denise da Silva Costa , Edna Moraes de Souza. - Macapá, 2022.
33 f.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus Macapá, Curso de Licenciatura em Pedagogia (EaD) - Polo Oiapoque, 2022.
- Orientadora: Ma. Roseléia Ferreira Prestes.
1. Lúdico . 2. Recurso pedagógico. 3. Aprendizagem . I. Souza, Edna Moraes de . I. Prestes, Ma. Roseléia Ferreira , orient. II. Título.

DENISE DA SILVA COSTA

EDNA MORAES DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO
1º E 2º ANOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do curso Licenciatura em Pedagogia-EaD do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, campus Oiapoque como requisito avaliativo para obtenção do título de graduação.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Ma. Roselía Ferreira Prestes

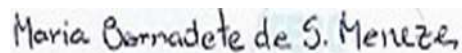
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá.



Ma. Joana Cíntria Pinto Leal
Membro parecerista

Profa. Ma. Joana Cíntria Pinto Leal

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá.



Profa. Esp. Maria Bernadete Menezes

Universidade Federal do Amapá

Apresentado em: 13/04/2022.

Conceito/Nota: 1º autora 95 2º autora: 100

A nossas filhas que não mediram esforços para nos ajudar a enfrentar os desafios ao longo de ssa trajetória.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por ter nos concedido saúde nesse momento tão difícil que tivemos que enfrentar com a pandemia corona vírus. Queremos também agradecer a todas as pessoas que nos apoiaram e acreditaram que seríamos capaz de enfrentar os desafios que nos proporcionamos a encarar para concluirmos este curso.

Aos nossos esposos Alex e Raimundo, pela paciência de compreender nossa dedicação aos trabalhos e em alguns momentos estarmos ausentes.

Aos nossos filhos principalmente as nossas filhas, Any Camilly e Roberta por estarem sempre ao nosso lado a todo o momento.

Aos nossos pais por estarmos realizando o sonho deles de nos ver formadas.

A nossa professora coordenadora do nosso polo, Maria Bernadete Menezes pelo apoio de nos motivar quando pensávamos em desistir.

Gratidão a todos os colegas e professores que contribuíram para que essa formação fosse concluída.

Ao Instituto federal do Amapá pela oportunidade (Campos avançado Oiapoque).

“É pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.”

(Barata, 1995, p. 9)

RESUMO

Este trabalho nasceu do propósito da curiosidade de compreender como as estratégias lúdicas são utilizadas pelos professores e como contribui no processo de ensino aprendizagem dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental. E para alcançar este objetivo foi necessário apropriarmos das leituras bibliográficas com autores diversos como SOARES (2010), ALMEIDA (2008), COSTA (2005), LUCKESI (2005) e outros autores que defendem a ludicidade e nos mostram a valorização do ensino através do lúdico e nos remete a uma pesquisa com abordagem qualitativa, sendo de caráter exploratório. A coleta de dados foi realizado um questionário sócio demográfico com respectivamente onze questões, subjetivas e objetivas, tendo como participantes, quatro educadoras dos anos iniciais do 1º e 2º ano do ensino fundamental de duas escolas da rede pública, sendo uma localizada na área urbana e uma na zona rural no município de Oiapoque. Após a coleta de dados, foi realizada a análise de conteúdo dos questionários. Com esta pesquisa pode-se constatar que as educadoras participantes apesar de alguns desafios, elas utilizam as atividades lúdicas em seus métodos pedagogicos como uma ferramenta que contribui no processo de ensino e aprendizado de forma eficaz.

Palavras-Chave: Lúdico; Recurso pedagógico; Aprendizagem; Alfabetização.

ABSTRACT

This work was born from the purpose of curiosity to understand how the playful strategies that teachers use can contribute to the teaching and learning process of students in the 1st and 2nd year of elementary school. And to achieve this objective it was necessary to appropriate the bibliographic readings with different authors such as SOARES (2010), ALMEIDA (2008), COSTA (2005), LUCKESI (2005) and other authors who defend playfulness and show us the appreciation of teaching through playful and leads us to a research with a qualitative approach, being of an exploratory nature. For data collection, a socio-demographic questionnaire was carried out with respectively eleven questions, subjective and objective, having as participants, four educators from the initial years of the 1st and 2nd year of elementary school from two public schools, one located in the urban area. And one in the rural area in the municipality of Oiapoque. After data collection, the content analysis of the questionnaires was performed. With this research, it can be seen that the participating educators, despite some challenges, they use play activities in their pedagogical methods as a tool that contributes to the teaching and learning process effectively.

Keywords: Playful; Pedagogical Resource; Learning; Literacy.

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CF	Constituição Federal 1998
DCNEI	Diretrizes Curricular Nacional para a Educação Infantil
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
LDB	Leis de Diretrizes e Bases da Educação

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1	Conceito de lúdico	14
2.2	O professor e o lúdico	15
2.3	O direito de brincar: conforme RCNEI e BNCC	15
2.4	O lúdico como recurso pedagógico	16
2.5	Brincar através do lúdico na sala de aula	17
2.6	A importância de se trabalhar a atividades lúdicas nos 1º e 2º ano do ensino fundamental	18
3	METODOLOGIA	20
4	RESULTADO E DISCUSSÕES	22
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
	REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

As crianças como sujeito principal da aprendizagem, devem ser respeitadas para que aconteça este processo, é preciso que a prática pedagógica seja pensada, planejada e realizada considerando as características, individualidade, o contexto sócio econômico e necessidades das crianças. Nesse sentido, o professor não pode assumir o papel de mero transmissor de conhecimento e a criança, de mero receptor, ele terá que ser o mediador, aquele que levará o aluno a descobrir com prazer a magia do conhecimento.

As leituras bibliográficas com autores diversos que defendem a ludicidade nos mostram a valorização do ensino através do lúdico e nos remete a uma pesquisa de campo na abordagem qualitativa. Apropriar-se desta metodologia, pois esse tipo de pesquisa caracteriza-se pelo desenvolvimento conceitual, de fatos, ideias ou opiniões, e do entendimento indutivo ou interpretativo a partir dos dados encontrados. Para comparar com as leituras realizadas e que de fato existe nas escolas, como se trabalha o lúdico no ambiente escola, optou-se por realizar um questionário sócio demográfico com respectivamente questões, subjetivas e objetivas, tendo como participantes, quatro educadoras dos anos iniciais do 1º e 2º ano do ensino fundamental de duas escolas da rede pública, sendo uma localizada na área urbana e uma na zona rural no município de Oiapoque.

Através desse questionário nova possibilidade se abre para o desenvolvimento da aprendizagem. Por isso há uma grande necessidade de mobilizar praticas em diferentes sentidos de envolver jogos e brincadeiras, desse modo e fundamental aproximar escola e comunidade por meio do uso de espaços destinados a apropriação de novos saberes. E esse trabalho possui um objetivo compreender como as estratégias lúdicas que as professoras utilizam podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental.

Ao longo deste trabalho, buscaremos refletir sobre as contribuições da ludicidade no contexto de sala de aula e identificar quais são as estratégias lúdicas que as professoras utilizam em sala de aula com os alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental, Verificaremos como a ludicidade pode permear o contexto pedagógico das crianças do 1º e 2º anos iniciais. A escolha do tema deu-se após observarmos a riqueza que o lúdico traz para a sala de aula, quando fizemos o estágio supervisionado, mesmo estando em escolas diferentes e anos diferentes, as aulas que utilizava o lúdico eram prazerosas para os alunos, pois se cria um

rótulo e entendíamos que as atividades lúdicas eram métodos utilizados apenas na educação infantil.

O estágio supervisionado, no segundo ano do ensino fundamental foi percebido que a professora titular busca o modo lúdico para trabalhar algumas dificuldades encontradas em seu prognóstico realizado em sua sala de aula, com seus alunos. E partindo desse ponto foi que veio a curiosidade de compreender como as educadoras utilizam as atividades lúdicas e suas estratégias cotidianas. Em algumas escolas do município do Oiapoque já se trabalha de forma lúdica, nos seus ambientes escolares, onde o educador busca a melhor forma para envolver e atrair a atenção das crianças nas atividades lúdicas. Então, percebe-se, que as atividades lúdicas referem-se à prática de ensino que inclui suportes de aprendizagem significativa em seu método de ensino.

Nesta perspectiva, a problemática trabalhada foi sobre a importância das atividades lúdicas na educação básica no 1º e 2º anos dos anos iniciais e a importância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem dos alunos. Os alunos na educação básica dos anos iniciais dentro da cultura atual, dos novos saberes que nos cercam, tem esse apoio necessário que apresentemos como novos instrumentos e meios de aprendizagem, incluindo-os nos diversos espaços escolares, permitindo-lhes uma efetiva interação com os novos instrumentos de jogos e brincadeiras, nesse caso, em especial os instrumentos brinquedos. Com o uso das brincadeiras podemos ampliar este espaço, conhecendo não apenas o pequeno mundo em que se vive, mas buscando novos conceitos, linguagens, expressões. Trazendo novas metodologias de ensino, onde as atividades lúdicas possam oferecer momentos que geram maneiras diferentes de ensinar.

O uso do lúdico assume uma função importante na educação, sendo necessária também uma análise dessa nova possibilidade de ensino com planejamento e controle. Desta forma, a presente pesquisa tem como propósito apresentar as estratégias lúdicas utilizadas pelas professoras que visam contribuir de forma significativa para o desenvolvimento de um ensino e aprendizagem dos alunos do 1º e 2º ano.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O lúdico pode ser uma das formas eficazes de ensinar e aprender, é na infância que se formam as fases mais complexas no desenvolvimento emocional, intelectual, motor e social do ser humano. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicologia do comportamento humano. Segundo Soares (2010, p.18) esclarece que “as atividades lúdicas estão presentes em todas as classes sociais, crianças de várias idades brincam se divertem através da ludicidade”. As atividades lúdicas auxiliam no processo de aprendizagem do aluno tanto na educação infantil como nos anos iniciais do ensino fundamental, pois trabalham a atenção, a imaginação, os aspectos motores e sociais, visando o pleno desenvolvimento da criança que aprende de forma significativa tornando o ensino de qualidade. Porém no sentido de qualidade Almeida (2008, p.34) afirma que:

As atividades lúdicas como recursos da prática educativa devem estar presentes no cotidiano das salas de aula da educação infantil visando não só o desenvolvimento emocional dos alunos, como também a compreensão por parte dos educadores sobre os limites e as possibilidades de trabalhar às questões afetivas no contexto escolar.

Desse modo, Corroborando com o autor, é preciso garantir o direito a brincadeira, o que implica instigar e diversificar e oferecer meios e momentos propícios, isso requer educadores conscientes e preparados para brincar e fazer brincando. Não basta que esse educador permita que brinque apenas por brincar tampouco é suficiente que deixe seus alunos brincarem. A abordagem lúdica da educação supõe preparação específica, na qual a vivência e observações de brincadeiras se combinam com o estudo teórico sobre o brincar, pois só assim a brincadeira pode ser guinada ao justo o lugar a que tem direito na escola e em nossa vida. E nessa sequência segundo a BNCC, nos esclarece que:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

2.1 Conceitos de lúdico

Lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que remete para jogos e divertimento. A atividade lúdica é uma forma de entretenimento, que estimula dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades relacionadas com jogos e com o ato de brincar. O lúdico cria um universo próprio, fechado, onde operam as próprias regras, a própria lógica. Pode estar relacionado com a fantasia, com a criação e o desenvolvimento das relações interpessoais na brincadeira. Para Costa (2005, p. 45), “a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte”. Na concepção de Luckesi (2005), a principal característica da ludicidade é a plenitude da experiência, sendo a ludicidade como algo interno pelo sujeito, a vivência lúdica de uma atividade exige uma entrega total do ser humano. Conforme Luckesi:

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. (LUCKESI, 2005, p. 2).

Ainda sobre a atividade lúdica Luckesi (2005) afirma que é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Viver uma experiência plena significa participar verdadeiramente de uma atividade lúdica, envolver-se por inteiro, ser alegre, flexível e saudável, Levando em consideração a conceituação desse autor, é possível entender que as brincadeiras serão lúdicas, somente quando levarem a criança à vivência plena e entrega total durante a efetivação da brincadeira, pois irá depender dos sentimentos e envolvimento de quem está participando. Os conteúdos lúdicos são muito importantes na aprendizagem. Isto porque é muito importante inculcar nas crianças a noção que aprender pode ser divertido. As iniciativas lúdicas nas escolas potenciam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

2.2 O professor e o lúdico

Para os professores o brincar propicia o trabalho com diferentes tipos de linguagens, o que facilita a transposição e a representação de conceitos elaborados pelo adulto. Pois para Costa (2005, p. 21),

Educar é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo ferramentas para que o outro possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

E sendo assim o educar, nessa perspectiva, é ir além da transmissão de informações ou de colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento. Porém segundo, Mialaret (1991) nos diz que essa ligação existente entre o ensino, a formação acadêmica e a formação pedagógica do educador. E que para o mesmo autor (1991, p. 12), “a prática na aula pode ser esclarecida pelos princípios teóricos e melhorada pelos resultados da investigação. A teoria pedagógica só pode erguer-se a partir de uma prática conhecida e refletida”. Então desse ponto de vista, cabe ao educador conhecer a possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos em consonância com a orientação metodológica do seu trabalho educativo.

2.3 O direito de brincar: conforme RCNEI e BNCC

Diante desse contexto, o Ministério da Educação e do Desporto elabora e publica, em 1998, um documento que apresenta diretrizes pedagógicas para a educação infantil: trata-se do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), que:

[...] constitui-se em um conjunto de referências e orientações pedagógicas que visam a contribuir com a implantação ou implementação de práticas educativas de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras. (Brasil, 1998a, p.13).

Segundo o RCNEI (Brasil, 1998a, p.13), um dos princípios que devem sustentar a qualidade das experiências oferecidas às crianças, considerando-se sua especificidade afetiva,

emocional, social e cognitiva, “[...] é o direito das crianças a “brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação social”. Em outras palavras, o lúdico é colocado em uma posição de valor (princípio norteador) quanto se trata da educação da criança. É tratado como comportamento natural da criança em desenvolvimento. Nesses termos ele é valorizado naquilo que ele pode contribuir para o desenvolvimento da criança.

Conforme a BNCC (2017), a educação infantil necessita estabelecer “estratégias e ações Para que as crianças possam observar investigar e explorar o ambiente, manejar objetos e brinquedos, criar suposições e verificar as informações para confirmar as perguntas e Curiosidade”. Assim, a instituição está dando oportunidade para que as crianças ampliem seus conhecimentos de mundo físico e sociocultural e possam utilizá-los em seu cotidiano (BRASIL, 2017, p.47)). De acordo com a BNCC o aperfeiçoamento para as crianças participantes da educação Infantil é apresentado em seis direitos, são eles: “conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se” (BRASIL, 2017, p.36). O tema tem como eixo central o brincar como abordagem de experiência favorecedora da aprendizagem e do desenvolvimento na educação infantil. A linha da análise está voltada em demonstrar que brincar é um processo natural do ser humano e pode, ao mesmo tempo, enriquecer ou contribuir na formação humana integral da criança, pois através do brincar, as crianças se socializam, interagem e favorece a ampliação cognitiva, afetivo, social e físico da criança.

2.4 O lúdico como recurso pedagógico

Pensar na ludicidade como recurso pedagógico envolve habilidades sobre as quais os temas deverão ser trabalhados nas disciplinas acadêmicas e pedagógicas de forma a possibilitar a articulação entre a teoria e a prática. Desse modo o lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência de ter uma identidade e domínio dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade na aquisição de habilidades e competências E seguindo essa mesma linha de pensamento o lúdico pode ser visto como um recurso facilitador da aprendizagem para as crianças. E nessa perspectiva os jogos podem ser aplicados como desafios cognitivos, não bastando apenas constatar se certas habilidades foram desenvolvidos de acordo com os objetivos proposto pelo educador, mas também adequar aos interesses dos alunos. Sendo assim a utilização do lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento de aprendizagem supõe que, para uma

adequada intervenção pedagógica, fazem-se necessários conhecimentos sobre as áreas de desenvolvimento e aprendizagem, como a neuro-sensório motor, afetiva, a social e a da linguagem.

Nesse sentido Ferreira (2001, p. 15) descreve que “avaliar o perfil neuro-sensório-motor é perceber como está o desenvolvimento do sistema nervoso, do sistema sensorial, do sistema motor, não separadamente, mas em sua interligação”. Pois seguindo a descrição do autor entende-se que as áreas afetiva e social interligadas à neuro-sensório-motora abordam a relação da criança com o meio, destacando seus sentimentos em relação a família, à escola e a todos os ambientes em que está inserida.

2.5 Brincar através do lúdico na sala de aula.

O lúdico na sala de aula deve se visto como um recurso pedagógico que irá facilitar tanto o trabalho do professor como também irá proporcionar um processo de ensino e aprendizado, mas eficaz e prazeroso para o aluno. Pois todo o acervo de brincadeiras constituir-se-ão por um banco de dados de imagens que são utilizados nas interações entre o professor e o aluno. Porém dispor de tais imagens é de fundamental importância para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos comunica-se com seus pares; se expressa através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

E na perspectiva para que a aula se torne significativa, o lúdico é de extrema importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que o seu aluno construiu até o momento, das propostas das atividades lúdicas necessária para as próximas aprendizagens. A tendência é de superação, desde que o ambiente seja fecundo à aprendizagem e que o mestre tenha noção da responsabilidade que esta busca exige do profissional. Por isso estuda-se o passado, vive-se o presente, busca-se o futuro. Através da ludicidade podemos fazer novas perguntas para velhas respostas. Vygotsky (BAQUERO. 2000.p. 27) indica a relevância de brinquedos para a criação da situação imaginária. As experiências são extremamente importantes em nossas vidas. Os anos passam e os alunos crescem. Quando chegam ao primeiro e segundo ano dos anos iniciais do ensino fundamental, por volta dos sete ou oito anos, em plena fase da alfabetização, e partindo desse ponto de reflexão a ludicidade também deve passar por uma transformação. Isso porque não basta mais cantar, dançar, jogar apenas.

As aulas lúdicas devem ser direcionadas para as necessidades dos alunos, buscando a proximidade entre a escola e o meio em que o aprendiz vive. Neste período de múltiplas

descobertas, é importante que o professor esteja atento ao que acontece em sala de aula e busque interagir de forma positiva e conciliadora, através de atividades que transmitam o conteúdo e promovam a socialização. Pois dessa maneira o brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. E nessa pespequitiva que o brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula, como também possibilita um fortalecimento na relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

2.6 A importância de se trabalhar as atividades lúdicas nos 1º e 2º anos do ensino fundamental.

O aspecto lúdico como instrumento na mediação facilitador do processo de ensino aprendizagem no contexto escolar, torna-se importante porque permitem que o aluno estabeleça relações com os outros e com diferentes culturas. E desse modo, pode-se dizer que: brincadeira, cultura e conhecimento se contemplam formando uma tríade da infância com o caráter lúdico e significativo. E nessa afirmativa, Borba (2006, p.40) nos diz que:

A liberdade do brincar se configura no inverter a ordem, virar o mundo de ponta-cabeça, fazer o que parece impossível, transitar em diferentes tempos- passado, presente e futuro. Rodar até cair, ser rei, caubói, ladrão, polícia, desafiar os limites da realidade cotidiana.

Então dessa forma a autora retrata e demonstra em seu posicionamento que é possível construir uma ligação entre o mundo de fantasia e o mundo real. As atividades lúdicas criam oportunidades, faz com que a criança estabeleça relações com o outro e com múltiplas culturas. Por isso o desenvolvimento na dimensão lúdica auxilia a aprendizagem.

Sendo assim, os jogos, as brincadeiras, o faz-de-conta revelam formas diferentes, de expressão usada pelas crianças como maneiras diferentes de interagir, podemos assim dizer que a brincadeira é uma ação que está associada à infância, e é por meio dela que a criança brinca, vivendo um cenário articulado e a dimensão imaginária, sendo impulsionada a conquistar novas possibilidades de criação. Nesse sentido é possível manter a ponte entre o mundo imaginário e o mundo real, onde a criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar; amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras.

O brincar reflete a maneira que a criança, ordena, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo ao seu modo. E é dessa maneira que ela expressar suas fantasias, desejos,

medos, sentimentos e conhecimentos novos que vão incorporando a sua vida, utilizando uma das qualidades mais importantes do lúdico, que é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar solução para o seu protagonismo.

3 METODOLOGIA

A pesquisa será de abordagem qualitativa, pois esse tipo de pesquisa caracteriza-se pelo desenvolvimento conceitual, de fatos, ideias ou opiniões, e do entendimento indutivo ou interpretativo a partir dos dados encontrados. Segundo Ludke e André nos ressalta que:

A pesquisa qualitativa ou naturalista, segundo Bodgan e Biklen (1982), envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes (LUDKE; ANDRÉ, 2014. P. 14).

Será empregada uma metodologia exploratória, pois o objetivo desse tipo de pesquisa é familiarizar o pesquisador com o tema, para aprimorar as ideias. Segundo Gil (1999, p.49) “as pesquisas exploratórias constituem a primeira etapa de uma investigação mais ampla”.

Para realização da pesquisa de campo, compreende – se interação com a realidade empírica, onde se busca a compreensão dos fatos e das variáveis da investigação, exatamente onde, quando e como ocorrem (LIMA, 2004). Assim, realizar-se-á a pesquisa de campo através do instrumento que será um questionário, sócio demográfico com respectivamente 06 (seis) questões, que descreve assim formação acadêmica, a naturalidade, idade, sexo, qual a área de atuação e o tempo de atuação e quando tempo está na escola e qual o ano e a turma que você leciona, e logo e juntamente com esse questionário foi aplicado o questionário com as perguntas da pesquisa, no total 11(onze) questões dentre elas subjetivas e objetivas, onde seu intuito será de modo geral analisar a ludicidade sob a visão dos educadores. Este questionário busca investigar, a opinião dos educadores do primeiro e segundo ano, dos anos iniciais do ensino fundamental acerca das atividades lúdicas, como é realizado o uso desses mecanismos mediante sua prática em sala de aula.

Para concretização da pesquisa contou-se com a participação de 04 (quatro) educadores sendo duas do primeiro ano e duas do segundo ano do ensino fundamental, porém ambas do sexo feminino. Esses profissionais, participantes desta pesquisa serão identificados por letras do alfabeto, A, B, C e D.

A educadora (A) tem 40 (quarenta) anos de idade, atua na área há 16 (dezesesseis) anos, porém está trabalhando na escola 4 anos na turma do 2º ano em uma escola pública da zona urbana, possui como formação magistério normal e é natural de Macapá- AP.

A educadora (B) tem 31 (trinta e um) anos de idade, atua na área há 02 (dois) anos, na turma do 1º ano em uma escola pública da zona urbana, possui como formação pedagoga e é natural de Caiena- Guiana Francesa GF.

A educadora (C) tem 33 (trinta e três) anos de idade, atua na área respectivamente há 10 (dezes) anos, pois atua a 2 anos e três meses no 1º ano, em uma escola pública, sua formação é licenciatura em pedagogia e pós-graduação em Ensino Religioso, e é natural de Macapá- AP.

E, a educadora (D), tem 45 (quarenta e cinco) anos de idade, atua na área a 12 (doze) anos, mas atualmente atua a 2 anos na turma do 2º ano em uma escola pública da zona rural. Sua formação é Pedagogia, e é natural do Maranhão- MA.

A escolha dos participantes bem como o lócus da pesquisa partiu da disponibilidade de ambas em colaborar voluntariamente. A pesquisa teve início após aprovação dos representantes legais das instituições, e os professores participantes receberam um questionário com 11 perguntas. Como estamos vivendo em tempos de pandemia, as aulas remotas ficaram a critério dos professores utilizarem o seu tempo livre para responder o questionário. Por ser individual, foi aplicado e respondido de forma independente por cada participante, tendo uma duração média de uma semana.

Para a realização da análise dos dados que foram coletados através dos questionários, utilizaremos a análise de conteúdo. Conforme Mynaió (1994), inicialmente deve ser realizada o mapeamento de todo o material coletado a campo, no segundo momento a realização da análise do material, agrupando e elaborando categorias e no terceiro momento, ocorre a articulação entre os dados e os referenciais da pesquisa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para chegarmos à análise dos resultados das discussões foi necessário fazer um contato inicial com os representantes legal da instituição de ensino, onde informamos a estes representantes que esta pesquisa tratava – se de um trabalho de conclusão de curso de licenciatura em Pedagogia, pelo Instituto Federal do Amapá, Campus Avançado Oiapoque. O tema abordado refere-se a importância das atividades lúdicas no 1º e 2º anos dos anos iniciais do ensino fundamental. Diante desse contato inicial foi possível chegar aos professores que seriam sujeitos da pesquisa, onde foi solicitado a cada participante o preenchimento do questionário com 11 questões subjetivas e objetivas. Dessa forma, foi solicitado o preenchimento do questionário para cada participante da pesquisa, que o respondeu de forma coerente do que se tratava o objetivo da mesma.

As seis primeiras perguntas abrangeram as questões mais subjetivas como formação, naturalidade, idade, sexo, a área e o tempo atuação, período está na escola, ano e a turma que leciona. Nessas seis primeiras questões as respostas apresentadas mostraram que a educadora (A) tem como formação magistério normal, a professora (B) tem formação em licenciatura em Pedagogia, a professora (C) tem formação em licenciatura em Pedagogia e Pós- graduação em Ensino Religioso e a professora (D) tem formação licenciatura em Pedagogia. Na pergunta sobre a naturalidade a professora (A) é natural do município de Oiapoque. Professora (B) e natural de Caiena-GF. A professora (C) e natural de Macapá. E a professora (D) e natural do Maranhão.

Em relação à pergunta sobre a idade a professora (A) tem 40 (quarenta) anos de idade. A professora (B) tem 31 (trinta e um) anos de idade. A professora (C) tem 33 (trinta e três) anos de idade e a professora (D) tem 45 (quarenta e cinco) anos de idade. Já na pergunta sobre o sexo, porém ambas são do sexo feminino. Na pergunta dois, a professora (A) trabalhando há 16 anos nas series iniciais, a professora (B) está atuando 2º anos, a professora (C) atua no fundamental I a 10 anos e a professora (D) e professora pedagoga a 12 anos. Na questão três a professora (A) trabalha na escola 4 anos – 2º ano. A professora (B) Está atuando na escola 2º anos. Leciono atualmente na turma de 1º ano. A professora (C) leciona 2 anos e 3 meses, 1º ano, 1º ano A. A professora (D) a 2º ano leciona 2º ano fundamental um. A partir das questões subjetivas iremos analisar as questões objetivas da proposta da pesquisa.

As professoras questionadas veem o lúdico como uma ferramenta eficaz de se ensinar de forma prazerosa. A professora B afirma que o “ lúdico é a essência do brincar, através da

brincadeira prevalece conhecimentos. O lúdico para mim é um leque de conhecimentos, onde os alunos podem desenvolver sua aprendizagem com eficácia”. A professora C afirma que o “lúdico é criar um ambiente de aprendizagem com jogos através do ato de brincar”. A professora D considera que “E sempre a atividade que faz com que o aluno aprende divertidamente mostra interesses pela mesma envolvendo-se”.

Conforme Huizinga (2014), lúdico vem do latim Ludus, que significa jogo, divertimento, brincadeira, brincar, sendo, no entender deste autor, o lúdico a essência do ser humano. O lúdico pode ser uma das formas eficazes de ensinar e aprender, é na infância que se formam as fases mais complexas no desenvolvimento emocional, intelectual, motor e social do ser humano. A professora A considera que “o ensino lúdico é o método de ensinar a criança através de brincadeiras de uma maneira prazerosa”. Conforme Biezerra (2017, p. 14) diz que:

A ludicidade muitas vezes pode ser sugerida como proposta pedagógica para o ensino de conteúdo e, sendo utilizada como ferramenta no processo da educação, possibilita para o aluno uma aprendizagem que contribui para o seu desenvolvimento integral, sendo utilizado com a finalidade de atingir objetivos escolares.

Diante das respostas apresentadas, podemos considerar que o lúdico, segundo LUCKESI é a atividade que propiciar à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Na questão B Para as professoras apesar do ensino tradicional se fazer presente, o ensinar através do lúdico é deixar as aulas mais agradáveis. E por essa razão que a professora A diz que “Sim, acredito que ensinar de forma por meio do brincar torna-se mais agradável”. Para a professora B

O ensino tradicional ainda é muito presente nas metodologias escolar, porém muito profissional da educação já introduz a ludicidade em aula. O lúdico dependendo do contexto do conteúdo é benéfico para prevalecer o conhecimento do aluno, pois é instrumento eficaz quando se trata de ensino-aprendizagem.

Já a professora C, nos explica que “As tendências pedagógicas mais aceitas atualmente são voltadas para o lúdico, onde o ensino é mais significativo para o aluno, portanto, o lúdico está sendo bem aceito pelos educadores”. Conforme a professora D “Tudo que se faz com alegria se valorizam mais, principalmente pelas crianças. O tradicional só é valorizado quando o professor faz da sua aula tradicional e não muda de estratégia continua na mesmice”.

A análise nos fez perceber q que as participantes valorizam o direito de educar através do lúdico, e acreditam que o lúdico esteja sempre presente no cotidiano escolar dos alunos, com cunho pedagógico tendo como objetivo alcançar uma aprendizagem significativa, sendo um fator positivo na inovação de aulas repetitivas, monótonas e prontas. Conforme (SANTOS, 2010, p. 4) explica que:

“Atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar [...] uma disciplina e por isso não se interessa por ela”. “Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola”.

Nesta pergunta C segundo as professoras o lúdico se faz presente nos cadernos de atividades das aulas não presenciais com algum modelo de jogos educativos. Pois a professora C afirma que “O lúdico está presente nos joguinhos que confecciono para meus alunos e envio para a casa dos educandos”, a professora D diz que” Através dos jogos que são mandados para as crianças construírem junto com seus familiares”, a professora B fala que:

No momento somente apostilas impressas e livros didáticos estão sendo enviadas para os alunos. O município tem uma deficiência de sinal de internet, aula online não está sendo possível de realizar. “A ludicidade é mais eficaz ser realizada com a presença do aluno”

E a professora A menciona que “O ensino lúdico pode transformar o dia da criança através da alegria do brincar, fazendo esquecer a pandemia”.

Aqui nessa pergunta compreendeu-se que durante a pandemia as educadoras buscaram apoio nos jogos educativos, que conforme ANDERE (2011, p. 2) que: O jogo ajuda a criança a construir suas novas descobertas, desenvolve e enrique sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Na questão D as professoras consideram o ensinar a partir das atividades lúdicas importantes, pois a professora A nos explica que “Sim, porque o lúdico brincando, é uma ferramenta importante para ajudar na aprendizagem da criança”, a professora C nos diz que “Sim, bem importante ensinar através do lúdico, por que os alunos brincam e aprendem ao mesmo tempo”, para a professora D também e “Sim, por que é prazeroso além descobrir que o interesse dos alunos pelo lúdico é inevitável o nível de aprendizagem”, já para a professora B nos esclarece:

Porque é instrumento essencial para educação, é quando é realizado metodologias renovadoras como o uso do lúdico, o aluno é tem a oportunidade de integralizar seu conhecimento com mais eficiência. Acentuando que o brincar não é somente uma brincadeira, tem que ter objetivo na dinâmica ou jogo.

Diante das respostas das professoras entendemos que as atividades lúdicas se fazem importantes, porque o lúdico se torna uma ferramenta que ajuda no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Conforme os PCNs, as atividades lúdicas contribuem de fato para o desenvolvimento da criança no universo escolar e sua socialização nos diferentes espaços de sua vida social, familiar, e outros. Pois o protagonismo é da criança, mas, como destaca o documento oficial, (BRASIL, 1998, p. 30):

O professor é mediador entre as crianças e objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios aos conteúdos referentes aos diferentes campos do conhecimento humano.

De acordo com o documento oficial, enquanto prática pedagógica, a educação tem, historicamente, o desafio de responder às demandas que os contextos lhes colocam.

Paulo Freire (1997, p. 89) afirma que a teoria não dita à prática; em vez disso, ela serve para manter a prática ao nosso alcance de forma a mediar e compreender de maneira crítica o tipo de práxis necessária em um ambiente específico, em um momento particular. Portanto, o exercício da docência, enquanto ação transformadora que se renova tanto na teoria quanto na prática, requer necessariamente o desenvolvimento dessa consciência crítica. E é nesse sentido, que podemos dizer que o exercício da ação docente requer preparo. Segundo Freire (1996, p. 25), nos diz que "Saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção"

Nessa questão E cada professora teve a sua particularidade sobre os desafios de incluir as atividades lúdicas no ambiente escolar. A professora B nos afirma que "Os desafios são muitos, porém quando é inseridas metodologias tem que ter cuidado para atividade ser apenas brincadeira, pois é distante atividade o aluno está sendo avaliada" a professora D diz que "O desafio é acertar o lúdico com a atividade proposta mais não tão difícil, porque o lúdico faz parte dos 2º ano", para a professora A o desafio é "Qualificação do professor para ensinar através da ludicidade, espaço apropriado para desenvolver atividades lúdicas", e para a professora C, nos diz que "Na minha atuação não vejo como desafios e sim como uma possibilidade de ensinar algo aos alunos de forma divertida, pois a sala de aula se torna um ambiente atraente, servindo de estímulo para o desenvolvimento integral do educando".

Nessa questão E as respostas das educadoras nos permite compreender que apesar de algumas mudanças já serem efetivadas no sistema educacional, ainda assim os desafios são

constantemente, principalmente em envolver as atividades lúdicas nas propostas pedagógicas, isso porque nem toda brincadeira são consideradas lúdicas, e isso se torna um grande desafio para o educador em acertar o lúdico com a atividade proposta.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que foi analisado nesse trabalho compreendeu-se que a atividade lúdica traz para o sistema educacional possibilidades de inovar as propostas pedagógicas, como também propulsionam os alunos um processo de ensino e aprendizado, mas prazeroso, e para os educadores as atividades lúdicas se torna um recurso que irá facilitar o trabalho no processo educativo. Assim a atividade lúdica vem se tornando uma temática que vem sendo muito discutida e aplicada em todo contexto escolar, no Ensino Fundamental I, ela é indispensável e deve ser trabalhada principalmente no 1º e 2º ano que são as séries iniciais onde a criança está consolidando habilidades e competências no processo de alfabetização. A pesquisa apontou a importância e a necessidade de os docentes trabalharem atividades lúdicas, despertando no aluno seu lado criativo imaginário, e o melhor, adquirindo conhecimento por meio das brincadeiras e interações que são os dois eixos estruturantes que estabelece a nossa Base Nacional Comum Curricular.

Neste sentido, no decorrer desta pesquisa tivemos a oportunidade de fazermos leituras de alguns autores citados acima, que dão relevância ao Lúdico, e afirmam, que quando bem trabalhado o processo ensino aprendizagem da criança é significativo. Assim, vale ressaltar, que através desses estudos notou-se que os professores da rede municipal de Oiapoque, precisam se apropriar mais das atividades lúdicas, quais podem ser uma simples: dinâmica, jogos educativos, dança, dramatização, brincadeiras dirigidas, passeios educativos etc. Existe um leque de ferramentas lúdicas cabe ao professor observar seu público alvo, e verificar quais e em que momento as aplicar. Pois durante a realização da pesquisa foi percebido que existe várias formas do professor trabalhar ludicidade, desde que essas atividades estejam relacionadas aos conteúdos aplicados não pode ser “o brincar por brincar” precisa ter intencionalidade e objetivo. As atividades lúdicas proporcionam momentos de prazer para crianças, e é nessa fase que a criança está apta para aprender e desenvolver suas múltiplas habilidades e trocar ideias com professora e colegas, interagindo com ela e o mundo a sua volta.

Porem essa, pesquisa bibliográfica foi desenvolvido com intuito de colaborar com os professores da rede municipal de ensino de Oiapoque, levando-os a refletirem e analisar suas práticas docentes, compreendendo-os a importância de se trabalhar com atividades lúdicas contribuindo de forma significativa.

E é nessa perspectiva que o autor Santos (2008 p.23) nos explica que “O brincar é uma característica vital do ser humano, pois se sabe que independentemente de época, cultura

ou classe social todas as pessoas do mundo um dia já brincaram e as atividades realizadas ninguém esquece por mais que o tempo passe”. E para Wallon, (1975 p.45), A criança aprende muito a brincar o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia á na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico.

Pois quando a criança brinca entende o mundo à sua volta e assim, trabalham aspectos como frustração, baixa estima e outros. E desse modo, o brincar deixa de ser apenas um ato prazeroso, para ser também, altamente benéfico para as crianças, tornando-se uma condição saudável de todo o processo evolutivo neuropsicológico. Assim a brincadeira manifesta a forma como a criança está organizando a realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos já que muitas vezes, ela não sabe ou não pode falar a respeito deles. E na parte introdutória dos PCNs do ensino fundamental diz que: Os alunos não contam exclusivamente com o contexto escolar para construção do conhecimento sobre conteúdos considerados escolares. Porém a mídia, a família, a igreja, os amigos, são também fontes de influência educativa que incidem sobre o processo de construção de significados desse conteúdo. E é essas influências sociais normalmente somam-se ao processo de aprendizagem escolar, contribuindo para consolidá-lo; por essa razão é importante que a escola as considere e as integre ao trabalho. Pois, algumas vezes essa mesma influência pode apresentar obstáculo à aprendizagem escolar, ao indicar uma direção diferente, ou mesmo oposta, daquela presente no caminho escolar. Por isso é necessário que a escola considere tais direções e forneça uma interpretação dessas tais diferenças, para que a intervenção pedagógica favoreça a ultrapassagem desses obstáculos num processo articulado de interação e integração (p. 39).

Mas para haver de fato esse processo articulado de interação e integração nesse contexto vale refletir sobre os desafios expostos pelas educadoras participante desse trabalho aqui exposto como também, fez se necessário compreender alguns fatores expostos pelas autoras DUARTE e MALANCHE (2018). No entanto, será que os professores têm conseguido desempenhar esse papel de forma satisfatória? Será que o poder público tem proporcionado condições de trabalho e remuneração adequada para que além de manterem sua sobrevivência elementar, tenham acesso às variadas formas de cultura por meio de livros, teatro, cinema, museus ou viagens? E este mesmo poder público tem desenvolvido políticas de capacitação inicial e continuada com o objetivo de formar professores conscientes de sua importância e de seu papel social, possibilitando acesso aos conhecimentos, quer específicos

de sua área de atuação quer gerais ou de fundamentos, para embasar suas aulas? Diante desses fatores exposto pelas autoras e que nos fez compreender os desafios mencionados pelas participantes de aceitar as atividades lúdicas com as propostas pedagógicas impostas pelo sistema educacional e esses fatores acabam virando uma “bola de neve” para os professores por não conseguirem oferta com o seu trabalho uma educação justa e democrática para os estudantes que ali estudam.

E dessa maneira foi percebido que as professoras participantes da pesquisa utilizam as atividades lúdicas como uma ferramenta importante para promover aulas mais interessantes e prazerosas. Mas vale aqui ressaltar que as participantes enfrentam alguns desafios principalmente em aceitar as atividades lúdicas com as propostas pedagógicas, mas Como afirma Maluf (2009 p.29), o professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida deverá criar condições para que estas atividades sejam realizadas de forma significativas. E o mesmo autor destaca a importância dos alunos trabalharem na sala de aula, individualmente ou em grupos. Pois as brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Mas cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

Acessado em: 17/02/2022

ANDERE, L. F. B. **A atividade lúdica como ferramenta na minimização de distúrbios de aprendizagem em crianças**. Disponível em: www.webartigos.com.

Acessado em: 05/03/2022

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto alegre: Artes Médicas, 2000.

Acessado em: 17/02/2022

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer 1995.

Acessado em: 27/02/2022

BIZERRA, Eliane Teixeira Custódio. **A ludicidade na relação ensino-aprendizagem: o papel do professor de uma escola de educação infantil de castanhal-PA, 2017**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Pará-UFPA, Castanhal. Disponível em:

https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/473/1/TCC_LudicidadeRelacaoEnsino.pdf.

Acessado em: 05/03/2022

BRASIL. M. E. Secretaria de Educação Básica. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. In: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica: Brasília (DF), 1998, v.1. Disponível em: www.portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf.

Acessado: 05/03/2022

COSTA, M. V. **Sujeitos e subjetividades nas tramas da linguagem e da cultura**. In: CANDAU, V. (Org.). *Cultura, linguagem e subjetividade no ensinar e aprender*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

Acessado em: 17/02/2022

COSTA, S. **A formação lúdica do professor e suas implicações éticas e estéticas**.

Psicopedagogia online. Educação e saúde mental. 28 jun. 2005. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=692>>.

Acesso em: 15/12/21

COSTA, S. **A formação lúdica do professor e suas implicações éticas e estéticas**.

Psicopedagogia online. Educação e saúde mental.

FERREIRA, M. **Ação psicopedagógica na sala de aula: uma questão de inclusão**. São Paulo: Paulus, 2001.

Acesso em: 15/12/21

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996;

Acessado em: 06/03/2022

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e terra, 1997.
Acessado em: 06/03/2022

file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/Rar\$Dla6456.15597/ETAPA%203-%20(atividade%20)POLÍTICAS%20PÚBLICAS%20PARA%20FORMAÇÃO%20DE%20PROFESSORES%20NO%20BRASIL.pdf
Acessado em: 27/03/2022

<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/index.php/pos-graduacao/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas-a-partir-de-2018/ciencias-humanas/especializacao-4/461-a-importancia-da-ludicidade-no-processo-educativo-da-educacao-basica/file#:~:text=A%20ludicidade%20proporciona%20ao%20educando,processo%20de%20ensino%20e%20aprendizagem>
Acessado em: 15/12/2021

MIALARET, G. **A formação dos professores.** Coimbra: Almedina, 1991.
Acessado: 15/12/2022

Maluf, A.C.M. (2009). **Brincar: Prazer e aprendizado.** Petrópolis: Vozes.
Acessado: 15/12/2022

LUDKE, menga; ANDRÉ, Marli E. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas,** 2ª edição Rio de Janeiro: E.P.U., 2014.
Acesso em: 17/12/2021

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). Educação e Ludicidade – Ensaio 02, GEPEL/FACED/ UFBA, 2002, p. 22-60. Disponível em: www.luckesi.com.br.
Acesso em: 17/12/2021

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir de experiências internas.**
Acesso em: 17/12/2021

LIMA, Manolita Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica.** São Paulo: Saraiva, 2004.
Acessado em: 27/02/2022

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (9394/96): **promulgada em 20 de dezembro de 1996.** Apresentação Carlos Roberto Jamil Cury. 7. Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2007.
Acessado em: 06/03/2022

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> acesso em 25 de março de 2016.
Acessado em: 18/12/2021

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O Lúdico No Processo Ensino-Aprendizagem. 2010.** Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação). Universidade Tecnológica Intercontinental (UTIC) Assunción-336 Revista Humanidades e Inovação v.7, n.8 - 2020 PY. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf.

Acessado em: 05/03/2022.

SILVA, Maria Elisandre. **A importância da Educação Infantil para o Desenvolvimento e a Aprendizagem da Criança.** Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Londrina, 2010. Disponível em:< [http://docplayer.com.br/125808- Maria-elisandre-da-silva-a-importancia-da-educacao-infantil-para-odesenvolvimento-e-a-aprendizagem-da-crianca.html](http://docplayer.com.br/125808-Maria-elisandre-da-silva-a-importancia-da-educacao-infantil-para-odesenvolvimento-e-a-aprendizagem-da-crianca.html)>.

Acessado em: 06/03/2022

Santos, S.M.P. (2008). **Educação, arte e jogo. Petrópolis: Vozes.**

Acessado em: 27/11/2022

Wallon, H. (1975). **Psicologia e educação da infância. Lisboa: Estampa.**

Acessado em: 27/11/2022