

AS BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS: O LÚDICO COMO UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

PLAYS IN THE EARLY YEARS: PLAYING AS A PEDAGOGICAL TOOL IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS

Thaynni Pereira Machado¹

Ana Maria Freitas Dias Lima²

Resumo: Neste artigo, apresentamos um estudo sobre as brincadeiras nos anos iniciais: o lúdico como uma ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem, o mesmo discorre sobre a importância do lúdico nas práticas pedagógicas dos anos iniciais, com o intuito de evidenciar, os pontos benéficos do lúdico dentro do ambiente escolar. A pesquisa tem como problemática a seguinte indagação: Porque utilizar o lúdico como uma ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental? Diante disso, o trabalho é importante pois o processo de ensino e aprendizagem necessita ser divertido e educativo ao mesmo tempo. Todavia, se faz necessário que o educador compreenda que por meio das brincadeiras lúdicas os alunos podem aprender os mais diversos conteúdos curriculares, de maneira criativa, divertida e prazerosa que promovem interação e socialização entre alunos e alunos, professores e alunos. O objetivo geral é de compreender a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental. A metodologia baseou-se em um estudo bibliográfico, sendo feita a coleta de dados por meio de leituras analíticas e reflexivas através de livros, artigos, tccs e dissertações,

1 Graduada do 8º período do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins-Unitins (campus Araguatins).

2 Graduada em Pedagogia- Universidade Estadual do Tocantins- Unitins. Mestre em Educação- Universidade Federal do Tocantins- UFT

esta pesquisa é uma revisão de literatura de natureza qualitativa com caráter descritivo. Tendo como aporte teórico: Kishimoto (2005), Soares (2020), Rau (2012), Moreira (2017). Diante do levantamento bibliográfico realizado no transcorrer da elaboração do projeto, conclui-se que o lúdico colabora de maneira benéfica para o processo de ensino e aprendizagem, pois amplia as práticas pedagógicas do docente, favorecendo o processo de aquisição de conhecimento dos alunos.

Palavras-chaves: Brincadeiras. Lúdico. Prática Pedagógica. Séries iniciais.

Abstract: In this article, we present a study on the games in the early years: the ludic as a pedagogical tool in the teaching and learning process, the same discusses the importance of the ludic in the pedagogical practices of the early years, in order to highlight the beneficial points of the ludic within the school environment. The research has the following question as problematic: Why use the ludic as a pedagogical tool in the early years of elementary school? Given this, work is important because the teaching and learning process needs to be fun and educational at the same time. However, it is necessary for the educator to understand that through playful games, students can learn the most diverse curricular contents, in a creative, fun and pleasant way that promote interaction and socialization between students and students, teachers and students. The overall objective is to understand the importance of play in the early years of elementary school. The methodology was based on a bibliographic study, with data collection through analytical and reflective readings through books, articles, tccs and dissertations. This research is a literature review of a qualitative nature with a descriptive character. Having as a theoretical contribution: Kishimoto (2005), Soares (2020), Rau (2012), Moreira (2017). In view of the bibliographical survey carried out during the development of the project, it is concluded that the ludic collaborates in a beneficial way for the teaching and learning process, as it expands the pedagogical practices of the teacher, favoring the process of acquiring knowledge of the students.

Keywords: Playful. Ludic. Pedagogical Practice. Initial series.

INTRODUÇÃO

A ludicidade é um tema importante para a formação humana, logo, é necessária sua utilização nas instituições escolares, pois a mesma contribui para o processo de ensino e aprendizagem. É válido destacar que os documentos e leis oficiais precisam evidenciar mais a importância do brincar orientado nas séries iniciais para uma educação de qualidade. Todavia, é essencial ao educador trabalhar com o lúdico, principalmente nos primeiros anos do ensino fundamental para que a aula torne-se um momento divertido e que possa contribuir para o aprendizado do aluno.

É fato que as brincadeiras lúdicas são utilizadas principalmente na educação infantil, logo, faz-se necessária sua inserção na rotina dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, para que nesta etapa da educação básica, o processo de ensino e aprendizagem seja significativo, ao utilizar as brincadeiras no cotidiano de sala de aula, estimulam-se a criatividade do aluno e do professor, que pode significar a cada dia suas práticas pedagógicas. Diante disso, surge o problema de pesquisa, porque utilizar o lúdico como uma ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental?

A pesquisa tem como objetivo compreender a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental. Os objetivos específicos são (I) descrever as brincadeiras lúdicas que podem ser utilizadas nas salas de aulas; (II) abordar como as brincadeiras lúdicas podem auxiliar no processo de alfabetização e letramento; (III) relatar as finalidades educativas das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem.

Os procedimentos metodológicos utilizados foram o estudo bibliográfico de natureza qualitativa com caráter descritivo. Para se aprofundar sobre o assunto foram utilizados importantes teóricos como Kishimoto (2005), Soares (2020), Rau (2012), Moreira (2017) dentre diversos outros autores que discorrem sobre a temática.

Diante do exposto, espera-se que esse trabalho contribua com futuros estudos acerca desta temática, assim como, enfatizar o quanto lúdico é importante na sala de aula e a responsabilidade dos docentes de utilizarem essa ferramenta dentro do processo de ensino e aprendizagem, tornando a aula atraente e significativa para os discentes.

DEFINIÇÕES DE LÚDICO, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

Esse tópico tem como objetivo discutir os múltiplos conceitos de lúdico, brincadeiras e brinquedos. Com a finalidade de conhecer o significado e, no decorrer do trabalho, se aprofundar na compreensão dessa temática tão relevante dentro das instituições escolares. É necessário que o docente compreenda o verdadeiro sentido por trás dos brinquedos e das brincadeiras, pois são essenciais às práticas pedagógicas envolvendo a ludicidade.

Lúdico

O lúdico é um recurso que pode ser utilizado com a finalidade de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem de maneira prazerosa. A ludicidade é eficaz, pois está arraigada desde a mais tenra idade na criança. É importante ressaltar que este normalmente não é orientado na infância, no âmbito escolar, esse processo necessita ser norteado no decorrer do processo ensino e aprendizagem.

É necessário destacar que o lúdico tem diversos conceitos. Segundo o dicionário Aurélio, a palavra “lúdico” significa algo “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos” (FERREIRA, 2001, p. 433). Segundo Bemvenuti e col. (2012, p.16) afirmam que “[...] o termo lúdico, proveniente do latim ludus, está impregnado da noção de jogo, de diversão, de iludir, de enganar, de zombar, de passar o tempo”.

Partindo deste entendimento ele está relacionado aos jogos, brinquedos e brincadeiras. Dessa

maneira, é necessário saber como trabalhar essa ferramenta pedagógica indispensável na sala de aula, para um processo de ensino e aprendizagem significativo para os alunos e professores.

Diante disso, Rau (2012, p.28) defende que a ludicidade é “[...] uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como a música, a arte, o desenho, a dramatização, a dança, entre outros, torna significativos conceitos a serem trabalhados”. Percebe-se então que o lúdico tem um vasto significado a ser trabalhado na sala de aula, para assim tornar a prática docente significativa.

Brincadeiras

O brincar é o momento de relaxamento e de lazer, saindo dos momentos tensos de atividades escritas nas salas de aulas, é interessante utilizar brincadeiras em algumas situações na sala de aula. Neste sentido, o brincar se faz presente na vida dos pequenos, entretanto é importante mencionar que essas brincadeiras sejam orientadas e é necessário incluir-se no processo educativo.

O brincar faz parte da vivência da criança, é um modo dela interagir com o mundo de forma criativa e saudável. As atividades lúdicas devem ser inseridas na prática escolar, pois é por meio da brincadeira que a criança nos mostra toda a sua forma de comunicação, sua linguagem, seus sentimentos, emoções. Além disso, é uma maneira da criança compreender melhor a realidade em que vive. (HENDLER, 2010, p. 24)

Assim, as brincadeiras fazem parte das atividades lúdicas e têm como objetivo o divertimento e o entretenimento. Normalmente as brincadeiras podem estar associadas ou não a algum tipo de brinquedo. A palavra “brincadeira” significa “1. Ato ou efeito de brincar, 2. Brinquedo, 3. Entretenimento, passatempo, divertimento, brinquedo, 4. Gracejo, pilhéria” (FERREIRA, 2001, p. 109).

De acordo com Maria (2009, p. 8) a brincadeira “[...] é um fenômeno cultural, uma vez que se constitui num conjunto de conhecimentos, sentidos e significados construídos pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem”. Ela vem desde os primórdios se aprimorando com o passar dos tempos, de acordo com os momentos históricos e sociais que está acontecendo, inserindo novos significados e conhecimentos.

Brinquedos

Ao discutir a ludicidade na aprendizagem, se faz necessário compreender o conceito do brinquedo como um recurso que faz parte do cotidiano da criança. Logo, a maioria das crianças tem um brinquedo preferido que ganha dos familiares e utiliza em diversas situações, ou seja, desde o seu nascimento o indivíduo tem contato com brinquedos para os seus momentos de lazer e diversão. Kishimoto (2005) relata que:

[...] O vocabulário “brinquedo” não pode ser reduzido á pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeiras relacionam-se diretamente com a criança[...] (KISHIMOTO, 2005, p. 21).

Pode-se então perceber que diferentemente das brincadeiras e do lúdico, o brinquedo tem um significado concreto, que segundo o dicionário Aurélio é o “[...] objeto para as crianças brincarem, 2. Jogo de criança [...]” (FERREIRA, 2001, p. 109). Diante disso, podemos considerar que quando

uma criança brinca de pular corda, o brinquedo é a corda, assim como, ao brincar de soltar pipa, o brinquedo é a pipa.

Uma boneca permite á criança várias formas de brincadeiras, desde a manipulação até a realização de brincadeiras como “mamãe e filhinha”. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade[...] (KISHIMOTO,2005, p. 18).

A partir desta concepção, é possível perceber que as brincadeiras eolúdico têm vários significados, porém a palavra brinquedo é concreta e tem apenas um real significado, deixando claro que brinquedo é o objeto que as crianças (e adultos) utilizam no processo do ato das brincadeiras. Hendler (2010) cita que:

O brinquedo por ser o objeto utilizado na brincadeira pela criança mostra uma relação de intimidade, pois cada criança pode usá-lo conforme sua vontade ou necessidade. Nesse sentido, o brinquedo estabelece uma indeterminação quanto ao seu uso. Isto significa que não tem regras específicas que digam o que a criança deverá fazer com aquele brinquedo. Por exemplo, se entrego a uma criança uma bola, esta poderá querer brincar de futebol, já outra poderá preferir jogar vôlei [...] (HENDLER, 2010, p. 17).

Diante disso, o brinquedo é imprescindível no processo de brincar, com o foco em deixar fluir a imaginação e criatividade de cada criança. Os brinquedos carregam consigo significados e culturas de diferentes povos. Para Hendler (2010, p. 17) “O brinquedo, além de ser útil à brincadeira, é um objeto que carrega significados, pois cada cultura pode produzir seus próprios brinquedos e vão sendo passados de geração em geração, tem seus valores culturais [...]”.Ainda segundo a autora Hendler:

Os brinquedos têm funções importantes na vida das crianças, já que são capazes de aumentar uma integração entre elas; estimulam o exercício da imaginação e da criatividade, da sensibilidade auditiva e visual, desenvolvendo a coordenação motora (HENDLER, 2010, p. 18).

Partindo deste entendimento, ressalta-se ainda a importância de oferecer para cada criança o brinquedo de acordo com a sua idade, tendo como foco a interação e o estímulo a criatividade. Ele é essencial para que ocorra a brincadeira, mesmo que seja um simples objeto, pois muitas vezes elas não conseguem realizar essa distinção e brincam com o objeto que lhe chama mais atenção, bem como desenvolvendo a coordenação motora fina e grossa que são essenciais no processo educacional.

Embassado nos conceitos de lúdico, brincadeiras e brinquedos, é perceptível o quanto essas definições são variadas e ao mesmo tempo se complementam em suas finalidades. Ressalta-se ainda, que por mais que esses conceitos estejam relacionados ao ato de diversão e prazer, elas têm um papel fundamental no ato educacional.

BREVE HISTÓRICO SOBRE O LÚDICO NO BRASIL

As práticas lúdicas são fundamentais para o processo educativo. Mas afinal, quem criou ou quando surgiram essas atividades lúdicas? De fato, ainda há a incerteza de quem criou ou onde surgiu. Porém há relatos que desde os primórdios da humanidade já havia vestígios de sua utilização, embora, a história evidencie que a infância e a criança eram completamente desvalorizadas na idade média, haja visto que eram tratadas como mini adultos.

Já na cultura dos negros, portugueses e índios, o brincar é algo relevante para a formação humana, ao construírem seus próprios brinquedos, como, o brincar e confeccionar com os itens da própria natureza. A igreja católica proibiu e extinguiu quaisquer jogos ligados a educação, pois se-

gundo eles era algo do mundo, isso ocorreu em meados do século XV, os Jesuítas trouxeram os jogos novamente, porém não durou muito tempo e foram expulsos. Como destaca os autores Sant’anna e Nascimento (2011):

Já no final da Idade Média e início da Idade Moderna em meados do século XV a Igreja Católica, tornou-se responsável por extinguir os jogos da educação por considerar o jogo algo profano. Seu uso para o ensino volta a ter destaque logo em seguida com os jesuítas, mas que não se perpetuou, pois em meados de 1758 os jesuítas foram expulsos e o Brasil ficou sem nenhum sistema organizado de ensino. Hora ou outra vinham professores enviados de Portugal para ministrar cursos, tais como o curso de álgebra, segundo uma carta régia de 1799, sobre o ensino de matemática no Brasil. (SANT’ANNA E NASCIMENTO, 2011, p.24).

Como aponta Gonçalves (2018, p. 04) “somente pelo o século XVII, os jogos foram recolocados no foco educacional, pois perceberam a importância dos mesmos e das brincadeiras no processo educativo, porém somente após as atividades que envolvem o exercício corporal”. Os autores ainda relatam que no século XX ocorreram algumas mudanças de suma importância na educação. De acordo com Sant’anna e Nascimento (2011):

[...] tivemos algumas propostas novas, como a Pedagogia Nova, ajudando a estruturar um novo olhar para o ensino, além do Positivismo e o Tecnicismo do Ensino de Ciências. Nas primeiras décadas do século XX, o aprender fazendo, a pesquisa investigatória, o método da redescoberta, os métodos de solução de problemas como também as feiras e clubes de ciências foram as grandes mudanças ocorridas para um ensino que até então não tinha essa preocupação (SANT’ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 24)

Destarte, a Pedagogia nova foi um marco muito importante para o País e conseqüentemente para a educação, por apresentar um novo olhar para o ensino indo além de ensino baseado no pensamento positivista e tecnicista do ensino de ciências, para o ensino exploratório e investigativo, a partir do método de redescobertas, que causaram grandes mudanças no fazer pedagógico.

De acordo com Gonçalves (2018, p.04) “Nas últimas décadas do século XX, houve um Movimento da Educação Matemática que utilizava o lúdico como instrumento metodológico do ensino da matemática para o ensino aprendizagem”. A partir deste entendimento, a utilização do lúdico se tornou cada vez mais relevante no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para uma educação de qualidade e prazerosa para os alunos e professores. É importante ressaltar que os jogos lúdicos não são utilizados somente para o ensino de matemática, mas para todas as demais disciplinas da grade curricular.

Dessa maneira, é possível identificar que a história dos jogos lúdicos provém desde o princípio da humanidade, percorrendo uma vasta diversidade de momentos e povos, além do mais, eles fazem parte de uma miscigenação acontecida entre os diferentes povos e raças que deslocaram-se para o Brasil.

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS E O PAPEL DO PROFESSOR.

O ensino fundamental anos iniciais é uma fase do desenvolvimento humano que envolve o processo cognitivo, social e emocional, é papel do docente utilizar diferentes práticas pedagógicas, com o intuito de fazer com que o discente possa construir novos conhecimentos. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) cita sobre o lúdico no Ensino Fundamental – Anos Iniciais:

[...] ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a neces-

sária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos.(BNCC 2018, p.57-58, grifos do autor).

Quando a criança finaliza a 1º etapa da educação básica que é a educação infantil, o aluno é inserido em um “mundo” completamente novo, sendo ele o ensino fundamental, dividido em duas etapas, sendo elas, anos iniciais (1º ao 5º ano) e anos finais (6º ao 9º ano). A Base Nacional Comum Curricular relata que “nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo” (BNCC, 2018, p.58). Ressalta-se que essa ruptura fica ainda mais difícil quando o professor das séries iniciais não colabora utilizando práticas lúdicas e criativas nesse novo processo.

As características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças, de suas vivências mais imediatas para que, com base nessas vivências, elas possam, progressivamente, ampliar essa compreensão, o que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar. (BNCC, 2018, p.58-59)

As brincadeiras e atividades lúdicas sempre foram utilizadas no processo educativo, além disso, o lúdico é fundamental nos anos iniciais, esses primeiros anos do ensino fundamental têm como objetivo o processo de alfabetização e letramento. Partindo desse pressuposto, é necessário

compreender o conceito de alfabetização e letramento.

A alfabetização é o processo que consiste aos alunos aprender como codificar e decodificar os números e as letras, dessa forma, “[...] alfabetização em seu sentido próprio, específico: processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita” (SOARES, 2017, p.16). O letramento sugere que o sujeito seja preparado à ler, interpretar e compreender os mais diversos meios de leitura e escrita nos contextos sociais. Soares (2020) define letramento como:

Capacidade de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos – para informar ou informar-se, para interagir com outros, Para imergir no imaginário, no estético, para ampliar conhecimentos [...] habilidade de interpretar e produzir diferentes tipos e gêneros de textos; habilidade de orientar –se pelas convenções, ao escrever; atitudes de inserção efetiva no mundo da escrita, tendo interesse e prazer em ler e escrever, sabendo utilizar a escrita para encontrar ou fornecer informações e conhecimentos, escrevendo ou lendo de forma diferenciada segundo as circunstâncias, o objetivo, o interlocutor. (SOARES, 2020, p.27).

É necessário destacar que pode acontecer do aluno ser letrado e não ser alfabetizado, assim como, alfabetizado, mas não ser letrado. É necessário destacar que alfabetizar e letrar são processos distintos, entretanto indissociáveis. Diante disso, os dois precisam estar correlacionados, ou seja, letrar ao mesmo tempo em que alfabetizar e alfabetizar ao mesmo momento em que ocorre o letramento, isto é o processo denominado por “alfaletrar”, segundo Magda Soares, grande escritora e referência no assunto sobre o letramento e alfabetização.

[...] ao mesmo tempo em que a criança se familiariza com o Sistema de Escrita

Alfabética, para que ela venha a compreendê-lo e a usá-lo com desenvoltura, ela já participa, na escola, de práticas de leitura e escrita, ou seja, ainda começando a ser alfabetizada, ela já pode (e deve!) ler e escrever, mesmo que não domine as particularidades de funcionamento da escrita. Não se pretende mais que o aluno primeiro se alfabetize e, só depois de “pronto”, possa usar a escrita para ler e escrever, seja em tentativas iniciais, em que elabora e reelabora hipóteses sobre a organização do sistema de escrita alfabética, seja convencionalmente. Na verdade, hoje se espera que os dois processos ocorram simultânea e complementarmente. (BRASIL, 2008, p. 06).

Já que as crianças dos anos iniciais do ensino fundamental iniciam o processo de alfabetização e letramento, porque não utilizar o lúdico nesse processo tão importante da vida escolar desses alunos? Afinal, de acordo com Moreira (2017) além das brincadeiras serem um hábito na vida e cotidiano dos pequenos, elas também são de suma importância no processo de ensino e de aprendizagem e os educadores precisam considerar esse fator.

O papel do professor é estimular e mediar o processo de construção do conhecimento do aluno, e por meio da ludicidade o mesmo se sente desafiado a construir e apresentar soluções referente a determinada atividade, por essa razão que o professor precisa ser a conexão entre a aprendizagem e o aluno, tornando assim uma ponte entre os dois elos. (FERREIRA E MUNIZ, 2020, p.331).

Diante disso, fica evidente que o docente precisa saber reconhecer a importância da ludicidade na sala de aula, para assim buscar meios de inserir essa prática no cotidiano dos alunos e tornar o ensino mais prazeroso. Como elucida Ferreira e Muniz (2020, p. 331) “O professor é o mediador de

todo processo, onde deve conduzir da melhor forma a aplicação do lúdico para envolver o aluno de forma ativa nas atividades propostas [...]”. Destacando ainda que “[...] tais atividade precisa ser levado em consideração a faixa etária e a série do alunado.”

É necessário pensar no lúdico em dois eixos: educativo e prazeroso (lúdica). Quando começa a fazer parte da sala de aula é importante o professor pontuar que esteserá de maneira orientada, o aluno deve participar ativamente do processo, assim como, o professor precisa refletir sobre sua prática e deixar claro que o lúdico será utilizado com fins educacionais, como uma ferramenta pedagógica e diante disso, trabalhar sua reflexão sobre sua pratica utilizando essa ferramenta.

Com o propósito deque esse momento seja significativo e alcance o seu objetivo o docente precisa ter claro o que deseja alcançar, dessa maneira, é fundamental planejar, pensar nas ações a serem executadas, objetivos educacionais,se organizar e entre outros fatores, como cita RAU (2012):

[...] A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educando (RAU, 2012, p. 30).

O processo de alfabetização e letramento, juntamente com o lúdico são primordiais, ambos precisam ser realizados juntos. Pois se percebe que a criança tem mais interesse em aprender quando as atividades são leves e prazerosas.Ao propor desafios e situações complexas, porém de maneira lúdica, as criança tornam-secríticas e reflexivas sobre seus atos e auxiliam a fantasiar imaginar, pensar e principalmente, contribui para seu processo de aprendizagem.

Usar de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem corresponde a valorização do impulso natural da criança, que através do prazer de brincar e da espontaneidade de seus movimentos satisfazem uma necessidade inte-

rior, gerando caráter motivacional, interesse, alegria, ativando as funções psico-neurológicas e as operações mentais, e com o pensamento ativado, acaba por tornar o esforço do aprender algo natural e bom. (MOREIRA, 2017, p.09).

É o tempo de a criança aprender as regras: perder, ganhar, as emoções como: ficar alegre, chorar e a interagir com seus pares, assim como, é o momento propício para que os alunos consigam adquirir conhecimentos de conteúdos conceituais que são inseridos na grade curricular dos anos iniciais, afinal, essa passagem da educação infantil para o ensino fundamental I é delicada, haja vista que o ensino fundamental ao contrário da educação infantil que se organiza em padrões conceituais.

BRINCADEIRAS E ATIVIDADES LÚDICAS

Nesse presente tópico, serão abordadas algumas brincadeiras e atividades lúdicas que contribuem para um processo de ensino e aprendizagem significativo e prazeroso para o aluno e professor, afinal, utilizar o processo educacional de forma prazerosa é importante.

Hendler (2010, p. 27) defende que “trabalhar com o lúdico em sala de aula é oportunizar a criança o desenvolvimento de suas habilidades e suas potencialidades para que se torne um adulto feliz [...]”. Enfatiza-se o quanto as atividades lúdicas são importantes nesse processo, pois impactará além da infância dessa criança, também na vida adulta. Ferreira e Muniz (2020) reforçam que:

[...] o lúdico utilizado como um método, recurso ou estratégias de ensino, para uma educação eficaz e significativa, entra no contexto, como um facilitador entre o conteúdo e a aprendizagem significativa, levando o aluno de um estado passivo, que fica ali sentado apenas recebendo o conteúdo como um banco de dados, para um estado ativo, que está agindo, transformando, criando e recriando seu próprio conhecimento, possibilitando na formação de um ser

humano crítico e autônomo não só nos quatro cantos da sala, mais também dentro do meio social em que está inserindo, por esta razão que os jogos, brincadeiras e brinquedos, favorecem inúmeros benefícios e contribuições para que esse aluno se desenvolva de forma plena e eficiente. (FERREIRA E MUNIZ, 2020, p.328)

Cardozo et. al. (2018) destaca que durante o ato de brincar, a criança utiliza diversos meios, incluindo recursos disponíveis no ambiente em que ela está, assim como, situações em que ela já participou ou já presenciou. Dessa maneira, constrói novos significados. Na ação de introduzir uma brincadeira para a criança, podendo ser coletiva ou individual ela já começa a desenvolver habilidades e construir novos conhecimentos.

[...] o desenvolvimento de atividades lúdicas seja uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno e fazê-lo aprender. Aprender com alegria é muito importante, porque proporciona para a criança um condicionamento mais criativo, de autonomia e efetividade. É uma forma de conhecer-se a si mesmo, desenvolvendo capacidades importantes como atenção, memória, imaginação e inserção social [...] (HENDLER, 2010, p. 24).

Diante disso, é evidente a importância das atividades lúdicas para os alunos, pois proporciona um aprendizado divertido e significativo para o aluno e o professor. É necessário entender que ensinar é muito mais que somente transmitir informações e as atividades lúdicas pode ser aliadas essenciais nesse processo. O docente precisa ter conhecimento dos tipos de brincadeiras e quais os benefícios de envolver seu aluno naquela brincadeira, para ocorrer de fato uma aprendizagem significativa. Ferreira e Muniz defendem que existem diversos tipos de brincadeiras e que o docente precisa utilizar como auxílio nas salas de aula:

A ludicidade como ferramenta de apoio na aprendizagem do aluno possibilita novas formas do aluno absorver o conteúdo de forma dinâmica, prazerosa e significativa, a brincadeira contribui para a imaginação, convívio, compreender o mundo, socializar, na expressão de sentimentos e etc. São vários os tipos de brincadeiras tais como brincadeiras educativas, faz de conta, tradicionais e de construção, para o ensino de conteúdo o mais indicado são as brincadeiras educativas, onde o professor planeja com um objetivo do aluno aprender e se desenvolver de forma plena. (FERREIRA E MUNIZ, 2020, p.330)

Na tabela a seguir serão apresentadas algumas brincadeiras e atividades lúdicas que podem ser utilizadas no processo educacional:

Brincadeiras	Modo de brincar	Benefícios
Bingo com imagens	Cada criança ganhará uma cartela de bingo com diversas imagens, podendo ser do conteúdo estudado no dia. O docente irá falar uma palavra e o aluno precisa marcar a imagem que corresponde.	Estimula o raciocínio lógico, atenção, concentração e percepção visual
Bingo com palavras	O aluno receberá uma cartela de bingo com diferentes palavras do conteúdo estudado ou palavras aleatórias. O docente irá falar uma palavra e o aluno precisa marcar na cartela. Dependendo da idade do aluno e do nível no qual ele está o professor deve ler ou escrever a palavra no quadro.	Auxilia no raciocínio lógico, atenção, concentração e desenvolvimento da leitura.
Jogo da memória	Dividir a turma em grupos e entregar jogos de memória para cada grupo, ganha o aluno que fizer mais pares.	Desenvolve a atenção, foco, concentração, lidar com as emoções, respeitar regras, interagir com colegas e da memorização.

O que é o que é? (Charadas)	Colocar dentro de uma caixa, diversas charadas ou perguntas sobre o conteúdo que será ou foi trabalhado dentro da sala de aula, solicitar que cada aluno tire e responda da maneira correta. Dependendo da idade do aluno é possível estipular um determinado tempo.	Auxilia na imaginação, criatividade, atenção e no enriquecimento do repertório de palavras.
Morto e vivo	Uma criança ou o professor iniciará falando o comando enquanto o restante vai obedecendo, quem errar sai da brincadeira.	Estimula a atenção, internalização de regras, concentração, aprendizado das noções de perder e ganhar, assim como a interação com os colegas.
Amarelinha	Jogar uma pedrinha em uma das casas, pular com uma perna só o caminho todo e não pode pisar na casa que caiu a pedra. Quando retornar pelo caminho, pegar a pedra e voltar ao início.	Auxilia no entendimento de respeitar as regras, consciência corporal e equilíbrio.
Quebra-cabeça	Dividir a turma em grupos, entregar um quebra cabeça para cada grupo e solicitar que encaixem todas as peças.	Promove o trabalho em equipe, raciocínio lógico e comunicação
Pintura e desenho	Solicitar que o aluno fazer um desenho de pintura livre ou de acordo com o conteúdo estudado dentro da sala de aula.	Desenvolve a criatividade, imaginação, concentração e foco.
Soletando	Falar uma palavra do conteúdo estudado e o aluno terá que soletrar a palavra.	Desenvolve o raciocínio lógico, dicção, leitura, atenção e aumenta o vocabulário.
Gincana	Dividir a turma em dois grupos, e realizar perguntas sobre o conteúdo estudado na sala de aula.	Desenvolve o raciocínio lógico, dicção, atenção, trabalho em grupo e aumenta o vocabulário.

Fonte: Tabela organizada pela a autora

Essas são algumas brincadeiras e atividades lúdicas que podem ser inseridas na sala de aula para uma aprendizagem significativa. É essencial mencionar que é necessário ao professor adaptar essas atividades e brincadeiras lúdicas de acordo com o nível dos alunos. Moreira (2017) destaca que utilizar essas atividades lúdicas corroboram significativamente, enfatizando que:

Usar de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem corresponde a valorização do impulso natural da criança, que através do prazer de brincar e da espontaneidade de seus movimentos satisfazem uma necessidade interior, gerando caráter motivacional, interesse, alegria, ativando as funções psico-neurológicas e as operações mentais, e com o pensamento ativado, acaba por tornar o esforço do aprender algo natural e bom.(MOREIRA, 2017, p. 9)

Diante dos fatos acima citados, há diversos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, podendo ser com regras ou livres. Ressalta-se que diante dos mesmos, o professor precisa ter um olhar atento e ser o mediador do processo, o aluno precisa ser participativo e ativo, dessa maneira, será desenvolvido o objetivo principal, o lúdico como uma ferramenta de estímulo do processo educativo.

A IMPORTÂNCIA DA CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A criatividade é de suma importância em diversas ocasiões do cotidiano e também no contexto escolar. Ela está relacionada com o ato de inovar e criar elementos novos. Conforme define o dicionário da língua portuguesa, a criatividade é “1. Qualidade do que é criativo. 2. Capacidade, talento para criar”. (TERRA, 2011, p. 278). Ainda segundo Terra (2011, p. 278) ser criativo é “adj. 1. Diz-se de quem tem criatividade, talento para criar. 2. Profissional que faz parte da equipe de criação em agência (Os criativos estão em reunião, discutindo uma nova campanha.)”. Diante disso, Araújo (2009) relata que para ser criativo:

[...] é necessário fazer uso do pensamento divertido ou criativo e pensar criativamente - é poder ser proativo, paradoxal, metafórico, lúdico com o próprio pensamento, exercitando assim a sua flexibilidade em nos ajudar a encontrar sempre melhores opções e melhores caminhos para toda e qualquer situação da vida, tanto pessoal, quanto profissional (ARAÚJO, 2009, p. 52-53, grifo do autor).

Araújo (2009, p. 64) destaca ainda que “[...] educar na criatividade é muito mais que treinar competências, estimular idéias e resolver problemas – educar na criatividade é despertar a sensibilidade humana, para deixar algo nos demais[...].” Ressalta-se então que contribui inclusive para a aquisição do pensamento crítico e reflexivo que é fundamental para que esse aluno conviva em sociedade, expressando sua visão sobre situações diversas.

Muitas das praticas vigentes atualmente na escola tendem a reduzir a criatividade do indivíduo abaixo do nível de suas reais possibilidades, levando-o a se perceber pouco criativo e a cultivar bloqueios geradores de inseguranças, desestabilizadores da autoconfiança e elaboradores de um enorme desperdício de talento e de potencial para produzir novas idéias. (ARAÚJO, 2009, p. 63).

“O controle excessivo de seus atos, a restrição as suas escolhas, os julgamentos feitos aos seus trabalhos, a competição e principalmente a castração do seu “tempo livre” são os chamados bloqueadores ou assassinos do processo criativo” (Araujo, 2009, p. 76, grifo do autor). É perceptível que muitos docentes não se preocupam em despertar o lado criativo dos alunos, pois preferem continuar utilizando o método tradicional de ensino e pouco se importam com o futuro destes e com as diversas situações em que será necessário o uso da criatividade. Lima et al. (2022) afirma que:

[...] no ambiente educacional essa liberdade para criar apresenta-se como solo fértil para fecundação da criatividade, por meio da diversidade cultural, da

autonomia para criar e para recriar, da prática pedagógica e da ação docente, promovendo a cada dia novas descobertas. Isso exige ações imbricadas dentro de um cenário que permite movimentar todos os agentes neste processo contínuo de construção e de reconstrução da realidade, cujas incertezas fazem parte do presente e do futuro das pessoas. Evidencia-se, portanto, a necessidade desta criatividade ser cultivada diariamente no fazer pedagógico da escola (LIMA et al.2022, p.45)

Quando se fala sobre a criatividade no ensino fundamental, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), menciona sobre a criatividade dentre as 10 competências gerais da educação básica, a segunda se destaca, pois cita que:

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. (BRASIL, 2018, p. 09).

Diante disso, enfatiza que é essencial o educador estimular a criatividade para consequentemente o discente conseguir se posicionar diante de possíveis problemas que surgirá no seu cotidiano de maneira crítica, reflexiva e principalmente criativa. O educador precisa ser o agente transformador do processo da criatividade, logo, se o docente não for criativo, ele não conseguirá despertar a criatividade do educando. Com isso, Araújo enfatiza que:

Desenvolver o pensar, de uma maneira criativa e inovadora não tem sido uma preocupação da escola. [...] a maior parte das escolas qualifica o indivíduo apenas parcialmente para a vida moderna, permanecendo o ensino [...] com sua ênfase na reprodução e memorização de conhecimento se sobrepondo

a qualquer proposta de desenvolvimento de habilidade que predisporiam o indivíduo a pensar de forma flexível e imaginativa. (ARAÚJO, 2009, p. 63).

A criança já nasce com a criatividade, assim, é necessário ao professor estimulá-la para que estapossa a cada dia aperfeiçoar-seem todas as áreas de sua vida. Pois como afirma Araújo (2009, p. 76, destaque do autor) “O adulto no papel de EDUCADOR tem como missão não só facilitar, mas também incentivar e oferecer melhores condições para o desenvolvimento da CRIATIVIDADE na criança”. O docente como incentivador desse processo precisa entender que ele é peça fundamental. Ainda sobre o papel do professor, Lima et al. (2022) cita que:

[...] para desenvolver uma prática pedagógica e uma ação docente nesta perspectiva, exige-se que se tenha um planejamento e um embasamento teórico, pois é um exercício diário cujas ações a serem desenvolvidas precisam ter um significado na vida pessoal e profissional. Isso também contribui no rompimento da visão fragmentada de que para ser criativo “é necessário papel e lápis de cor”. Todavia papel e lápis de cor podem ser usados como instrumentos que permitem “libertar” a imaginação (LIMA et al.2022, p. 43).

Para Lima et al. (2022, p.44) “[...] Há necessidade de um fazer pedagógico que interligue todos os processos envolvidos no ato educativo, como o currículo, o PPP, a prática pedagógica e a ação docente”. Pressupõe-se então que para ocorrer a criatividade no processo de ensino e aprendizagem é necessário que toda a ação da instituição escolar esteja interligada para o fazer pedagógico que envolva a criatividade e que o aluno seja o centro do processo educacional.

Diante do exposto, o espaço escolar é um local oportuno para que ocorra a criatividade tanto do professor, quanto do aluno. Um professor criativo irá tornar o processo mais atraente e significativo para contribuir para uma aprendizagem que faça sentido para o aluno. O educando irá se tornar criativo com o estímulo do professor, assim, percebe-se que o educador tem um papel importante no

processo de estimular esse aluno.

METODOLOGIAS

Para a discussão do presente estudo sobre a importância de utilizar o lúdico nos anos iniciais, como ferramenta metodológica facilitadora para o processo de ensino e aprendizagem. Foi utilizado o estudo bibliográfico com abordagem de natureza qualitativa com caráter descritivo, a pesquisa tem o intuito de conhecer a importância e os métodos lúdicos para o processo de ensino e aprendizagem.

Fachin (2006, p.120) afirma que a pesquisa bibliográfica:

[...] é um conjunto de conhecimentos reunidos em obras de toda natureza. Tem como finalidade conduzir o leitor à pesquisa de determinado assunto, proporcionando o saber. Ela se fundamenta em vários procedimentos metodológicos, desde a leitura até como selecionar, fichar, organizar, arquivar, resumir o texto; ela é a base para as demais pesquisas.(FACHIN (2006, p.120).

Gil (2008 p.28) menciona que a pesquisa descritiva tem como objetivo “[...] a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis [...]”. Silva e Menezes (2000) destacam que a pesquisa de abordagem qualitativa é:

[...] uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. (SILVA E MENEZES,2000, p.20)

Em relação ao critério de seleção utilizado para a elaboração do artigo, foi feito por meio de revisão de literatura, através de leituras analíticas e reflexivas, utilizando materiais como: livros, artigos, TCC's e dissertações, sendo eles físicos ou da internet. Para realizar a seleção dos artigos foram utilizados palavras chave acerca da temática na internet, por meio do Google acadêmico a respeito do lúdico e da criatividade na educação nos anos iniciais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa teve por objetivo compreender a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental. Foi realizada uma pesquisa de revisão bibliográfica com abordagem de natureza qualitativa e caráter descritivo, com a intenção de compreender a importância da ludicidade e como essas atividades contribuem para o processo de alfabetização e letramento dentro das salas de aulas do ensino fundamental I.

Por meio do embasamento teórico dos autores utilizados durante a revisão de literatura e realização deste presente trabalho, foi possível perceber a relevância da utilização o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental, isso porque a ludicidade faz parte da essência humana, utilizada desde a mais tenra idade.

Ressalta-se que para ocorrer o processo de ensino e aprendizagem por meio das práticas lúdicas, o docente tem um papel fundamental, dessa maneira, ele é o responsável por planejar como vai incluir as mesmas dentro da sala de aula. Afinal, é inviável somente realizar o momento das brincadeiras sem nenhuma finalidade, ou seja, ela não pode ser inserida somente para simplesmente passar tempo nas salas de aulas.

As reflexões sobre como o lúdico pode auxiliar no processo de alfabetização e letramento foram significativas, uma vez que ao ser inserido nessa fase os professores podem explorar a ludicidade, contribuindo para além do ensino somente de conteúdos com o auxílio do livro. Conseqüentemente

resultará em um aprendizado que irá contribuir para o desenvolvimento de habilidades necessárias para o desenvolvimento pleno das crianças, incluindo foco, concentração, raciocínio lógico, criatividade, assim como, senso crítico e reflexivo.

Diante dos fatos supracitados em todo esse artigo, as atividades lúdicas são imprescindíveis e uma ótima proposta para as práticas pedagógicas dos anos iniciais do ensino fundamental. Com o intuito de transformar esse momento em uma ocasião prazerosa e simultaneamente educativa, pois essa é a maior finalidade ao inserir a ludicidade dentro das salas de aulas. A presente pesquisa faz-se necessária para os professores reavaliarem a utilização do lúdico nos anos iniciais, em prol de uma aprendizagem divertida e com finalidade pedagógica, ao mesmo tempo em que se estabelece um elo entre educador e educando.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Terezinha. Criatividade na Educação – 1º ed, - São Paulo: Imprensaoficial, 2009.

BEMVENUTI, A. et al. O lúdico na prática pedagógica. 1 ed. – Curitiba; Intersaberes, 2012. rev. e atual. https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/3245/pdf/0?code=gd64k9iLi_6rri0g0j2Rmzn-XVrbedHIWMelwCZtNXEJMKwclNjBRy3myP0Hbjy44P8MIocVpF6FC_t0YWArdbuPg. Acesso em: 16 de maio de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

BRASIL, Pró-letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos anos/séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. – Ed.rev. e ampl. Incluindo SAEB/Prova Brasil

matriz de referência/ Secretaria de Educação Básica – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=6002-fasciculo-port&category_slug=julho-2010-pdf&Itemid=30192. Acesso em 21 mai.2022

CARDOZO. A. C. M. et. AL. A importância do lúdico na alfabetização.Revista Científica UNAR (ISSN 1982-4920), Araras (SP), v.16, n.1, p.277-284, 2018. http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol16_n1_2018/25_A_IMPORTANCIA_DO_LUDICO_NA_ALFABETIZACAO.pdf. Acesso em: 22 de maio de 2022.

FACHIN, Odilia. FundamentosdeMetodologia, 5ªed- São Paulo:Saraiva,2006. Disponível em: <http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/fetch/74302802/FACHIN-Odilia-fundamentos-de-Metodologia.pdf>. Acesso em: 24 de abril de 2022.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa. 4º ed. rev. Ampliada. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; MUNIZ, Simara de Sousa. Ludicidade Como Estratégia De Apoio Na Aprendizagem Dos Alunos Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Humanidades e Inovação v.7, n.8, p. 326-336, 2020. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/3367>. Acesso em: 14 de setembro de 2022.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social – 6º ed. –São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: [GIL-A.-C.-Metodos-e-tecnicas-de-pesquisa-social-6.-ed.pdf](#). Acesso em: 24 de abril de 2022.

GONÇALVES, Edna Ferreira. LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO. São Paulo. 2018. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/bitstream/123456789/1256/1/Artigo%20p%3%b3s%20gradua%3%a7%-c3%a3o%20Edna%20-%20Ludicidade.pdf>. Acesso em: 21 de julho de 2022.

HENDLER, Vanícia Behenck. O Lúdico Nas Primeiras Séries Do Ensino Fundamental. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdade de educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras.2010.Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequenc>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação, São Paulo, editora Cortez, 2005. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brinquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 23 de maio de 2022.

LIMA. A. M. F. D. et.al. Criatividade no cotidiano escolar: uma reflexão necessária para formação humana. In: OLIVEIRA, Lucas Rodrigues Oliveira. (Org.). Educação Dilemas Contemporâneos Volume XI. [livro eletrônico. Nova Xavantina, MT: Pantanal, 2022. p. 34-47. Disponível em: <https://www.editorapantanal.com.br/ebooks/2022/educacao-dilemascontemporaneos-volume-xi/Cap5.pdf>. Acesso em 16 de maio de 2022.

MARIA, Vanessa Moraes et all. A Ludicidade No Processo Ensino- Aprendizagem. Corpus et Scientia, vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/229103167.pdf>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

MOREIRA, Vanessa Marcio. O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM: REFLEXÕES A PARTIR DE UMA PESQUISA REALIZADA EM UMA INSTITUIÇÃO PÚBLICA.

BLICA, DO MUNICÍPIO DE CHAPECÓ (SC)1 – Santa Catarina; 2017. Disponível em: https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10060/1/VANESSA_MARCIO_MOREIRA-%5B47497-907-1715995%5DVANESSA_MARCIO_MOREIRA-Re904-4-715995VANESSA_MARCIO_MOREIRA_Artigo_VF.pdf. Acesso em: 22 de maio de 2022.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica [livro eletrônico] – Curitiba; InterSaberes, 2012. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6228/pdf/0?code=FhZk2OY2xRL1_0eJ8GODD1zKZjvNXInblLqeA2f9WhdF747sBXDMhLP-ZKwnLDH96YS11F46Z2RAtr9_xuflbl+g. Acesso em 20 de maio de 2022.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. REVEMAT, e I S S N 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <http://funes.uniandes.edu.co/25315/>. Acesso em: 21 de julho de 2022.

SILVA, E. L., MENEZES, E. M. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação – 3. ed. rev. atual. – Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001. 121p Disponível em: <https://cursos.unipampa.edu.br/cursos/ppgcb/files/2011/03/Metodologia-da-Pesquisa-3a-edicao.pdf>. Acesso em: 05 de novembro de 2022

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento- 7. ed. – São Paulo: contexto, 2017. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/127656/pdf/0?code=+mAm6ljH6/wU4mUMzh-GGWLeKz03C/14Li6UZxFxq5xOvDWUpGBwHxDkr12/fJtgfJXEpXbmlQU/ZU9Tqx6vsIw>. Acesso em: 22 de maio de 2022.

Alfaletrar: toda criança aprende a ler e escrever- São Paulo: Contexto, 2020. Disponível em: <https://>

plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/184992/pdf/0?code=DICDM3qwZm/9VSexYrXJCF-CrYidnOgDK0S83O87MU5wIftqlD6Cfp2fLExdzeryTBL84gZoDCxaX ICaV2i47iA. Acesso em: 22 de maio de 2022.

TERRA, Ernani. Minidicionário da língua portuguesa Ernani Terra. São Paulo: Rideel, 2011. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/182065/pdf/0?code=vCZyS9iipnQfEhCpBe3cD4jvylQwZGS1mUUyNfdyxqeUkVCUXz2ZKbloSYZJ7NfHL6Ck29jag2F_9srlnOd-3QhQ==. Acesso em: 11 de setembro de 2022.