

## A ATIVIDADE LÚDICA NO CONTEXTO DA ATUAÇÃO DE BOLSISTAS DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA<sup>1</sup>

Daniele Maria dos Santos<sup>2</sup>  
Joyce Juliana Ferreira Viegas<sup>3</sup>  
Mayana Ribeiro Sobrinho<sup>4</sup>  
Laissa Caroline Vieira Ferreira<sup>5</sup>  
Aline Pereira Lima<sup>6</sup>

### RESUMO

Dentre as estratégias pedagógicas que podem ser utilizadas para promoção de uma prática educativa que estimule o prazer, a criatividade e a participação ativa, destaca-se a atividade lúdica, que proporciona uma aprendizagem mais prazerosa, atrativa e significativa para os alunos. O presente artigo expressa elementos de uma pesquisa-intervenção desenvolvida no contexto do Programa Institucional de Iniciação à Docência-PIBID em que se discute a construção de práticas pedagógicas que envolvam a ludicidade na escola. Sob o referencial da ação-reflexão-ação, a investigação tem buscado compreender, reconhecer e conhecer as reais funções e substancialidade das brincadeiras, jogos e ludicidade para o desenvolvimento social e processo de aprendizagem da criança no Ensino Fundamental I. Diante das informações levantadas, pode-se ressaltar que os jogos e as brincadeiras, trabalhados como ferramentas pedagógicas, favorecem a construção do conhecimento. Por meio do prazer e da diversão, estimulam o conhecimento de forma significativa e contribuem na construção do saber, no desenvolvimento das interações sociais entre as crianças e na aprendizagem escolar.

**Palavras-chave:** Atividade lúdica, PIBID, ensino-aprendizagem, Ensino fundamental I.

### INTRODUÇÃO

No ambiente escolar, a promoção de uma prática educativa que estimule o prazer, a criatividade e a participação ativa é um desafio constante para os professores. Dentre as estratégias pedagógicas que podem ser utilizadas, destaca-se a atividade lúdica, que proporciona uma aprendizagem mais prazerosa, atrativa e significativa para os alunos.

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido no contexto do Programa Institucional de Iniciação à Docência- PIBID, financiado pela CAPES.

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo- IFSP, *Campus* Presidente Epitácio, [daniele.m@aluno.ifsp.br](mailto:daniele.m@aluno.ifsp.br)

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo- IFSP, *Campus* Presidente Epitácio, [viegas.j@aluno.ifsp.edu.br](mailto:viegas.j@aluno.ifsp.edu.br)

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo- IFSP, *Campus* Presidente Epitácio, [mayanasobrinho286@gmail.com](mailto:mayanasobrinho286@gmail.com)

<sup>5</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo- IFSP, *Campus* Presidente Epitácio, [laissa.ferreira@aluno.ifsp.edu.br](mailto:laissa.ferreira@aluno.ifsp.edu.br)

<sup>6</sup> Orientadora: Doutora em Educação, docente do Curso de Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo- IFSP, *Campus* Presidente Epitácio, [aline.lima@ifsp.edu.br](mailto:aline.lima@ifsp.edu.br) .

Neste artigo, discutiremos a importância de práticas pedagógicas que envolvam a ludicidade no ensino fundamental, destacando possíveis contribuições para o desenvolvimento integral do aluno. Para tanto, destacamos elementos de uma pesquisa-intervenção em curso.

A pesquisa se insere no contexto de atuação como bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), em uma escola estadual do interior de São Paulo, espaço onde percebemos que, no decorrer e avançar dos anos do ensino fundamental, a ludicidade vai perdendo a sua presença e intensidade em razão de práticas acadêmicas mais centradas na aquisição de conteúdo.

O ensino fundamental é uma etapa crucial no desenvolvimento acadêmico, social e emocional das crianças, pois nesse período, além de vivenciarem a aquisição de habilidades básicas de leitura, escrita e matemática, essenciais para a aprendizagem contínua em todas as áreas do conhecimento, as crianças: aprendem a se relacionar com os colegas, a trabalhar em equipe, a resolver conflitos e a desenvolver empatia; têm a oportunidade de explorar diferentes áreas do conhecimento, como ciências, artes, esportes e humanidades; começam a desenvolver habilidades de pensamento crítico e análise à medida que resolvem problemas, realizam projetos e participam de atividades desafiadoras e desenvolvem tantas outras habilidades próprias desse período.

Nesse contexto, a atividade lúdica emerge como uma poderosa ferramenta educacional, capaz de promover o aprendizado de forma prazerosa e efetiva, além de contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Sendo assim, atividades lúdicas são aquelas que envolvem jogos, brincadeiras, atividades artísticas, dramáticas ou qualquer forma de interação que seja divertida e envolvente. Entretanto, podemos entender que,

o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório (SILVA, 2011, p. 16).

Uma das implicações disso é que o lúdico passa a fazer parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Vista como uma atitude verdadeira do sujeito envolvido na ação,

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade,

Assim, pensar o lúdico é de extrema relevância no contexto de aprendizagem escolar da criança, principalmente dentre aqueles interessados em construir práticas pedagógicas que promovam o desenvolvimento do sujeito.

Envolvidos no propósito de trazer o lúdico para as práticas do PIBID na escola é que a pesquisa-intervenção, cujos fragmentos serão apresentados aqui, tem se dado como proposta de atuação transformadora da realidade, a intervenção de ordem micropolítica na experiência social em curso substitui a fórmula "conhecer para transformar" por "transformar para conhecer" (COIMBRA, 1995).

Em suma, no presente artigo relatamos as experiências vivenciadas nesse processo de investigação-ação ressaltando sua importância por abordar a ludicidade e por permitir o processo de reflexão da ação.

Diante de todas as informações levantadas, pode-se ressaltar que os jogos e as brincadeiras, trabalhados como ferramentas pedagógicas, são atividades importantes para a aquisição do conhecimento por meio do prazer e do raciocínio lógico, favorecendo o desenvolvimento da criança e a construção de sua aprendizagem. Pode-se assegurar que as atividades lúdicas favorecem o prazer, a diversão e estimulam o conhecimento de forma significativa e contribuem na construção do saber e no desenvolvimento das interações sociais entre as crianças.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

De abordagem qualitativa, a pesquisa-intervenção é uma tendência de pesquisa participativa que investiga a vida de coletividades no cotidiano das práticas, criando um campo de problematização para que o sentido possa ser extraído das tradições e das formas estabelecidas, instaurando tensão entre representação e expressão. “A pesquisa-intervenção consiste em uma tendência das pesquisas participativas que busca investigar a vida de coletividades na sua diversidade qualitativa, assumindo uma intervenção de caráter socioanalítico”. (ROCHA; AGUIAR, 2003, p. 66)

A pesquisa-intervenção caracteriza-se pela perspectiva da transversalidade, “como uma metodologia de investigação que procura envolver os saberes de todos que compõem o

campo de pesquisa, pensados como coautores de uma prática de produção de conhecimento que nunca se separa do próprio processo de intervenção” (CHASSOT; SILVA, 2018, p. 3).

Adotando ainda o referencial da ação-reflexão-ação, a investigação tem buscado compreender, reconhecer e conhecer as reais funções e substancialidade das brincadeiras, jogos e ludicidade para o desenvolvimento social e processo de aprendizagem da criança no Ensino Fundamental I, especialmente a partir da escola campo onde atuamos como bolsistas do PIBID.

Neste artigo, estabelecemos a sequência sugerida por Smyth (1992) para se pensar na condução da própria prática e a maneira como ela se remodela ao longo do tempo: descrever aquilo que se faz; informar o significado das ações; confrontar os avanços; (re) construir, ou pensar em como fazer diferente. Isso porque estamos no contexto da formação de professores e a necessidade de se formar professores que reflitam sobre a sua própria prática, é urgente. Representa um instrumento valioso de desenvolvimento do pensamento, da ação e de aprimoramento profissional. Dessa maneira, o professor passa a ser visto como sujeito que constrói seus conhecimentos profissionais a partir de sua experiência e saberes através de sua compreensão e (re) organização alcançados pela junção entre teoria e prática.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A atividade lúdica é a primeira forma que a criança encontra de descobrir o mundo, desde as primeiras formas de contato com a cultura e meio social, os aspectos lúdicos envolvidos nas relações humanas já se manifestam e compõem parte importante da vida, estrutura, formação pessoal e social do indivíduo que a descobre.

Ao brincar entra-se em contato com o lúdico, por meio da simplicidade e espontaneidade com que esta criança organiza suas ações durante a brincadeira, torna-se possível, interiormente, estabelecer, aprimorar e desenvolver estruturas cognitivas, físicas, afetivas e sociais sem as quais seu desenvolvimento estaria parcialmente comprometido.

[...] as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINI, 1994 apud DELLABONA; MENDES, 2004, p.110).

Piaget (1978) identifica três tipos de brincadeiras: brincadeiras de exercícios, brincadeiras simbólicas e brincadeiras com regras.

As brincadeiras de exercícios consistem de qualquer novo comportamento que a criança executa com o objetivo de compreender situações ou objetos colocados à sua frente. Por exemplo, a repetição da ação de balançar um objeto com a finalidade de entender o movimento é chamada de brincar pelo autor, pois, além de ser um ato de conhecer, a criança tem prazer na execução dessa atividade. Esse tipo de brincadeira é característico dos primeiros dois anos de vida da criança. “No caso das brincadeiras simbólicas, o objeto perde seu valor em si e passa a estar em função daquilo que a criança representa no momento. Por exemplo, as pedrinhas podem representar coisas para comer. Os símbolos usados são individuais e específicos de cada criança e de cada situação” (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2012, p. 31).

As brincadeiras com regras devem ser introduzidas desde pequenos pois viveram em uma sociedade onde haverá muitas regras, essas regras podem variar dependendo da brincadeira, do ambiente cultural e social em que se realiza, e até mesmo das preferências das crianças. Aprender a conviver com essas normas preestabelecidas para que consigam desenvolver questões importantes como a adequação a limites, a cooperação e competição.

Ao seguir as regras estabelecidas, as crianças aprendem a lidar com frustrações e contratempos, desenvolvem habilidades de tomada de decisão e melhoram a capacidade de se adaptar a diferentes contextos. “Através dos jogos com regras, segundo Piaget (1978), as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação de personalidades das crianças. Assim, se formam os valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e tantos outros.” (PELLEGRINI, 2007, p. 14).

Essas brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

O ato de brincar, para a criança, representa uma das mais ricas e significativas oportunidades de desenvolvimento e aprendizagem. Já que é por meio do ato simbólico que a criança compreende e transforma sua realidade [...] a criança descobre-se e aprende a interagir e modificar sua realidade por meio da ludicidade possibilitada pela brincadeira (GUMIERI; TREVISIO, 2016, p. 73).

#### A utilização do jogo, segundo Kishimoto (1996, p. 37-38)

potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não os jogos. Ao utilizar, de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil.

Para Piaget (1975), o jogo é um meio poderoso para a aprendizagem tanto da leitura como do cálculo ou da ortografia. Ao estimularem a troca de ideias, a colocação de hipóteses, a experimentação, o teste de realidade etc. Os jogos são o instrumento que mais favorece o intercâmbio entre o pensamento e a realidade, promovendo, assim, o desenvolvimento da cognição. Jogos e brincadeiras também permitem ao professor verificar qual o nível de domínio que a criança tem dos conteúdos curriculares e planejar as atividades necessárias para fazê-la avançar (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2012).

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Nossa atuação no PIBID tem sido direcionada majoritariamente a trabalhar com crianças pré-determinadas pelos professores e/ou gestores da escola de modo a promover a recomposição da aprendizagem ou o desenvolvimento de habilidades identificadas falhas nas avaliações externas. Nesse processo, temos buscado construir práticas que envolvem a ludicidade. Selecionamos uma das situações planejadas e vivenciadas com as crianças para narrar e problematizar, conforme sugere Smyth (1992).

### **Descrevendo aquilo que se faz e informando o significado das ações**

Na escola campo onde desenvolvemos as ações do PIBID há uma “sala de leitura/biblioteca escolar”, cuja proposta fundamental é tornar-se um espaço qualitativo de práticas que instiguem o aluno a ler e se desenvolver como leitor. Para que isso aconteça, vários projetos são pensados e desenvolvidos. Um deles, por exemplo, envolve não só os alunos, mas as famílias, pois o plano inicial é fazer com que os pais dos alunos participem ativamente dos projetos de leituras desenvolvidos pela professora responsável pela sala de leitura. Durante o projeto, foram selecionados cinco alunos de uma determinada turma para serem contemplados com a “sacola de leitura”, que deveria ser levada para casa, podendo ficar até uma semana lá. Logo após o aluno devolver essa sacola de livros, outros cinco colegas são contemplados.

Nesse contexto, envolvidos com o propósito de formação de leitores, planejamos uma prática de leitura para desenvolver com as crianças.

Práticas leitoras, referem-se à

- (i) criação de situações reais de leitura em sala de aula, bem como à (ii) busca de apreensão e negociação dos significados que os aprendizes atribuem à leitura em geral, bem como à leitura de diferentes gêneros. Em se tratando da criação de

situações reais de leitura, a noção pedagógica de *práticas de leitura* retoma, ainda que de forma ampliada, a de “usos sociais da língua escrita” ou de “usos sociais da leitura”. Ela busca recriar, no interior da escola, as *práticas de leitura* que ocorrem em outras esferas do mundo social e não apenas fazer atividades para aprender a ler.” (BATISTA, s/d).

Tais práticas são determinantes para formar um leitor desde a infância, contribuindo para ampliar sua visão de mundo, estimular a imaginação apresentando vários gêneros textuais, para que o aluno possa ler um enunciado e já entender do que se trata aquele texto.

Para agir nesse propósito, escolhemos um livro para desenvolver práticas leitoras lúdicas, “Bland, Nick- O Livro Errado” (2009). Na proposta de trabalho com o livro selecionado, privilegiamos a dramatização, o teatro.

Segundo Veiga e Viana (2010) a dramatização ou apresentação teatral na escola é de grande valia, uma vez que possibilita aos alunos compreender melhor os conteúdos, promover uma socialização, aumentar a criatividade e memorização.

Primeiramente montamos o cenário e pensamos num espaço acolhedor e aconchegante para que os alunos pudessem aproveitar ao máximo a atividade proposta, isso porque, os espaços, por si, podem configurar-se como mediadores de leitura.

Santos, Marques Neto e Rösing (2009, p. 13) enfatizam ainda que,

apenas circular em meio a materiais diversificados de leitura não desenvolve o gosto pelo ato de ler. É imprescindível conviver com uma ou mais pessoas que se envolvam eventual ou permanentemente com esses materiais, significando-os. No ambiente familiar, no espaço da escola, quem já assumiu comportamento perene de leitura deixa transparecer estar absorto, sensibilizado pelo conteúdo de suas leituras, pela originalidade da linguagem que os veicula e pelos recursos empregados na publicação.

Buscamos os alunos na sala de aula e levamos para outro ambiente e depois de todos dispostos sentados começamos a questioná-los sobre o livro, se já conheciam, se já tinham lido aquela história, se conheciam o “Nicolas Icle”.

Segundo Cosson (2009) a motivação e a apresentação do livro são partes importantes de uma sequência didática em que se almeja o letramento literário. A motivação consiste na preparação do aluno para “mergulhar” no texto. Já a introdução é o momento de apresentação do autor e da obra.

Começamos o teatro, momento em que um de nossos colegas de curso encenou a história para as crianças. Após a encenação foi feito um debate com os alunos sobre a história, de modo que pudessem expressar a compreensão do texto e o que mais chamou a atenção durante a atividade.

É de suma importância estimular a leitura, a imaginação e despertar o lado leitor em cada aluno. Ao trazer a experiência de vivenciar um teatro, enxergamos a possibilidade de enriquecer e gerar ainda mais prazer na leitura. É claro que assistir a uma história dramatizada não substitui a leitura do texto propriamente dito, mas é uma forma de leitura onde outros elementos são evocados para a construção de sentidos.

Vemos que uma das principais vantagens de usar a atividade lúdica é a forma como tudo se torna mais leve para a criança, um momento que antes poderia ser maçante, se torna alegre, feliz, porque estão aprendendo e brincando.

### **Confrontando os avanços**

Observamos que o teatro despertou nos alunos a vontade de ler, o entusiasmo em participar da atividade.

Após a leitura foi proposto uma atividade chamada foto e legenda, onde os alunos observaram o livro e com base no texto, analisavam as imagens nele contida e deveriam encontrar os animais escondidos que havia no livro, os alunos conseguiram realizar a atividade proposta com muito entusiasmo.

Ao colocar o conhecimento em prática, por meio de jogos, experimentos ou dramatizações, as crianças conseguem compreender conceitos de forma mais concreta e aplicável. Isso contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico, da capacidade de resolver problemas e da criatividade. [...] as brincadeiras permitem que a criança desenvolva capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, além de favorecer a socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (Cória-Sabini; Lucena, 2012, p. 44).

Por estar com as crianças já há algum tempo (desde Fevereiro de 2023), temos notado melhoras individuais no desenvolvimento e aprendizagem. Alguns alunos que iniciaram o percurso de recomposição da aprendizagem, por exemplo, já foram retirados de nosso grupo, pois, segundo as professoras, atingiram as habilidades esperadas. Há um aluno, por exemplo, que aqui chamamos de L.A, que começou a dar seus primeiros passos como leitor, conosco. Em aulas ilustrativas, dinâmicas e divertidas, seu desempenho foi melhor. Hoje esse aluno já não faz mais parte da recomposição de aprendizagem, devido aos seus avanços.

Corroboram nossas impressões, os relatos das professoras regentes e da gestão da escola, que narram a melhora significativa dos alunos nas aulas, melhor compreensão das leituras dos textos, atividades e interação em grupos.

Notamos que através do lúdico, as crianças não se importam de estar em um espaço separado. Não encaram como um reforço ou sentem-se “fracas” em relação aos colegas. Pelo

contrário, gostam de estar conosco e manifestam isso constantemente. A aluna J.M. sempre que nos encontra nos corredores faz a seguinte pergunta: “Quando vocês voltam?”, e comentários como, “Ah mais já vão embora?”.

Por outro lado, proporcionar atividades lúdicas para aprendizagem, nem sempre é visto com bons olhos por alguns professores. Assim que procuramos trazer o lúdico para as atividades diárias do projeto, enfrentamos algumas barreiras ao começar pelos professores, que sempre vinham com falas em um tom ríspido “teatro não ensina nada”, “não alfabetiza” e que as crianças precisam aprender sentados na carteira escrevendo. Eles, de fato, não acreditavam que o lúdico trouxesse algum benefício para aprendizagem dos alunos.

### **(re) Construindo, ou pensando em como fazer diferente.**

As ações que desenvolvemos ainda refletem nossa condição de aprendizes, de alunas do início da graduação. Há erros e acertos, dentre eles a forma como abordamos os assuntos relacionados às ações que envolvem o como alfabetizar. Começamos a atuar com as crianças antes mesmo de ter concluído no curso de Pedagogia o componente curricular de alfabetização e letramento. No desenrolar da disciplina, com as discussões em sala, pudemos ir percebendo alguns equívocos conceituais de nossa parte, a concepção que temos sobre ler e escrever, assim como a necessidade de elaborar práticas pedagógicas a partir das reais necessidades da criança que se alfabetiza.

Um dos exemplos que podemos citar foi com o aluno SM, do terceiro ano do ensino fundamental. Quando iniciamos, partimos do princípio que alunos do terceiro ano já estavam alfabetizados, mas esquecemos as exceções. Elaboramos atividades de interpretação de texto, a partir da história “Chapeuzinhos Amarelo”. Ao desenvolvermos a atividade planejada, notamos que o aluno não conseguia realizar, afinal ele não conhecia sequer as letras. Embora a interpretação fosse possível, não seria realizada de maneira autônoma, com o próprio aluno lendo a comanda e escrevendo uma resposta. Tínhamos que encontrar meios alternativos.

Podemos notar um erro, não conhecíamos o aluno, não sabíamos nada sobre ele. Antes de chegar com a atividade, poderíamos ter conhecido o aluno com jogos, sondagens para assim ver o que seria feito daquele momento em diante. Mas esses são erros que nos ensinam como devemos agir em nossa carreira.

É importante ressaltar que as atividades lúdicas devem ser planejadas e desenvolvidas de forma pedagogicamente estruturada. O professor precisa estabelecer objetivos claros, selecionar atividades adequadas para o conteúdo a ser ensinado e avaliar o aprendizado dos

alunos de maneira apropriada. Dessa forma, as atividades lúdicas se tornam um complemento eficiente para o processo de ensino-aprendizagem.

Vemos também que as propostas devem ser enriquecidas com as soluções criadas pela própria criança, afinal, é interagindo com um meio rico em possibilidades que ela sistematiza os conceitos e dominará novas formas de ação. Nas situações de jogos e brincadeiras, o professor deve propor às crianças perguntas que aguçam sua curiosidade. Seu papel será o de orientar a criança a descobrir todas as possibilidades oferecidas pelos jogos, de pensar juntos, porém respeitando o momento de aprendizagem de cada um.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentamos neste artigo uma sequência reflexiva a partir do que propõe Smyth (1992) para se pensar na condução da própria prática: descrever aquilo que se faz; informar o significado das ações; confrontar os avanços; (re) construir, ou pensar em como fazer diferente. A prática narrada foi escolhida para demonstrar a importância da atividade lúdica em práticas pedagógicas.

Enfatizamos, ao longo do texto, como a ludicidade contribui para o desenvolvimento infantil. Ao criar um ambiente lúdico e estimulante, possibilita-se que as crianças desenvolvam suas habilidades de forma integral.

É fundamental reconhecer a atividade lúdica como uma prática essencial na educação, levando em consideração as contribuições significativas já apresentadas aqui. Nesse sentido, o lúdico deve estar presente no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo na metodologia de ensino.

A temática apresentada também é importante para formação como futuras professoras. É fundamental perceber que a ludicidade pode ser uma grande aliada no trabalho pedagógico, pois quando existe uma atividade sem suporte lúdico é necessário maior esforço para alcançar a atenção das crianças e para obter melhor retorno sobre o conteúdo com que se deseja trabalhar. Diante disso, a temática deve ser sempre aprofundada na formação inicial de professores, para melhor compreensão e qualidade na prática educativa.

## REFERÊNCIAS

BLAND, Nick. **O livro errado** . In: *O LIVRO errado* . [S. l.: sn], 2009.

BATISTA, A. A. G. **Alfabetização, leitura e ensino de Português: perspectivas curriculares.** Revista Contemporânea de Educação. Rio de Janeiro: Faculdade de Educação da UFRJ, n. 12, p. 9—35, ago-dez, 2011. Acesso em 03/09/2023>  
<https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/praticas-de-leitura>

CHASSOT; Carolina Seibel; SILVA, Rosane Azevedo Neves da. A pesquisa intervenção participativa como estratégia metodológica: Relato de uma pesquisa em associação. **Psicologia & Sociedade**, 30, 2018.  
<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.scielo.br/j/psoc/a/qjPGZ/F9b6HYJ56mDsB34yCq/?lang=pt&format=pdf>.

CÓRIA-SABINI, M. A.; LUCENA, R. F. de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil** Campinas; Papyrus, 2012.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática.** São Paulo: [s. n.], 2009.

COIMBRA, Carolina. **Os caminhos de Lapassade e da Análise Institucional.** Revista do Departamento de Psicologia da Universidade Federal Fluminense, São Paulo: [s. n.], 1995.

DELLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar brincar uma forma de educar. Revista de divulgação científica do ICPG. v. 01, n. 04, p. 107 – 112, Janeiro-Março/2004. INSSN – 14156396.  
[https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos\\_alunos/doc\\_1311627172.pdf](https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf)

GUMIERI, F. A.; TREVISIO, V. C. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil.** Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 3 (1): 66-80, 2016  
<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/40/25042016154500.pdf>.

KISHIMOTO, T. M.. **"O jogo e a educação infantil?"** In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

PELLEGRINI, Marina Joaquim. **A Importância dos Jogos e das Brincadeiras na Educação Infantil.** Dissertação de Mestre. Para onde vai .A Importância dos Jogos e das Brincadeiras na Educação Infantil . Dissertação de Mestre educação?. [S. l.: s. n.], 2007. <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/18593/2/Marina%20Joaquim%20Pellegrine.pdf>

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária [s. n.], 1975.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?.** Rio de Janeiro: José Olímpio [s. n.], 1978.

ROCHA, M. L.; AGUIAR, K. F. **Pesquisa-intervenção e a produção de novas análises.** Psicologia: Ciência e Profissão, Brasília, DF, v. 23, n. 4, p. 64-72, 2003.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física. Infantil.** Universidade Estadual de Londrina. Londrina: SC, 2011.

SANTOS, Fabiano dos; MARQUES NETO, José v vh; RÖSING, Tania M. K. A formação dos mediadores de leitura: um desafio a ser assumido por profissionais. In: \_\_\_\_\_ (orgs.). **Mediação de leitura: discussões e alternativas para a formação de leitores.** – 1. ed. – São Paulo: Global, 2009. (p. 13).

VIEIRA, S. da R. **Docência, gestão e conhecimento: conceitos articuladores do novo perfil do pedagogo** instituído pela resolução CNE/CP N. 01/2006. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n.44, p. 131-155, dez 2011.

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8639982/7542>