

A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM: CONTRIBUIÇÕES E DIFICULDADES ENCONTRADAS NA APLICAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ilayne Viana de Almeida¹
Augusto Vinícius Oliveira da Silva²
Rauany Suziany da Silva Lima³
Solane Vitória Gomes de Medeiros⁴

RESUMO

O presente artigo busca refletir sobre as dificuldades e contribuições da ludicidade na educação infantil, tomando como fundamental teórica os pensamentos de autores como Vygotsky (1991), Massa (2015) e Moreira (2001) para apresentar a importância e influência do lúdico para uma aprendizagem significativa e para o desenvolvimento das habilidades infantis. Como base metodológica fez-se uso de uma análise qualitativa de caso etnográfico, numa turma de Educação Infantil da cidade de Caruaru-PE. A partir dos dados coletados, foi realizada uma discussão dos mesmos a partir dos teóricos, em qual apresentou-se algumas dificuldades encontradas no que se refere ao uso da ludicidade em sala de aula, meios possíveis para solucioná-las e os pontos positivos deste uso.

Palavras-chave: Ludicidade, Aprendizagem, Educação Infantil, Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

As contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem são diversas, desde o favorecimento das relações sócio-afetivas, que interferem diretamente no processo de desenvolvimento da criança, até os aspectos cognitivos e psicomotores. A linguagem das crianças é a da ludicidade, do movimento, sendo que sua maior especialidade é brincar e viver a experiência lúdica. Portanto, as crianças necessitam de um espaço e tempo que lhes permita a liberdade de pensar e agir de maneira imaginária ou simbólica, considerando isto, entendemos que o lúdico deve estar na educação infantil, por este propiciar às crianças uma série de benefícios que contribuem com o seu desenvolvimento, desencadeando seu aprendizado.

Huizinga (2014) situa o lúdico como um elemento da cultura, presente em todas as formas de organização social, das mais primitivas às mais sofisticadas. Já Luckesi (2005)

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, ilayneviana14@gmail.com;

²Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, augustoviniussilva.avs@gmail.com;

³Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, rauany.lima@ufpe.br;

⁴Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE; solane.vic@gmail.com;

define “a atividade lúdica como aquela que propicia a ‘plenitude da experiência’”, ressaltando com esta afirmação que a vivência lúdica exige do sujeito uma entrega total física e mental, onde se define que a partir da ludicidade é que a criança pode vivenciar as experiências necessárias para a sua construção como ser social.

Assim, atrelado à aprendizagem, o lúdico como meio possibilita que a criança se desenvolva em aspectos como físico, mental, sensório-motor, entre outros, e também possa fazer com que essa aprendizagem se torne algo natural, que pode ser inserida em seu cotidiano. Neste sentido, Vygotsky (1998) afirmava que o desenvolvimento e a aprendizagem caminham juntos e se relacionam, pois, a constituição do sujeito é um movimento dialético entre ambas as concepções, de modo que, a ludicidade, por ajudar no desenvolvimento das crianças em vários aspectos, deve estar presente no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, o referido trabalho tem por finalidade observar e perceber as formas em que o lúdico está inserido no contexto da educação infantil, pontuando as possíveis dificuldades e problemas para sua efetividade, assim como também, os pontos positivos de sua realização. Na realização deste estudo, utilizamos como metodologia a pesquisa de caso etnográfico, numa turma de educação infantil, com alunos de 5 a 6 anos, pois esta é a fase em que as crianças estão em pleno desenvolvimento, obtendo seus conhecimentos principais, nos quais serão a base para o que irão aprender futuramente, assim como tendo suas primeiras experiências.

Dessa forma, buscamos apresentar o lúdico como um processo legítimo e eficaz na aprendizagem das crianças, visto que, o mesmo nem sempre é levado em conta no campo educacional, sendo muitas vezes quase inexistente. Mostrando que a sua utilização na educação pode ser um fator de grande importância para a assimilação de conhecimentos e de aprendizado na educação infantil, colocando o brincar e o brinquedo como método de ensino estratégico.

A partir disso, intentamos em nosso objetivo geral, entender a relevância da ludicidade para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças que frequentam a Educação Infantil, e como objetivos específicos, elencamos: 1) observar quais as dificuldades encontradas na introdução das atividades lúdicas em sala de aula, e os possíveis problemas ao colocá-las em prática; e 2) perceber os pontos positivos da utilização da ludicidade, e as possíveis diferenças no comportamento/desenvolvimento das crianças após a realização de uma atividade lúdica.

METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa foi baseada na abordagem qualitativa de estudo de caso etnográfico por considerar esta uma abordagem mais eficaz, tendo em vista que o objeto de pesquisa é a ludicidade, suas contribuições e as dificuldades que podem ser encontradas na sua realização em sala de aula. André (1995) esclarece que as pesquisas em sala de aula precisam ser realizadas de formas mais efetivas, nas análises das situações de ensino e das práticas educativas na escola.

A pesquisa foi realizada em uma escola municipal na cidade de Caruaru-PE, no ano de 2018 e como participantes do estudo foram escolhidas crianças do ensino fundamental entre 5 e 6 anos de idade. Optamos pelo uso da observação participante, tomando como base Lüdke e André (1986), que afirmam que:

[...] a observação possibilita um contato pessoal e estivo do pesquisador com o grupo pesquisado, o que apresenta uma série de vantagens. Em primeiro lugar, a experiência é sem dúvida o melhor teste de verificação da ocorrência de um fenômeno [...] (p.26)

As observações foram realizadas considerando os acontecimentos e ações ocorridas durante as aulas, assim como as falas e atitudes tanto dos alunos, quanto da professora, e todos os dados considerados relevantes foram transcritos em um diário de campo. A partir dos dados coletados, buscamos também diagnosticar possíveis situações que o impeçam de trabalhar a ludicidade em sala de aula, ou a trabalhar com melhor desempenho.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ludicidade

A palavra Ludicidade vem do latim *Ludus*, que significa jogo, exercício ou imitação. Huizinga (2014, p.41) afirma que o “ludus abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar.” Ou seja, a ludicidade vai além das ações infantis, ela abrange também atividades que são realizadas por adultos em todas as idades.

Existem cinco palavras que são usadas para referir-se a diferentes manifestações do lúdico. São elas: brincar, que pode ser atribuída a atividades infantis, físicas, adultas, estéticas, entre outras; jogar, que são atividades relacionadas à recreação do espírito, distração, entretenimento, entre outros; brinquedo, são objetos feitos para a brincadeira; recrear, tem ligação às atividades lúdicas que acontecem num período determinado de tempo (recreio); e lazer, está associado ao ócio, descanso, liberdade, um momento onde o sujeito pode fazer o que preferir.

Todos esses termos servem para mostrar as interfaces existentes na ludicidade, pois todos fazem parte. Contudo, segundo Massa (2015, p.225) a ludicidade faz parte de um processo maior, mais dinâmico e interativo, que atribui significados ao comportamento dos indivíduos, sendo mais do que apenas suas manifestações. É a partir da vivência com o lúdico que o indivíduo se constitui.

Sendo assim, não podemos falar em educação nos anos iniciais e não incluir o lúdico no currículo escolar, pois é nessa época que as crianças estão formando seu eu, começando a pensar por si próprias, formando suas personalidades, de modo que precisam ser inseridas no mundo de uma forma que lhes seja propícia, e que além de lhes proporcionarem o prazer, também as faça aprender e desenvolver suas habilidades.

De acordo com Vygotsky (1991), a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere. Então inserir o brincar em sala de aula, além de trazer uma familiaridade para a criança, também faz com que ela se permita aprender, ao associar com conhecimentos já existentes em sua consciência. Ao compreender a ludicidade como um processo de aprendizagem, pode-se notar que sua vivência pode viabilizar uma construção interna do indivíduo, proporcionando inclusive mudanças em seu comportamento.

Existem várias opções para trazer o lúdico ao ambiente escolar. As crianças aprendem com a vivência, e os jogos e brincadeiras fazem parte de seu aprendizado, possibilitando uma maior interação com seu contexto. Sendo uma das manifestações da ludicidade, o brincar faz parte da natureza infantil, sendo então essencial que ela se faça presente em sala de aula, principalmente nos anos iniciais, para que possa proporcioná-las um ambiente escolar mais agradável e facilitando assim o desenvolvimento de suas habilidades.

É por meio da ludicidade que a criança consegue se integrar e interagir com o ambiente, se reconhecendo como parte ativa do mundo. Porém, para que a utilização desta ludicidade em sala de aula seja eficaz e desenvolva as habilidades dos alunos, é necessário que o docente, esteja inserido nela, que a vivencie, pois do contrário, ele será apenas um facilitador de atividades lúdicas.

Segundo Massa:

Vivenciar a educação lúdica é estar presente e inteiro como docente e viabilizar o mesmo para os seus alunos. É praticar uma educação que integra, ao invés de separar mente de corpo ou sentimento de razão, considerando as diversas possibilidades. Dessa forma, as manifestações ou práticas lúdicas são além de um recurso formativo uma possibilidade de autodesenvolvimento. (MASSA, 2015, p. 128)

Como já foi citado anteriormente, é necessário que o docente vivencie a ludicidade para que a partir das suas próprias experiências, possa conduzir seus alunos para as deles, pois por conhecer bem o processo lúdico ele será capaz de auxiliar o aluno a desenvolver sua capacidade de pensar, criar e interagir.

Educação Infantil

A educação infantil, como primeira etapa da educação básica, possui especificidades e necessidades próprias e concernentes ao seu público-alvo. Nela são atendidas crianças de 0 a 6 anos, sendo as crianças de 0 a 3 na creche, e as de 4 a 6 na pré escola.

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996, p.17)

Para que esse desenvolvimento aconteça corretamente, é indispensável a associação entre a educação e o cuidado com as crianças e suas diferentes necessidades. Ela é um direito obrigatório para as crianças de até 6 anos, sem distinção de classe social, raça, etnia ou localização geográfica. Também não é levada em conta a vida pessoal, profissional e financeira de seus pais ou responsáveis.

Conforme já discutido anteriormente, é necessário compreender que tais particularidades precisam ser consideradas no ato de ensinar, e assim, promover um processo de ensino-aprendizagem voltado ao ser infante, motivo e centro desta educação. Conforme Colinvaux (2011):

A educação da criança pequena, isto é, a Educação Infantil, não é uma escola como as outras. A Educação Infantil se caracteriza por um duplo compromisso: educar – que não é a mesma coisa que ensinar! – e cuidar. O mais importante de tudo na Educação Infantil é a criança: ela é o centro, ela é nossa razão de existir, e é nossa responsabilidade assegurar seu bem-estar físico e psíquico. (COLINVAUX 2011, p.13 apud COELHO & SOUZA, 2017, p. 107)

Neste sentido, compreende-se que o trabalho com a educação infantil, mais do que o ensinar disciplinas, trata-se de assegurar o cuidado e o bem-estar das crianças envolvidas no processo de ensino-aprendizagem, é compreender e acentuar sua importância, com a plena consciência de que a criança é o foco daquele processo educativo.

Aprendizagem

Aprendizagem, é o processo de aquisição de conhecimentos, e mudança de comportamento a partir de experiências construídas por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. É também o resultado das interações mentais e ambientais. Aprender é algo inerente ao ser humano, é adquirir conhecimento, e esse conhecimento é moldado de acordo com o passar dos anos e o ganho de experiências. Ao iniciar a jornada escolar, a criança começa a ter contato com a prática social, e com temas que a auxiliarão para uma apropriação mais elaborada dos saberes. Segundo Libâneo: [...] a aprendizagem é uma atividade do aluno visando à apropriação de conceitos, métodos e instrumentos cognitivos, mas necessita de uma “intervenção” do outro, por meio da mediação. [...]. (LIBÂNEO, 2017, p.43).

Entende-se que a aprendizagem na escola é adquirida através de uma mediação professor/aluno, porém não pode-se ignorar os conhecimentos pré-existentes da criança, pois é a partir deles que ela vai criar uma associação entre os assuntos pedagógicos ensinados e seu cotidiano, podendo assim assimilá-los. De acordo com os PCNs:

Para que uma aprendizagem significativa possa acontecer é necessário investir em ações que potencializem a disponibilidade do aluno para a aprendizagem, o que se traduz, por exemplo, no empenho de estabelecer relações entre seus conhecimentos prévios sobre um assunto e o que está aprendendo sobre ele. (BRASIL, 1998, p.122)

Portanto, o professor procede como mediador da aprendizagem, mas para que ela seja bem-sucedida e crie significados na vida do aluno, é necessário que exista essa relação entre o conhecimento prévio do aluno e o novo, para que a partir de algo já familiar para ele, seja “aberto” em sua mente um espaço para o novo. Assim:

Aprendizagem significativa é o processo que se dá entre a composição antecipada de conteúdos estudados ou absorvidos anteriormente e que influenciam na maneira de recebimento dos conteúdos novos. Estes, por sua vez, passam a influenciar as antigas informações, tornando a aprendizagem cognitiva, ou seja, a integração do conteúdo aprendido numa estrutura mental ordenada. Há, no processo, uma interação cujo resultado modifica tanto a nova informação, que passa então a ter significado, como o conhecimento específico já existente, relevante, na estrutura cognitiva do indivíduo sujeito da aprendizagem (MOREIRA, 2001, online).

A aprendizagem é significativa quando se considera os conhecimentos prévios do sujeito para que a partir disso, possa construir novos conhecimentos mais complexos e ainda assim permite que seja criada uma naturalidade no processo de aprendizagem. A ludicidade então pode servir como um instrumento auxiliar dessa aprendizagem, porém uma abordagem lúdica não vai garantir que a aprendizagem seja significativa, é necessário promover a relação e a reflexão entre os saberes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dificuldades e problemas encontrados na aplicação

Como já discutido, o lúdico é uma importante ferramenta para que o aprendizado ocorra de maneira satisfatória na vida das crianças, sendo algo natural para elas. Por isso, sua utilização em sala de aula é essencial para que exista uma aprendizagem significativa, conforme definido por Moreira (2001).

A partir das observações realizadas, podemos concluir que a ludicidade é considerada pela docente responsável da turma, de modo que percebemos a realização de várias atividades lúdicas durante o período de tempo observado. Contudo, ao observarmos atentamente, foi possível notar a existência de algumas questões que impossibilitavam o alcance dos resultados almejados. Um deles era a falta de assimilação por parte das crianças. Mesmo com a presença de imagens, cores e formas, isso não era suficiente para que as crianças pudessem compreender o assunto, pois apenas a ludicidade não é o suficiente para que as crianças aprendam, sendo necessário também um mediador, para que possa lhe auxiliar neste processo de aprendizagem.

Ou seja, é dever do docente propiciar ao aluno um ambiente onde ele possa aprender, entendendo as limitações e dificuldades de cada aluno, e disponibilizando, sempre que possível uma atenção especial àquelas crianças que demonstram dificuldades, tentando fazer com que eles possam associar seus conhecimentos prévios aos novos, para que o aprendizado ocorra mais facilmente.

Outra situação que pode ser considerada como uma barreira para o desenvolvimento das atividades lúdicas e o seu desempenho esperado, é a falta de atenção dos alunos. Foi perceptível que as atividades lúdicas atraem maior atenção das crianças, porém quando estas não funcionam, boa parte dessa falta de atenção pode estar relacionada à idade delas, tendo em vista a dificuldade em permanecer concentradas por muito tempo em algo. Uma possível solução para esse problema seria intercalar atividades, de modo que elas não durassem muito tempo, ou fossem não monótonas. Também pode ser acrescentado a essa lista, a falta de inclusão do aprendizado nas atividades lúdicas em muitas situações, como por exemplo, durante as aulas de informática, onde apesar de os jogos utilizados em sala estarem relacionados ao que as crianças estavam aprendendo, em nenhum momento elas receberam direcionamento propício.

De acordo com o RCNEI (1998), é o professor quem deve administrar o tempo das atividades, pois as crianças não podem ficar sem um direcionamento adequado, porque sem

eles, as atividades podem não contribuir para o desenvolvimento dos participantes de forma satisfatória. Segundo Rau (2013) “O uso das tecnologias no cotidiano escolar deve ser feito como instrumento lúdico para exercitar o imaginário infantil. O uso das tecnologias para atividades lúdicas é tão somente um recurso auxiliar na construção do conhecimento”, ou seja, mesmo que seja interessante utilizar a tecnologia como parte da vivência dos alunos, visto que atualmente as crianças tem se conectado cada vez mais cedo aos aparelhos eletrônicos, é necessário uma intervenção por partes das docentes (classe regular e informática), para que as crianças possam criar através da tecnologia uma conexão com o aprendizado, e não apenas como uma fonte de diversão.

Compreendemos que a ludicidade também deve ser vivenciada em momentos de lazer, sem estar, necessariamente, atrelada aos conteúdos curriculares. Porém, como já abordado anteriormente, sua utilização nas atividades curriculares permite um maior envolvimento da criança com o conteúdo desejado, mesmo com a questão da distração, as crianças sempre prestavam atenção, e participavam de forma mais significativa quando a atividade se tratava de algo lúdico, como alguma brincadeira ou jogo. Quando se partia para a atividade em classe, que se tratava na maioria das vezes de uma atividade no livro ou no quadro, poucas delas participavam, ou se interessavam.

Pontos positivos na aplicação da ludicidade

Apesar de existirem problemas que acabam por fazer com que a ludicidade não obtenha por completo todos os seus propósitos, não se pode negar que sua utilização é de extrema importância, mesmo com a existência de algumas barreiras em sua realização. E na sala de aula observada, apesar dos problemas existentes, a ludicidade se mostra bastante presente.

A princípio, o primeiro ponto a se notar é a sala de aula. Por si só, a sala pode ser representada como uma exemplificação da ludicidade, por ser cheia de cores, imagens, livros e objetos diversos. É um lugar onde se olha, e se percebe que foi montado pensando na criança, o que é importante, pois o meio em que se está inserido também contribui para a construção dos conhecimentos.

O ambiente, com ou sem o conhecimento do educador, envia mensagens e, os que aprendem, respondem a elas. A influência do meio através da interação possibilitada por seus elementos é contínua e penetrante. As crianças e ou os usuários dos espaços são os verdadeiros protagonistas da sua aprendizagem, na vivência ativa com outras pessoas e objetos, que possibilita descobertas pessoais num espaço onde será realizado um trabalho individualmente ou em pequenos grupos. (OLIVEIRA, 2000, p. 158)

A disposição do espaço físico da escola pode influenciar no envolvimento do aluno, pois, um ambiente interativo oferece estímulos adequados para que as crianças desenvolvam suas habilidades de forma satisfatória e melhore sua relação com colegas e professores.

Além disso, existe a utilização de vídeos, músicas, brincadeiras e jogos para ilustrar atividades, sempre tentando relacioná-las com as atividades propostas no livro didático e no conteúdo programático deve ser levado em conta, pois é notório que a professora tenta buscar estratégias para levar a ludicidade às crianças. Como citado, nem sempre as atividades têm o objetivo esperado, por causa de fatores já citados, mas quando acontecem atividades em que toda essa relação lúdico-desenvolvimento-aprendizagem é abarcada, os resultados são bastante satisfatórios, de modo que percebe-se claramente nas crianças o ânimo por participar, e o desejo por responder e conhecer aquelas questões.

Quando a professora consegue atrelar o lúdico à aprendizagem, juntamente com a atividade regular, percebe-se uma diferença no comportamento da turma, que de falantes e dispersos, se tornavam atentos e participativos. Respondendo questões e se voluntariando a participar das atividades propostas.

A utilização da música em alguns momentos do dia é bastante interessante, pois segundo o RCNEI “a linguagem musical é excelente meio para o desenvolvimento da expressão, do equilíbrio, da autoestima e autoconhecimento, além de poderoso meio de integração social” (1998, p. 49). E ela é introduzida como uma forma de “alerta”, sendo cantadas músicas no começo das aulas, tendo o toque do silêncio, onde a professora começa e eles terminam e depois fazem silêncio, e também a música do lanche que os fazem lembrar que é a hora de comer.

Relevância da ludicidade para a aprendizagem e desenvolvimento

Tomando a análise realizada a partir dos dados obtidos, pode-se notar que a ludicidade é um fator que acontece juntamente com a criança, pois ela está sempre em movimento, buscando, brincando e descobrindo. Apesar de encontrar algumas dificuldades e problemas durante a aplicação do lúdico em sala de aula, é visto que é impossível dissociá-lo do ensinamento para as crianças, pois a partir dele, ela consegue enxergar o mundo de uma maneira natural, criando relações entre suas experiências já vividas e seus novos conhecimentos.

Ao participar de jogos, brincadeiras, músicas, leituras e etc., a criança não só aprende, mas também desenvolve outras características, de modo a estar sempre em desenvolvimento.

Porém, para que esta ludicidade tenha um valor real, tanto para o aprendizado, quanto para o desenvolvimento, é importante que haja a presença de um mediador, que em casa deve ser assumido pela figura dos pais e responsáveis, e na escola, pelo docente responsável pela turma.

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (BRASIL, 1998, p.13)

O professor é o elemento essencial para que a ludicidade possa dar frutos que sejam significativos para o aprendizado e o desenvolvimento da criança, para que ela possa criar relações entre os seus conhecimentos sem perder a sua essência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na abordagem desta temática mostra-se claro a importância da integração da ludicidade com o aprendizado, visto que dessa forma as crianças podem ter uma aprendizagem significativa, pois ao aprender de forma lúdica, elas podem criar relações entre os seus conhecimentos existentes, e assim tornar a assimilação mais simples, e por estar se divertindo, terá mais prazer em aprender.

Diante desta apreciação observa-se que a ludicidade pode ser aplicada de várias maneiras, e que ela é uma ferramenta importante para o desenvolvimento da criança, porém necessita de auxílio por parte de um mediador, que em sala de aula será o professor, o qual deverá buscar meios para que essa ludicidade não fique apenas como um passatempo, mas que ela seja atrelada ao conhecimento, não apenas brincadeiras seguidas de atividades, mas unindo momentos lúdicos às atividades curriculares, para que haja essa relação, e assim a criança possa aprender de um modo que lhe seja mais natural.

Através das observações pode-se notar que a ludicidade é realmente algo intrínseco a criança, e que não existe como ensinar a crianças, especialmente na educação infantil sem a sua utilização, pois a forma que a criança enxerga o mundo é justamente com o olhar lúdico, de que tudo é para brincar, mexer e usar.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Maria Eliza D. A. **Etnografia da Prática Escolar**. Campinas, SP: Papiros, 1995.

BRASIL, Secretaria de ensino fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília-DF, 1996.
Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>.

BRASIL/MEC. **Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

BRASIL ESCOLA. Disponível em <https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/o-que-e-aprendizagem.htm>.

COELHO, Marina, SOUZA, Suiany. **Crianças, Naturezas e seres desimportantes**. In HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura. 8 ed. São Paulo, Perspectiva, 2014.

LIBANÊO, José Carlos. **Temas de pedagogia [livro eletrônico]: diálogos entre didática e currículo**. São Paulo, Cortez, 2017.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>.

LUDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagem qualitativa**. São Paulo: EPU, 1986.

MASSA, Mônica de Souza. **Ludicidade: a etimologia da palavra à complexidade do conceito**. Caderno de filosofia e psicologia da educação, n 15, p 113-130, 2015.

MOREIRA, Ana Paula; EIRAS, Wagner da Cruz Seabras; BROCKINGTON, Guilherme. **Brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento da criança**. 2018. Disponível em: <<http://www.revistaeducacao.com.br/brincadeira-fundamental-desenvolvimento-crianca/>>
Acesso em: 25 de novembro de 2018.

MOREIRA, Marco Antonio e MASINI, ElcieSalzano. **Aprendizagem Significativa – A Teoria de David Ausubel**. São Paulo, Centauro, 2001.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, Vozes, 2000.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: Uma atitude pedagógica [livro eletrônico]**, Curitiba, IBPEX, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.