

## LUDICIDADE: UMA POSSIBILIDADE DE PRÁTICA PEDAGÓGICA NO FUNDAMENTAL I DE UMA ESCOLA MUNICIPAL.

Xênia da Mota Araújo Lima (1); Ingrid da Mota Araújo Lima (1); Maria José de Lima (2); Nubênia de Lima Tresena (4)

(1) THE GRENDAL COLLEGE AND UNIVERSITY – UNIGRENDAL [ingridmota40@gmail.com](mailto:ingridmota40@gmail.com)

(1) THE GRENDAL COLLEGE AND UNIVERSITY – UNIGRENDAL [xeniamota32@gmail.com](mailto:xeniamota32@gmail.com)

(2) THE GRENDAL COLLEGE AND UNIVERSITY – UNIGRENDAL [m.j.lima@hotmail.com](mailto:m.j.lima@hotmail.com)

(4) UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UEPB [professoranubenia@gmail.com](mailto:professoranubenia@gmail.com)

**Resumo:** Vários estudos vêm sendo feitos em relação a infância, surgindo novas concepções relacionadas ao crescimento e progresso da criança, essencialmente a maneira como ela constrói seu conhecimento. É nesse âmbito que a ludicidade se inclui tendo como objetivo a promoção espontânea, atividades de caráter didático-pedagógico que proporcionam a criança o desenvolvimento em amplos sentidos. Esse artigo tem como objetivo a pesquisa sobre o uso da ludicidade como recurso pedagógico para a aprendizagem no ensino fundamental. A pesquisa consta de um estudo de caso, com professores do fundamental I, essencialmente do 1º ao 3º ano do ensino fundamental, que compõem o primeiro ciclo do ensino fundamental, foram feitas revisões bibliográficas de artigos científicos, livros e dados publicados, para corroborar com nossa pesquisa. A ludicidade tem sido vista de forma positiva, como um importante estímulo no desenvolvimento da criança em todas as suas capacidades, através de incentivo e direcionamento, a ludicidade torna-se uma ferramenta poderosa para ajudar, auxiliar e facilitar o desenvolvimento das competências, habilidades motoras, e fixação da aprendizagem das crianças. Notamos que as professoras sabem da importância do uso de atividades lúdicas, no entanto no dia a dia da sala de aula ainda utilizam pouco essa prática, retificam sua importância mas muitas vezes acabam se prendendo a atividades repetitivas e exercícios monótonos, isso acaba prejudicando o processo ensino aprendizagem, porque através das atividades lúdicas as crianças tem uma aprendizagem mais rápida e eficaz.

**Palavras-chave:** Educação, Ferramenta metodológica, Importância.

### 1. INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas assemelham-se as brincadeiras, sendo importante meio de desenvolvimento total durante a infância, especialmente em crianças das séries iniciais. O desenvolvimento infantil ocorre por meio da experiência social da criança. A imitação de situações cotidianas dos adultos cria um aprendizado pleno.

Almeida, (2006), relata que o lúdico tem origem na palavra latina “*ludus*” que significa jogo. Assim, de acordo com seu significado, refere-se ao ato de brincar, ao movimento espontâneo. Hoje, o conceito de lúdico extrapola o simples brincar, sendo concebido como necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente.

A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas entre os povos e estudiosos, tornando-se importante no desenvolvimento do ser humano na educação básica e na sociedade.

Iavorski, (2008), vai dizer que não importa a idade cronológica, a ludicidade sempre está presente na vida do ser humano. O método lúdico não deve ser entendido apenas como momentos de prazer e diversão, mas sim instantes de desenvolvimento criativo, interação social e maior domínio lógico, motor, cognitivo e afetivo.

Desde a antiguidade os jogos e brinquedos estiveram presentes na vida dos seres humanos, atualmente a visão sobre o lúdico é diferente. Supõe-se o seu uso em diversas estratégias em torno da prática no cotidiano. É preciso que o educador direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos para que a atividade lúdica contribua na construção do conhecimento, fazendo com que a brincadeira tenha um caráter pedagógico e não uma simples brincadeira, proporcionando, assim, interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas.

Iavorski, (2008), relata que o sentido real, verdadeiro, funcional, da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

É imprescindível a brincadeira na formação de indivíduos que saibam encarar as barreiras, improvisar nas diferentes situações, refletir e criticar sobre o que lhe é predisposto. Por meio das brincadeiras a criança soluciona conflitos internos, desenvolvendo aspectos emocionais e psicossociais. Além disso, os jogos proporcionam uma interação social.

Há na contemporaneidade, lugares que ainda não colocaram em seu cotidiano atividades lúdicas para enriquecer as ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem. A educação lúdica, que sempre esteve presente em todas as épocas, é ainda desvalorizada em algumas instituições, defasando o processo de construção de conhecimentos. Por isso, este estudo vai pesquisar a ludicidade, como uma possibilidade de prática pedagógica, em uma escola de ensino fundamental I no município de Tacaimbó.

## **2. METODOLOGIA**

### **2.1 Tipo de Pesquisa**

Essa pesquisa mostra uma abordagem qualitativa, posto que analisa a aplicação de atividades lúdicas, o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramenta metodológica facilitadora do processo de ensino-aprendizagem numa escola municipal do interior de Pernambuco. A pesquisa qualitativa incentiva o mergulho do pesquisador nas circunstâncias e

no contexto da pesquisa e faz vir à tona aspectos individuais, como o pensamento, atitudes, sentidos, emoções e motivações dos sujeitos da pesquisa.

Contamos com a contribuição de Gonzáles Rey, (2005), com a seguinte afirmação:

A Epistemologia Qualitativa enfatiza princípios gerais da produção do conhecimento. Ela defende o caráter construtivo e interpretativo do conhecimento, o que de fato implica em compreender o conhecimento como produção e não como apropriação linear de uma realidade que nos apresenta. A realidade é um domínio infinito de campos inter-relacionados independente de nossas práticas; no entanto, quando nos aproximamos desse complexo sistema por meio de nossas práticas; as quais, neste caso concernem à pesquisa científica, formamos um novo campo de realidade em que as práticas são inseparáveis dos aspectos sensíveis dessa realidade.

Na presente pesquisa os dados coletados são descritivos, tendo em vista uma compreensão maior do fato em estudo, considera-se todos os dados importantes e os mesmos serão analisados atentamente pelo pesquisador. O pesquisador deve prestar atenção ao maior número possível de dados coletados da situação investigada, de maneira que as pessoas envolvidas na pesquisa devem ser analisadas de forma individual e ao mesmo tempo vistas como um todo, busca-se compreender como o fenômeno acontece sob a expectativa dos pesquisados.

## **2.2 Local da pesquisa**

Essa pesquisa foi realizada na Escola Municipal Amaro Vieira de Lima, na cidade de Tacaimbó - PE

## **2.3 Caracterização dos Sujeitos**

Professores participantes, 4 pesquisados lecionam em turmas do 1º ao 3º ano do ensino fundamental I.

## **2.4 Instrumento de coleta de dados**

Para obter os dados foram aplicados questionários de modo que os professores relatassem as suas experiências pedagógicas e se as atividades lúdicas são uma constante no dia a dia da sala de aula, facilitando assim a aprendizagem dentro dessa modalidade de ensino.

## **2.5 Instrumento de análise dos dados**

Dados, gráficos, tabelas, análise de Pareto.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

### 3.1 Pontos de vista dos professores em relação às questões que envolvem a ludicidade, suas contribuições, aplicabilidade e eficácia como possibilidade de prática pedagógica de leitura e escrita no ensino fundamental I.

**Quadro 1 - Entendimento dos professores do fundamental I sobre ludicidade como um meio de aprendizagem.**

**1. Você como professor entende que o lúdico pode ser considerado um meio de aprendizagem? De que maneira?**

**Professor 1:** *Com toda certeza. A criança e até mesmo o adulto consegue melhorar sua aprendizagem com momentos prazerosos e o lúdico proporciona exatamente isso. Atividades que envolva, brincadeiras ajudam a fixar a atenção do aluno.*

**Professor 2:** *Sim, o lúdico é de grande importância na aprendizagem da criança, pois através de brincadeiras e jogos que a criança aprende com alegria e desenvolve seu conhecimento.*

**Professor 3:** *Sim, o lúdico é importante na aprendizagem, através de jogos a criança irá aprender com alegria.*

**Professor 4:** *Sim, de maneira motivadora onde desperte o desejo de aprender.*

Fonte: Dados da Pesquisa

Por meio das brincadeiras as crianças interagem, se integram nas atividades, expressam seus sentimentos, suas dúvidas e sua alegria, descobrem suas emoções, aprendem a lidar com regras, conseqüentemente passam a respeitar mais os colegas, o professor e demais funcionários da instituição escolar, além de levar esse respeito para com o próximo para todos os ambientes onde ela estiver inserida. Jogos e brincadeiras tem o poder de despertar conhecimentos nas crianças, aproximar as mesmas culturalmente e socialmente. Feijó (1992) afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.

**Quadro 2 - Uso do lúdico como meio de aprendizagem para melhoria da qualidade das aulas.**

Fonte: Dados da Pesquisa

**2. Você como professor entende que com a utilização do lúdico como meio de aprendizagem, você poderia ter uma melhoria na qualidade das suas aulas? De que maneira?**

**Professor 1:** *Exatamente, por já ter essa compreensão, que já aplico essa prática do lúdico em minhas aulas. O lúdico nos permite fugir da mesmice, evita que nos tornemos mecânicos sem contar no prazer que causamos ao aluno.*

**Professor 2:** *Sim, podemos utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula para as crianças aprenderem brincando. Com os jogos e brincadeiras elas podem aprender regras e respeitar uns aos outros.*

**Professor 3:** *Sim, através das brincadeiras e dos jogos em sala de aula, as crianças aprendem brincando, como também aprendem a respeitar as regras.*

**Professor 4:** *Claro, com aulas mais dinâmicas, prazerosas, motivando sempre o aluno.*

Todos os professores concordam que o lúdico proporciona uma melhoria na qualidade das suas aulas, que facilita a aprendizagem de regras, o que nos leva a compreender que os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta se misturam. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância.

De acordo com o exposto podemos compartilhar o pensamento de um outro estudioso, Santos, (1999), relata que brincando a criança ordena o mundo à sua volta assimilando experiências e informações, e ainda mais, incorporando comportamentos e valores. É através do brinquedo e do jogo que a criança consegue reproduzir e recriar o meio a sua volta.

**Quadro 3 - Ponto de vista dos professores do fundamental I sobre a inserção de jogos didáticos no ensino, a fim de propiciar um ambiente descontraído e no desenvolvimento dos aspectos cognitivos.**

**3. Do seu ponto de vista a inserção de jogos didáticos no ensino, propicia um ambiente descontraído, auxiliando no desenvolvimento de diversos aspectos cognitivos? Explique sua resposta.**

**Professor 1:** *Sim, pois a finalidade dos jogos pedagógicos é justamente essa, visto que muitos alunos não acompanham a aula quando abordada de maneira mecânica, já com o auxílio dos jogos, despertam com bastante êxito seus conhecimentos.*

**Professor 2:** *O lúdico na sala de aula oferece um ambiente agradável e descontraído, pois com ele vem a alegria de aprender brincando.*

**Professor 3:** *O lúdico proporciona um ambiente descontraído e agradável pois com ele vem a alegria no aprender.*



**Professor 4:** *Sim, favorece a autoestima da criança e a interação propiciando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.*

Fonte: Dados da Pesquisa

Os professores concordam que os jogos didáticos proporcionam ao educando uma melhoria na aprendizagem principalmente na esfera cognitiva, pois melhoram diversos fatores como o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio etc, que fazem parte do desenvolvimento intelectual. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras e quando vivenciamos conflitos numa competição. Entendemos que por meio do jogo a criança libera suas energias, transforma sua realidade seja ela difícil ou não, libera sua fantasia, além de ser uma grande fonte de prazer, o jogo exerce um papel de integrador, existe sempre um aspecto novo e motivador, fundamental para despertar o interesse da criança, quanto mais ela joga mais vai se conhecendo melhor e construindo seu mundo interior. O jogo é um dos meios que auxiliam na construção do conhecimento.

**Quadro 4 - Uso do lúdico como ferramenta para melhoria da qualidade dos processos de ensino aprendizagem.**

**4. Quando você oferece oportunidades para brincadeiras e propõe atividades lúdicas durante as aulas observa uma melhoria na qualidade do processo ensino-aprendizagem? Que tipo de melhorias observa?**

**Professor 1:** *Sem dúvidas, pois a aula tanto para mim quanto para eles, se torna menos cansativa e a fixação do conteúdo abordado é bem mais significativa.*

**Professor 2:** *Sim, as crianças têm uma boa interação entre elas, e aprendem com mais facilidade.*

**Professor 3:** *Sim, as crianças aprendem com mais facilidade.*

**Professor 4:** *Bem através do brincar a criança desenvolve a capacidade de aprender a conviver, a esperar por sua vez, aceita regras. Além disso a criança desenvolve sua linguagem, pensamentos, atenção e concentração.*

Fonte: Dados da Pesquisa

Todos os professores responderam afirmativamente a nossa questão, eles concordam que as oportunidades para as brincadeiras e para as atividades lúdicas facilita a fixação do

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)

conteúdo, torna a aula mais agradável e cria um ambiente de cumplicidade entre professor e aluno, as crianças aprendem a conviver de forma harmônica, esperando sua vez de falar, de perguntar e de participar da brincadeira ou jogo, respeitam as regras e começam a entender que existe o momento certo, a hora certa para tudo. Observa-se que quando se trata de atividades lúdicas os professores restringem as atividades lúdicas a jogos e brincadeiras, mas o universo da ludicidade é mais amplo, envolve diversas atividades que são pouco utilizadas no dia a dia da sala de aula, é importante esclarecer que as atividades lúdicas não são restringidas ao jogo e a brincadeira, mas segundo Patury e Cardoso, (2012) incluem qualquer atividade que propicie um momento de integração e de prazer. Sendo assim, a contação de histórias, a dramatização, a leitura prazerosa, a apreciação de um filme, música ou outra obra artística, também podem constituir-se como atividades lúdicas.

#### **Quadro 5 - Valorização do lúdico nas escolas**

**5. Na escola em que você trabalha, a educação lúdica é valorizada? Como você percebe essa valorização ou a falta dela?**

**Professor 1:** *Não muito, e digo pois ainda assim existe um ou outro que valoriza esse tipo de trabalho, mas na maior parte se prefere que o aluno esteja dentro da sala de aula, sentado em sua cadeira, fazendo cópia do quadro, o importante é que ele esteja “quieto”, porque quando está em uma área externa, fazendo uma atividade lúdica é sinal de “bagunça”.*

**Professor 2:** *Quando possível sim, pois falta material lúdico para ser trabalhado com os alunos.*

**Professor 3:** *Sim, quando temos material lúdico para usar.*

**Professor 4:** *É sim, mas ainda falta muito para ficar como queremos.*

Mediante a opinião dos professores podemos concluir que existe uma insatisfação geral, essa desmotivação é preocupante porque sabemos que o profissional desestimulado não rende como deveria, e para que haja sucesso no processo ensino aprendizagem é importante que o docente sinta-se bem, satisfeito e estimulado, isso irá motivar suas ações e atitudes em sala de aula, a motivação faz com que o profissional busque sempre melhorar pessoalmente e profissionalmente para fazer seu trabalho com excelência. Corroborando conosco Perez Gomes, (2000), afirma que a função do professor é ser o facilitador, buscando a compreensão comum no processo de construção do conhecimento compartilhado, que se dá somente pela interação. A aula deve se transformar e provocar a reflexão sobre as próprias ações, suas consequências

para o conhecimento e para a ação educativa. Nesse mesmo raciocínio é que Rey, (1995), defende a ideia de que a relação professor-aluno é afetada pelas ideias que um tem do outro e até mesmo as representações mútuas entre os mesmos. A interação professor-aluno não pode ser reduzida ao processo cognitivo de construção de conhecimento, pois se envolve também nas dimensões afetivas e motivacionais.

**Quadro 6 - Materiais mais utilizados para promover as atividades lúdicas.**

<b>6. Que tipo de materiais você costuma utilizar quando propõe atividades lúdicas?</b>
<b>Professor 1:</b> <i>Em grande parte, materiais recicláveis como: caixinhas de fósforos, garrafinhas pets, utilizo também bexigas, alfabeto móvel confeccionado com E.V.A, dinâmicas com gestos a partir de músicas trabalhadas, brincadeiras com bola, bambolê...</i>
<b>Professor 2:</b> <i>Sempre utilizo jogos e brincadeiras.</i>
<b>Professor 3:</b> <i>Jogos e brincadeiras.</i>
<b>Professor 4:</b> <i>Utilizo mais dinâmicas e músicas, também alguns materiais confeccionados pelos próprios alunos.</i>

Fonte: Dados da Pesquisa

Percebemos então a importância das atividades lúdicas em todas as aulas, independente da disciplina ou do conteúdo lecionado, a ludicidade funciona como fator facilitador do processo de aquisição de qualquer tipo de conhecimento. Para Vygotsky, (1989), “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

O lúdico faz com que a criança traga o mundo imaginário, o mundo do faz de conta, da ilusão para o ambiente escolar, através dele ela aprende “brincando”, liberta-se do compromisso de ter que aprender algo, e essa aprendizagem se dá de forma espontânea e natural. Defende-se ainda a ideia de que a escola deveria ser um ambiente acolhedor e muito alegre com atividades que deem prazer, como a brincadeira.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por meio da pesquisa proposta neste artigo, entendemos melhor o papel do lúdico no ensino fundamental I, nas turmas do 1º ao 3º ano. Para os professores pesquisados a partir da vivência



com o lúdico o aluno desenvolve de forma mais efetiva sua aprendizagem, amplia seus conhecimentos, aprende a lidar com regras, compreende que devemos respeitar o próximo, quando em contato com jogos e brincadeiras ele precisa esperar sua vez de participar. Através das respostas dadas pelos professores pesquisados, podemos concluir que para eles o lúdico é sinônimo de alegria, interesse, criatividade, motivação, interação, socialização e que todos esses elementos podem estar juntos no dia a dia em sala de aula, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, intensificando o desenvolvimento cognitivo e afetivo. Segundo Moyles, (2002),

O brincar no contexto educacional propicia meios de aprendizagens, bem como permite que os adultos sejam perceptivos e aprendam com as crianças e suas necessidades. O que vai servir de termômetro no desenvolvimento da aprendizagem e os professores possam replanejar e promover novas aprendizagens seja no domínio cognitivo e afetivo por meio de práticas que promovam aprendizagem eficaz.

Ficou claro que a utilização do lúdico como meio de aprendizagem melhora a qualidade das aulas, porque deixa de ser uma aula mecânica, tradicional, para tornar-se uma aula significativa contribuindo eficientemente na fixação dos conteúdos do currículo e das habilidades esperadas. Para confirmar o que estamos dizendo podemos citar D'Avila, (2006), A realização de atividades lúdicas na sala de aula não significa dizer que se está ensinando ludicamente, se este elemento aparece como acessório. O ensino lúdico é aquele em que se inserem conteúdos, métodos criativos e o enlevo em se ensinar e, principalmente, aprender. Todos os professores confirmaram que existe uma melhoria na qualidade de suas aulas quando fazem uso da ludicidade, e que as atividades lúdicas proporcionam vantagens como melhoria na convivência, no desenvolvimento da linguagem, na atenção, as crianças acabam ficando mais expertas e menos dispersas, e melhoram significativamente a concentração. Porém todos confirmaram que não existe uma valorização significativa da ludicidade na escola em que trabalham, e que na maioria das vezes a equipe escolar prefere que os alunos estejam dentro das salas de aula, fazendo atividades mecânicas, tradicionais e repetitivas a estarem na parte externa executando alguma brincadeira, jogo, dinâmica ou outra atividade lúdica, sabemos que crianças gostam de brincar, que a brincadeira é uma constante no universo infantil, porém essa falta de valorização nos deixa preocupados, porque se o professor não tiver motivação e valorização como irá se tornar um professor-lúdico, capaz de acolher as produções lúdicas de suas crianças e reconhecer nelas uma junção com o aprender. Não se trata simplesmente de mandar as crianças brincarem de qualquer coisa, ou de qualquer forma, mas de brincar com intuito de gerar aprendizagem, de despertar na criança seus valores, de expressar suas habilidades, de instigar a curiosidade da criança, de encantá-la a descobrir e descobrir-se, de criar e criar-se, de apresentar

a ela um mundo novo, onde a brincadeira é uma ferramenta capaz de gerar nela o autoconhecimento. Quando o docente compartilha as brincadeiras com seus discentes, principalmente quando estes são crianças, ele coloca em cena as fantasias infantis, tão presentes no universo da criança. Essa prática não é algo presente no universo pesquisado, pois todos os professores relataram que não possuem brinquedos e jogos, e que na instituição falta material para confecção de jogos e brinquedos lúdicos, também não dispõe de uma brinquedoteca, o que facilitaria muito o processo metodológico de ensino-aprendizagem. Todos concordam que a inserção de jogos propicia um ambiente descontraído e auxilia no desenvolvimento de diversos aspectos cognitivos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**.

D'ÁVILA, C. M., (2006). **Eclipse do lúdico**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 15, n. 25, p. 15-25, jan./jun., 2006.

Documento Eletrônico. Rio Grande do Sul, 2000. Disponível em:<  
[http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf)

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

FONTANA, R. e CRUZ, N. **Psicologia e trabalho pedagógico**. 1. ed. São Paulo: Atual, 1997

Fonte: <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> © Psicologado.com.br

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer aprender, o resgate do jogo infantil**. Moderno, São Paulo, 1996. FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer aprender, o resgate do jogo infantil**. Moderno, São Paulo, 1996.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999. \_\_\_\_\_. **Projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

GÓMEZ, A. I. P. **A aprendizagem escolar: da didática operatória à reconstrução da cultura na sala de aula.** In: SACRISTÁN, J. G.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. *Compreender e transformar o ensino*. 4.ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

GRILO, A. P. S. **O lúdico na Formação do Professor.**

<https://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-da-brinquedoteca-no-espaco-escolar/111263/#ixzz5HW7MYwaJ> em 05/06/2018 as 00:15

<https://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-da-brinquedoteca-no-espaco-escolar/111263/#ixzz5HW7MYwaJ> em 05/06/2018 as 00:15

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

LUCKESI, C. C.(org) **Educação e Ludicidade**. Salvador UFBA/FACED, 2000.

MALUF, A. C. M. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis RJ: Vozes, 2003.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada**. 4. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

MINAYO, M. C. de S. (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2001.

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1995

SANTOS, S. M. P. dos. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. dos. (Org.). **O lúdico na formação de professores**. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SANTOS, S. M. P. dos. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. dos. (Org.). **O lúdico na formação de professores**. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.