

## O LÚDICO E AS METODOLOGIAS ATIVAS possibilidades e limites nas ações pedagógicas

Juliana Marques Paiva de Souza<sup>1</sup>  
Marco Antonio Santoro Salvador<sup>2</sup>

### RESUMO

Em tese, a escola como conhecemos atualmente, apresenta-se como uma instituição de ensino organizada de modo a propor um ambiente dito como ideal para a aquisição do conhecimento, reforçando a homogeneização dos indivíduos que circundam este ambiente e a reprodução de comportamentos pré-estabelecidos pela sociedade. Nessa perspectiva, a integração do lúdico às práticas educativas possui condições de construir propostas de ensino que visem a superação da passividade dos alunos. Diante desta premissa, apresenta-se como problema desta pesquisa: de que forma as metodologias ativas possibilitariam a presença do lúdico na aprendizagem dos alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental? Portanto, o objetivo geral consiste em investigar as possibilidades e os limites da utilização das metodologias ativas como vivências potencialmente lúdicas no contexto de sala de aula do segundo segmento do Ensino Fundamental. Para tal, foi realizado um curso de extensão voltado para os professores atuantes desta etapa de ensino de modo coletar os dados que embasaram as análises posteriores. Assim sendo, foi realizado um estudo exploratório descritivo com o uso de análise qualitativa, que adotou como instrumento de coleta de dados a observação sistemática do curso de extensão, do grupo focal e da documentação pedagógica. Com base nas análises acima descritas, podemos observar a interpenetração dos conceitos de lúdico, de metodologias ativas e das categorias de jogos, o que possibilita a presença do lúdico na aprendizagem dos alunos por meio das metodologias ativas.

**Palavras-chave:** Lúdico, Educação, Metodologias ativas.

### INTRODUÇÃO

De modo geral, ao observarmos a organização da escola é possível perceber que a estrutura física com mesas e cadeiras perfiladas, engessadas individualmente, mantendo cada aluno no seu espaço, tem como finalidade o controle corporal excessivo com vistas a um ambiente propício ao aprendizado.

Seguindo essa lógica, Harper et al. (1987) afirmam que preservar os alunos sentados durante sua permanência na instituição de ensino apresenta-se como uma maneira de adestrar o corpo na escola, mantendo-o imóvel, controlado e calado. Nessa premissa, Foucault (1999) compara a sala de aula com uma *cela*, como um local de sequestro, onde parte da individualidade dos alunos é suprimida por meio de condutas disciplinadoras.

---

<sup>1</sup> Graduada pelo Curso de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II - RJ, julianampdesouza@gmail.com;

<sup>2</sup> Professor orientador: doutor, Colégio Pedro II - RJ, marcosantoro@uol.com.

Entretanto, o que se observa é que tais normas reduzem os gestos e as ações lúdicas que inibem a realização de práticas prazerosas. Houve, durante o desenrolar da educação, o enraizamento de uma atuação centrada nas habilidades intelectuais deixando à margem qualquer conduta que dela possa diferir.

Diante disso, é preciso repensar as práticas exercidas no interior das instituições de ensino, de forma a propor o *aprender a aprender* (MORIN, 2014), auxiliando o aluno no gerenciamento das informações às quais se tem acesso, de modo a organizar e construir sua própria perspectiva.

Vivências lúdicas desenvolvidas de maneira contextualizada podem ser uma alternativa para uma renovação das práticas pedagógicas, tais como as atividades de música, teatro, cinema, fotografia, dentre outras, que segundo Vial (2015) constituem-se diferentes jogos e expressam o lúdico em sua vivência.

As metodologias ativas de ensino coadunam com o acima exposto por possibilitarem a realização desses jogos em sala de aula. Tendo em vista a sua origem na concepção da Escola Nova de Dewey<sup>3</sup>, sua proposta baseia-se num processo de ensino e aprendizagem pela ação, seguindo os seguintes princípios: aluno no centro do processo de ensino e aprendizagem; autonomia; reflexão; problematização da realidade; trabalho em equipe; inovação; professor mediador, facilitador e ativador (DIESEL, BALDEZ e MARTINS, 2017).

O jogo, seja ele qual for, apresenta-se como uma possibilidade de atuação lúdica numa prática pedagógica pautada na metodologia ativa de ensino. Visto que, para Vial (2015) “O jogo requer uma verdadeira estratégia, isto é, um projeto lúdico [...]”, ou seja, durante o jogo é preciso unir diferentes habilidades e conhecimentos de modo a refletir sobre eles, criando um projeto de atuação que propiciará o sucesso de sua realização.

Nessa perspectiva, a integração do lúdico às práticas educativas poderia embasar uma proposta de ensino que visasse romper com a passividade dos alunos, permitindo a construção coletiva e a expressão das identidades ali presentes.

Portanto, pretende-se com a realização desta pesquisa responder ao seguinte problema: de que forma as metodologias ativas possibilitariam a presença do lúdico na aprendizagem dos alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental?

Com vistas a responder o problema da presente pesquisa, foi realizado um curso de extensão voltado para os professores atuantes do segundo segmento do Ensino Fundamental

---

<sup>3</sup> “Vale mencionar que, na construção metodológica da Escola Nova, a atividade e o interesse do aprendiz foram valorizados, e não os do professor. Assim, Dewey, por meio do seu ideário da Escola Nova, teve grande influência nessa ideia ao defender que a aprendizagem ocorre pela ação, colocando o estudante no centro dos processos de ensino e de aprendizagem.” (DIESEL, BALDEZ e MARTINS, 2017, p. 272).

de modo a coletar os dados que embasaram as análises posteriores, por meio da documentação pedagógica e do grupo focal.

Apresenta-se como objetivo geral da pesquisa investigar as possibilidades e os limites da utilização das metodologias ativas como vivências potencialmente lúdicas no contexto de sala de aula do segundo segmento do Ensino Fundamental.

Partindo desse princípio, foram delineados os seguintes objetivos específicos de modo a conduzir a realização da presente pesquisa: Conceituar o lúdico e as metodologias ativas; desenvolver análises e reflexões sobre o possível elo entre os conceitos de lúdico e metodologias ativas de ensino; analisar as possibilidades e os limites do uso do lúdico por meio das metodologias ativas de ensino; estimular o planejamento e a realização de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas durante o Ensino Fundamental no segundo segmento.

Dessa forma, esperamos que a presente pesquisa possibilite o debate acerca das metodologias ativas e do lúdico no contexto escolar, tendo como pressuposto os teóricos que abordam os conceitos centrais das análises, bem como as percepções dos professores a respeito destes conceitos.

## **METODOLOGIA**

Foi realizado um estudo exploratório descritivo (GIL, 2010) com o propósito de obter, através da pesquisa, uma visão geral sobre um assunto pouco explorado - no caso, a investigação acerca das possibilidades e limites do uso de atividades potencialmente lúdicas pautadas nas metodologias ativas no contexto de sala de aula do segundo segmento do Ensino Fundamental.

De acordo com Gil (2008), as pesquisas exploratórias têm por finalidade elucidar e/ou modificar conceitos e ideias pouco estudados. Nesse sentido, de modo a atender as suas especificidades, possui um planejamento menos rígido, podendo envolver levantamento bibliográfico, entrevistas não padronizadas e estudos de caso.

Com base na exploração no banco de teses e dissertações da CAPES<sup>4</sup> no que tange à produção acadêmica dos últimos dois anos, 2017 e 2018, encontramos um total de 1794 resultados ao usarmos as palavras-chave *lúdico* e *metodologia ativa*. Desse total, apenas 60 trabalhos contemplavam de fato os temas em questão, sendo 29 produções sobre o lúdico e 31 sobre metodologia ativa. Contudo, não foram encontradas pesquisas com o propósito de

---

<sup>4</sup> <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>

correlacionar as vivências lúdicas em sala de aula com as metodologias ativas. Assim sendo, fez-se necessário a escolha por esse tipo de pesquisa.

De acordo com Yin (2001), a pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso. Este delineamento se aplica aos estudos empíricos que investigam um fenômeno dentro da sua realidade, utilizados nas pesquisas exploratórias e descritivas, no qual:

o pesquisador explora uma simples entidade ou fenômeno limitado pelo tempo e atividade (um programa, evento, processo, instituição ou grupo social) e coleta detalhada informação utilizando uma variedade de procedimentos de coleta de dados durante um período de tempo definido. (CRESWELE, 1994, p.12 apud GIL, 2009, p.6)

Entende-se por fenômeno, o curso de extensão realizado no Colégio Pedro II e destinado aos professores que atuam no segundo segmento do Ensino Fundamental das redes pública e privada, a fim de estimular a reflexão acerca da presença do lúdico no contexto pedagógico por meio das metodologias ativas nesta etapa da educação básica.

A aplicação do curso ocorreu durante o primeiro semestre de 2019 a fim de coletar os dados indispensáveis à pesquisa. A coleta de dados se deu por meio da realização do grupo focal (BACKERS et al., 2011) e da documentação pedagógica (CERVELLATI, 2005, apud HOM & SILVA, 2011) referente às vivências oriundas do curso de extensão.

Com o propósito de registrar os dados coletados, o encontro foi gravado em áudio e fotografado<sup>5</sup>, sendo a gravação em áudio transcrita a posteriori. Além disso, foi redigido um relatório detalhado sobre a vivência. Tais informações apresentam-se com a intenção de fornecer novas ideias a fim de fomentar as análises sobre o tema da pesquisa.

Portanto, a triangulação dos dados coletados no decorrer do grupo focal com a documentação pedagógica foi fundamental para enriquecer as reflexões sobre as possibilidades e os limites do uso do lúdico no contexto pedagógico por meio das metodologias ativas.

## **DESENVOLVIMENTO**

A sociedade hodierna vem sendo surpreendida com novas tecnologias numa velocidade avassaladora. Em curtos períodos de tempo são lançados novos mecanismos

---

<sup>5</sup> Vale informar que a presente pesquisa possui aprovação no comitê de ética no que diz respeito à coleta de dados por meio de registros fotográficos e audiovisuais, número do parecer: 3.155.085.

digitais que possibilitam uma maior interação entre pessoas de diversas partes do mundo, gerando, conseqüentemente, um diálogo maior entre os pares, numa constante troca de experiências. Assim, o jovem em seu cotidiano se mantém conectado às diversas redes sociais compartilhando e recebendo informações de diversos setores. Mas será que esse jovem está preparado para interagir e refletir acerca desse bombardeio informativo? Sendo esse jovem um estudante do ensino básico, estaria a escola preparada para lidar com essa demanda?

O ato de pesquisar, analisar e comparar é construído e aprimorado com o passar das experiências vividas. Que lugar senão a escola seria o mais indicado para explorar tais vivências.

Nesse sentido, torna-se mais coerente pensar num processo de aprendizagem para a vida, tendo a clareza de não sermos capazes de prever o que virá pela frente - o que reforça a necessidade de estimular a autonomia e a capacidade crítica dos alunos numa crescente construção do pensamento autônomo. Nesse contexto, acrescenta ainda o autor que “Nosso dever é, portanto, preparar a nova geração para acreditar que pode pensar por si própria e, em última instância, pode até rejeitar e rever a forma como pensamos no presente.” (KILPATRICK, 2011, p. 62).

Conceber uma educação consoante com esta perspectiva requer uma mudança da concepção do fazer educativo no qual seja possível uma atuação mais efetiva do aluno num processo dialético entre alunos e professores, com vistas a um aprender para a vida em sociedade, por meio de metodologias que permitam a interação entre teoria e prática.

Pensamos que o uso dos jogos no contexto pedagógico poderia colaborar no processo de aprendizagem, pois, como elucida Luckesi (2015) o ser humano é ativo, o que conseqüentemente o leva a aprender ativamente, seja ao brincar quando criança, ou, quando adultos, pelos diferentes modos de ação, tais como aqueles que exigem um maior grau de abstração.

Seguindo essa lógica, Salvador (2007, p. 251) declara que:

Uma proposta metodológica que pode auxiliar no processo de mudanças consiste em transmitir os conteúdos de qualquer disciplina por intermédio de atividades que possuam movimento, desafios coletivos, curiosidades, experiências no cotidiano, jogos, entre outros. Possibilitar ações em que atividades corporais possam ser realizadas de forma criativa, para que os jovens se percebam enquanto uma totalidade, enquanto cidadão participativo e construtor do seu local e produtor de cultura, [...].

Vale ressaltar que o lúdico no contexto pedagógico não remete à falta de planejamento, pelo contrário, a intencionalidade na conduta do professor é de suma importância. Visando à construção e aplicação de atividades potencialmente lúdicas adequadas para a realidade do grupo, levando em consideração o tempo, o espaço e os materiais disponíveis.

Usamos o termo *atividades potencialmente lúdicas* tendo como pressuposto os estudos de Luckesi (2002, 2014, 2015), uma vez que o autor “[...] denomina de lúdico o estado interno do sujeito e de ludicidade a característica de quem está em estado lúdico.” (MASSA, 2015, p. 120-121, grifo da autora). No que tange às vivências lúdicas é possível constatar que estas “[...] serão lúdicas na medida em que estimularem o estado lúdico do indivíduo [...]” (Id., 2015, p. 120).

Diante dessa premissa, há a possibilidade de uma mesma atividade ser lúdica para um aluno e não lúdica para outro de acordo com as suas vivências anteriores, mesmo que esta atividade esteja socialmente associada ao prazer de praticá-la. Ou seja, o lúdico é relativo.

Com relação às atividades potencialmente lúdicas encontramos apoio na classificação de jogos proposta por Vial (2015) onde o autor apresenta as seguintes categorias: jogos educativos - são aqueles que convertem o corpo em brinquedo por meio das danças e cirandas; jogo do espírito - tem como eixo central a imaginação; jogos dos sentidos - nele estão presentes três subcategorias: os jogos da audição, da palavra e da visão, com o propósito de estimular a apreciação artística dos sujeitos; e os jogos mais complexos - englobam o lazer-leitura, o teatro, o cinema, o teleaudiovisual e o jogo da escrita, todos com vistas à reflexão das informações recebidas, bem como à produção e reprodução destes jogos.

As vivências lúdicas no contexto escolar, ao permitir a interação entre alunos e professores por meio de atividades coletivas, estimulam ainda o desenvolvimento da autonomia, da capacidade de resolução de conflitos, dentre outras questões importantes para a vida em sociedade.

Sob esta ótica, nos deparamos com o conceito de aprendizagem ativa que se caracteriza pelo processo de aprendizagem decorrente da interação prática entre os envolvidos que, quando associada à aprendizagem reflexiva, amplia a flexibilidade cognitiva superando modelos mentais rígidos e os automatismos, promovendo avanços “[...] em espiral, de níveis mais simples para os mais complexos de conhecimento e competência em todas as dimensões da vida.” (BACICH & MORAN, 2018, p. 02).

A pedagogia dinâmica tem como foco, dentre outros aspectos, a criatividade, o protagonismo do aluno, a construção do conhecimento e a capacidade de resolução de problemas, utilizando-se para isso das estratégias propostas pelas metodologias ativas (CAMARGO & DAROS, 2018).

Diante desse cenário, torna-se interessante compreendermos o conceito de metodologias ativas, que de acordo com Bacich & Moran (2018, p.04) caracteriza-se por “[...] estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida.” corroborando com os pressupostos anteriormente abordados.

Camargo & Daros (2018, p. 16) complementam ao dizer que “[...] as metodologias ativas de aprendizagem estão alicerçadas na autonomia, no protagonismo do aluno. Têm como foco o desenvolvimento de competências e habilidades, com base na aprendizagem colaborativa e na interdisciplinaridade.”. Mediante estratégias como debates, aulas dialogadas, construção de painéis, aprendizagem em grupo, júri simulado, resolução de problemas, jogos, construção de projetos, dentre outros (MORAN, 2015; ATHAUS & BAGIO, 2017).

Dessa maneira, é possível correlacionar essas características com as dos projetos lúdicos expostos por Vial (2015), no qual se faz necessário elaborar um roteiro que servirá de estratégia para alcançar o objetivo final do jogo. Para teatralizar um poema, por exemplo, o jogador irá demandar das características das metodologias ativas para a elaboração do seu projeto lúdico.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Diante do material coletado, percebemos uma interpenetração dos conceitos de lúdico (LUCKESI, 2002, 2014, 2015), de metodologias ativas (MATTAR, 2017; CAMARGO & DAROS, 2018; BACICH & MORAN, 2018) e das categorias de jogos (VIAL, 2015). Tendo em vista a utilização por parte dos cursistas de termos similares ou até iguais ao conceituá-los, mesmo em momentos distintos.

Esta observação pôde ser constatada em várias etapas no decorrer das vivências. Como por exemplo, no quadro conceitual (tabela 1), elaborado com as expressões citadas pelos participantes na tentativa de conceituar o lúdico.

TABELA 1

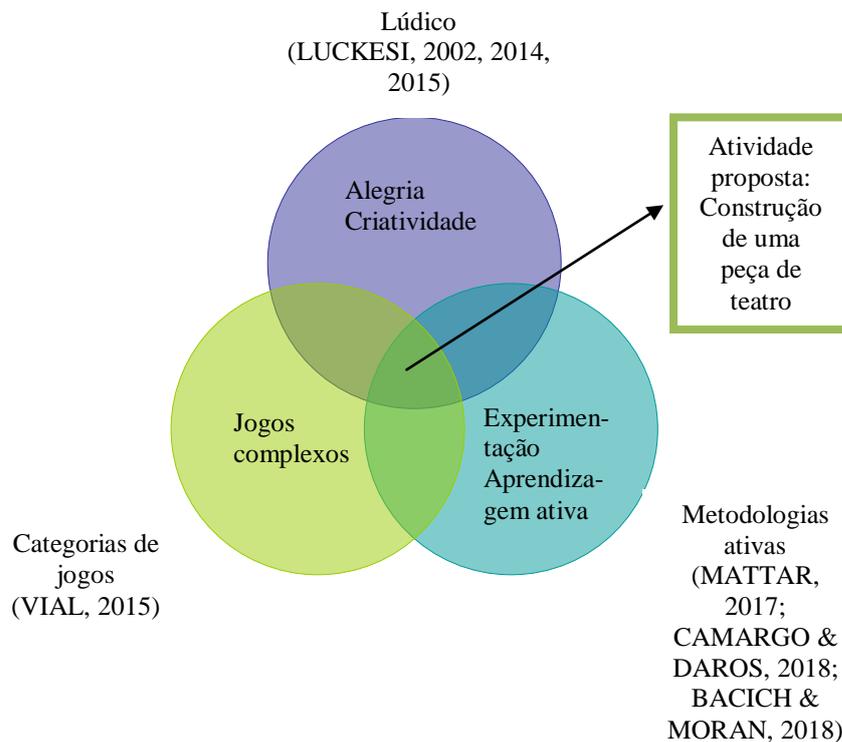
LÚDICO	ESTRATÉGIAS PRÁTICAS	METODOLOGIAS ATIVAS	RELAÇÕES INTERPESSOAIS
Alegria Diversão Prazer Felicidade Descontração Imaginação Criatividade Liberdade Emoção Afetividade Relaxamento Sensibilidade	Brincar Brincadeira Dança Música Leitura Jogo/jogar Sujar Limpar Ação Dramatização Corpo Movimento Não precisa ser físico Sons Cores	Aprendizado/aprender Resignificar Conhecimento significativo Explorar Explorar sentidos Resolução de problemas Expandir Curiosidade Descoberta Novas ideias Inovar Conhecer Fugir do padrão Construção do conhecimento coletivo Reflexão Experimentar Construção Dinamizar a aula Desafiar Ambientação	Interação Participação Alteridade Empatia Competição Cooperação Socialização Novas amizades Respeito

Com o propósito de exemplificar interpenetração dos conceitos, montamos o gráfico a seguir. Nele usamos uma atividade - a construção de uma peça de teatro – e selecionamos algumas expressões presentes no quadro conceitual montado anteriormente.

A partir disso, nós selecionamos no lúdico (LUCKESI, 2002, 2014, 2015) os termos alegria e criatividade, que representam a subjetividade deste conceito. Na parte referente às categorias de jogos (VIAL, 2015) temos os jogos mais complexos que envolvem a leitura, a dramatização e apreciação artística. E quanto às metodologias ativas (MATTAR, 2017; CAMARGO & DAROS, 2018; BACICH & MORAN, 2018) selecionamos os termos experimentação e aprendizagem ativa.

No gráfico, cada conceito ocupa um espaço específico. Contudo, observamos que há uma comunicação entre eles que resulta na realização da atividade proposta. Dessa forma, podemos representar que, durante a construção de uma peça teatral, há o envolvimento dos aspectos do lúdico (LUCKESI, 2002, 2014, 2015), das metodologias ativas (MATTAR, 2017; CAMARGO & DAROS, 2018; BACICH & MORAN, 2018) e das categorias de jogos (VIAL, 2015).

GRÁFICO 1 – Interpenetração dos conceitos



Além disso, foi possível observar que a promoção da proposta pedagógica pautada no ensino ativo apresenta-se diante de grandes desafios, sejam estruturais ou organizacionais, que podem vir a prejudicar ou até mesmo impedir o seu desenvolvimento pleno. Diante desse aspecto, os participantes elencaram questões importantes como: infraestrutura inadequada, falta de apoio, supervalorização dos conteúdos no trato quantitativo em detrimento do qualitativo, número excessivo de alunos por turma, dentre outros.

Ainda assim, apesar das dificuldades, os cursistas chegaram à conclusão de que se faz necessário seguir firme na implementação de práticas pedagógicas como a que se encontra no foco da análise desta pesquisa, por acreditarem contribuir para a promoção de um ambiente que possibilite a aprendizagem ativa, bem como estabelecer mecanismos para reivindicar e solicitar os ajustes necessários.

E concluem afirmando que são extensas as adversidades pelas quais o professor, que pretende atuar pela perspectiva ativa da aprendizagem, mais especificamente por intermédio das metodologias ativas e do lúdico, vai passar. Reforçam que os aspectos positivos estimulados nesta perspectiva são de suma relevância para a educação, sobrepondo-se aos limites impostos. Sugerindo que os professores interessados na mudança do fazer pedagógico

sigam na tentativa de promover espaços ativos no interior da escola, de modo a honrar o compromisso com a educação de qualidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo como proposta investigar as possibilidades e os limites da utilização das metodologias ativas como vivências potencialmente lúdicas no contexto de sala de aula do segundo segmento do Ensino Fundamental, primamos pelo estudo detalhado acerca do conceito de lúdico e ludicidade, bem como o conceito de metodologias ativas.

Percebemos que o lúdico favorece para a promoção de espaços interativos no qual são estimulados, por exemplo, a criatividade, a construção de estratégias e o raciocínio lógico, além de instigar a construção coletiva dos saberes, a autonomia, a resolução de conflitos, dentre outros aspectos importantes para o aprender para a vida.

Pensando nas potencialidades da atuação pedagógica pautada no lúdico, partimos para o estudo sobre as metodologias ativas, as quais possuem um elo com os pressupostos escolanovistas. Nesse sentido, o nosso objetivo consiste em estreitar os laços entre teoria e prática por meio de uma aprendizagem ativa e contextualizada, estimulando o protagonismo dos alunos na construção da aprendizagem por meio de processos ativos e interações entre os pares (MATTAR, 2017), (CAMARGO & DAROS, 2018) e (BACICH & MORAN, 2018).

Após o levantamento teórico, realizamos a coleta de dados por meio do grupo focal e do curso de extensão com o intuito de pesquisarmos acerca das possibilidades e limites da atuação pedagógica pautada no lúdico e nas metodologias ativas de ensino, para posterior triangulação e análise dos dados.

No que tange aos conceitos de lúdico e metodologias ativas, observamos uma interposição dos conceitos, uma vez que em vários momentos no decorrer da coleta de dados os sujeitos da pesquisa utilizavam as mesmas palavras para caracterizar estes conceitos.

Observamos, portanto, uma interseção entre os conceitos principais da pesquisa, que evidencia que é possível planejar atividades pedagógicas tendo como pressuposto as estratégias das metodologias ativas e as características de jogos de Vial (2015), com vistas à promoção de vivências potencialmente lúdicas.

Ademais, evidenciou-se no decorrer da pesquisa a presença de alguns limitadores das práticas potencialmente lúdicas pautadas nas metodologias ativas, tais como: a falta de infraestrutura e de materiais adequados, o número excessivo de alunos por turma, a falta de

tempo para a realização de um trabalho como este, a falta de interesse por parte dos alunos, dentre outros.

Ainda assim, apesar dos limites levantados no decorrer da pesquisa, podemos perceber que as práticas pedagógicas pautadas no lúdico e nas metodologias ativas promovem aulas mais dinâmicas que fogem da perspectiva tradicional de ensino, estimulando o protagonismo e a autonomia estudantil. Sugerimos, portanto, uma mudança gradativa das ações pedagógicas com vistas à promoção de um ensino com mais sentido e significado para os alunos, visando ao desenvolvimento de aspectos importantes para a formação do aluno do século XXI.

## REFERÊNCIAS

ALTHAUS, M; BAGIO, V. As metodologias ativas e as aproximações entre o ensino e a aprendizagem na prática pedagógica universitária. **Rev. Docência Ens. Sup.**, Belo Horizonte, v.7, n.2, p. 79-96, jul./dez. 2017. Disponível em: <file:///C:/Users/Seven/Downloads/4698-22543-2-PB.pdf> Acesso em: 05 jun. 2018.

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CAMARGO F; DAROS, T. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 2018.

DIESEL, A.; BALDEZ, A.; MARTINS, S. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Thema**, Pelotas, v.14, n.1, p.268-288, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>. Acesso em: 03 de abril de 2018.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 20.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

\_\_\_\_\_. **Estudo de caso**. São Paulo: Atlas S/A, 2009.

\_\_\_\_\_. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HARPER, B. et al. **Cuidado, escola! desigualdade, domesticação e algumas saídas**. 24.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

HOM, C; SILVA, J. Experiência e documentação: é possível articular estes conceitos? **Revista Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 19, n. 2, p. 136-145, jul./dez. 2011.

KILPATRICK, W. **Educação para uma sociedade em transformação**. Petrópolis: Vozes, 2011.

LUCKESI, C. Ensinar, brincar e aprender. **Aprender – Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**, Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p. 131-136, 2015. Disponível em: [periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5484](http://periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5484). Acesso em: 23 jul. 2018

\_\_\_\_\_. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, B. (Org). **Educação e ludicidade - Ensaios 02**, GEPEL, FAGED/UFBA, 2002, p.22-60.

\_\_\_\_\_. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v.3, n.2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://rigs.ufba.br/index.php/entreideias/article/viewFile/9168/8976>. Acesso em: 23 jul. 2018.

MASSA, M. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Aprender – Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**, Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p.111-130, 2015. Disponível em: [periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5484](http://periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5484). Acesso em: 23 jul. 2018

MATTAR, J. **Metodologias ativas**: para a educação presencial, blended e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C.; MORALES, O. (Orgs.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens (Coleção Mídias Contemporâneas.), v. 2. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33. Disponível em: <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com-Metodologias-Ativas.pdf> Acesso em: 08 ago. 2018.

MORIN, E. **A cabeça bem feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. 21. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

RAU, M. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 20.ed. Curitiba: Ibpex, 2007.

SALVADOR, M. A. S. Corpo e controle no cotidiano escolar: desafios na construção do conhecimento. In: ENFEFE, 11., Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: UFF, 2007, p. 246-256.

VIAL, J. **Jogo e educação**: as ludotecas. Petrópolis: Vozes, 2015.

YIN, R. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.