



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

JAKELINE MARTINS DA SILVA

CONCEPÇÕES SOBRE LUDICIDADE: A PERSPECTIVA DOCENTE DO 5º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE JOÃO PESSOA.

JOÃO PESSOA  
2025

JAKELINE MARTINS DA SILVA

CONCEPÇÕES SOBRE LUDICIDADE: A PERSPECTIVA DOCENTE DO 5º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE JOÃO PESSOA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
como exigência para o título de Licenciatura em  
Pedagogia, pela Universidade Federal da Paraíba  
(UFPB), Campus de João Pessoa.

**Orientadora :** Profa. Dra. Elzanir dos Santos.

JOÃO PESSOA  
2025

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

S586c Silva, Jakeline Martins da.

Concepções sobre ludicidade: a perspectiva docente do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de João Pessoa / Jakeline Martins da Silva. - João Pessoa, 2025.  
39 f.

Orientação: Elzanir dos Santos.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Ludicidade. 2. Prática docente. 3. Ensino-aprendizagem. I. Santos, Elzanir dos. II. Título.

UFPB/CE

CDU 37(043.2)

**JAKELINE MARTINS DA SILVA**

**CONCEPÇÕES SOBRE LUDICIDADE: A PERSPECTIVA DOCENTE DO 5º ANO  
DO ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE JOÃO PESSOA.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para a obtenção do título de licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dra. Elzanir dos Santos

Aprovado em: 05/05/2025.

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente  
 **ELZANIR DOS SANTOS**  
Data: 13/05/2025 08:42:40-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dra Elzanir dos Santos  
Orientadora – UFPB Campus I

---

Prof. Dr. Ildo Salvino de Lira  
Avaliador – UFPB Campus I

---

Prof. Dr. Robson Guedes da Silva  
Avaliador – UFPB Campus

*Fazer viver o brincar, quando nos tornamos "gente grande", é uma forma de perpetuá-lo.*

*Fortuna (2001)*

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, fonte de toda sabedoria e força, que cuidou de mim em toda esta trajetória acadêmica, sem Ele nada disto seria possível. Aos meus pais, não tenho palavras suficientes para expressar minha imensa gratidão por todo o amor, apoio e dedicação que sempre me ofereceram. Ao longo de toda a minha vida, sempre me ensinaram os valores da honestidade, do respeito e da perseverança, agradeço por cada sacrifício feito em nome do meu bem-estar e por sempre me incentivar a buscar meus sonhos. Este trabalho é, em grande parte, resultado de sua constante presença e apoio em minha vida. A família é o alicerce que nos mantém firmes e vocês sem dúvidas foram essenciais para que eu conseguisse chegar até aqui.

Aos meus amigos, que estiveram ao meu lado durante essa jornada, agradeço a cada um de vocês que contribuíram, de alguma maneira, seja ouvindo minhas angústias e incertezas sobre o andamento do trabalho, seja oferecendo palavras de encorajamento quando eu mais precisei. Um agradecimento especial á “Patotinha” que esteve comigo desde o início da graduação nos momentos de alegrias e de dificuldades, vocês deixaram o caminho mais fácil de ser percorrido, vocês são os que me ajudam a enxergar as coisas de outra forma, a ver o lado bom das situações e a não desistir nos momentos de cansaço. A amizade de cada um foi essencial para que eu superasse as dificuldades e pudesse vencer os obstáculos que surgiram ao longo dessa jornada.

Um agradecimento especial ao meu contato de emergência que acreditou em mim, quando nem eu acreditei, que não soltou minha mão em nenhum momento, sua amizade foi fundamental para suportar esse processo, obrigado por tanto, sua amizade tem um propósito lindo em minha vida.

À equipe da Brinquedoteca, minha profunda gratidão pelo acolhimento, apoio e ensinamentos proporcionados ao longo dessa caminhada. A convivência com cada um de vocês foi extremamente enriquecedora e contribuiu de maneira significativa para a minha formação. Agradeço também às crianças, que com seu carinho, alegria e espontaneidade tornaram essa experiência ainda mais especial e me ensinaram lições que levarei para toda a vida.

Gostaria de expressar minha mais sincera gratidão a todos os professores que foram peças-chave nesta trajetória acadêmica, com seus conhecimentos, dedicação e paciência compartilham seus saberes, sempre buscando instigar nosso pensamento crítico e estimular nosso aprendizado. Em especial, quero expressar minha gratidão à minha orientadora, Elzanir

dos Santos, sua orientação foi essencial em cada etapa deste TCC. Sua expertise, paciência, compreensão e disponibilidade para tirar minhas dúvidas e me guiar ao longo de todo o processo acadêmico foram imprescindíveis para a realização deste trabalho, também agradeço pela compreensão em momentos em que os desafios foram maiores e pela sua paciência ao lidar com minhas incertezas.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de curso, cujo tema é “Concepções docente sobre ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental”, tem como objetivo geral analisar práticas lúdicas vivenciadas em uma turma do 5º ano de uma escola pública de João Pessoa e suas possíveis contribuições ao processo de aprendizagem. Os objetivos específicos são: caracterizar a metodologia das aulas e atividades propostas, visando desenvolver a ludicidade; mapear concepções docentes e discentes acerca de práticas pedagógicas lúdicas; identificar o planejamento das aulas, direcionadas ao desenvolvimento de práticas lúdicas. A metodologia deste trabalho caracteriza-se como uma pesquisa de campo, de abordagem qualitativa. O público participante foi composto por 37 alunos de uma turma de 5º ano e o professor regente da turma. Para a coleta de dados, optou-se pelo procedimento definido por Gil (2008) como entrevista por pautas, na qual as perguntas foram elaboradas em um roteiro semi estruturado. A análise foi feita com base em autores, tais como Marcellino (1990), Bacelar (2009), Kishimoto (1993), Bastos *et al.* (2020), Ferreira e Muniz (2020), Fortuna (2000), Narciso *et al.* (2024), Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023), Libâneo (2017), Kishimoto (1999). A análise dos dados se realizou com base na Análise de Conteúdo de Bardin (2016). Como resultado, foi constatado que o professor apresenta uma visão fundamentada e consciente sobre ludicidade, no sentido de conhecer o que é prescrito pelos documentos, contudo percebe-se que falta ao docente um estudo sobre as influências do brincar no processo de ensino-aprendizagem. O estudo mostrou que o uso de atividades lúdicas, quando bem planejadas, contribui para um ensino mais dinâmico, criativo e eficaz. Professores e alunos reconhecem os benefícios dessas práticas, mas ainda existem desafios como a resistência de alguns docentes, falta de formação continuada e escassez de recursos nas escolas.

**Palavras-Chave:** ludicidade; prática docente; brincar; ensino-aprendizagem.

## ABSTRACT

This course conclusion work, whose theme is “Teacher conceptions about playfulness in the initial years of Elementary School”, has the general objective of analyzing play practices experienced in a 5th year class at a public school in João Pessoa and their possible contributions to the learning process. The specific objectives are: to characterize the methodology of the classes and activities proposed, with a view to developing playfulness; to map teacher and student conceptions about playful pedagogical practices; to identify the planning of classes, aimed at developing playful practices. The methodology of this work is characterized as field research, with a qualitative approach. The participants consisted of 37 students from a 5th grade class and the class teacher. To collect the data, we opted for the procedure defined by Gil (2008) as a guided interview, in which the questions were drawn up in a semi-structured script. The analysis was based on authors such as Marcellino (1990), Bacelar (2009), Kishimoto (1993), Bastos et al. (2020), Ferreira and Muniz (2020), Fortuna (2000), Narciso et al. (2024), Malagueta, Nazário and Cavalcante (2023), Libâneo (2017), Kishimoto (1999). The data was analyzed using Bardin's Content Analysis (2016). As a result, it was found that the teacher has a grounded and conscious view of playfulness, in the sense of knowing what is prescribed by the documents, but it is clear that the teacher lacks a study on the influences of play in the teaching-learning process. The study showed that the use of playful activities, when well planned, contributes to more dynamic, creative and effective teaching. Teachers and students recognize the benefits of these practices, but there are still challenges such as resistance from some teachers, a lack of continuing training and a shortage of resources in schools.

**Keywords:** playfulness; teaching practice; play; teaching and learning

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2. LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: FUNDAMENTOS E RELEVÂNCIA PEDAGÓGICA.....</b>	<b>17</b>
2.1. O Conceito de ludicidade.....	17
2.2. A relação entre ludicidade, brincadeira e aprendizagem.....	18
2.3. Jogos e sua contribuição para a aprendizagem;.....	19
2.4. A ludicidade e a gamificação.....	21
2.5. O objetivos do ensino nos Anos Iniciais na BNCC e a ludicidade.....	23
2.6. A importância do planejamento nas atividades lúdicas.....	25
<b>3. CONCEPÇÕES E PRÁTICAS LÚDICAS EM SALA DE AULA.....</b>	<b>28</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>36</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>39</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O tema deste trabalho é sobre as concepções sobre ludicidade: a perspectiva docente no 5º ano do Ensino Fundamental e suas possíveis contribuições ao processo de construção de conhecimento e a socialização dos estudantes. Diante disso, este trabalho busca analisar as experiências vividas em uma escola municipal de João Pessoa e visualizar na prática, como a atuação de um docente pode auxiliar na aprendizagem das turmas, acompanhadas ao longo desta pesquisa.

A ludicidade trata de uma consequência do lúdico, já que está também relacionada a atividades que despertam prazer. No âmbito pedagógico a ludicidade está associada à forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos por meio de diferentes contextos como jogos, brincadeiras, histórias e dinâmicas. As discussões acerca do brincar refletem o quanto as escolas investem pouco neste tipo de mediação para o aprendizado ou o quando ainda é vista como perda de tempo, sendo uma estratégia pouco utilizada em sala de aula pelos professores. De acordo com Varanda et al., (2005), é rara a escola que invista neste aprendizado. A escola, muitas vezes, simplesmente esquece a brincadeira na sala de aula, sendo considerada uma perda de tempo.

Com isso, o brincar tem papel fundamental no processo de aprendizagem pois, é através das brincadeiras que as crianças passam de apenas indivíduos passivos, tornando-se ativos proporcionando a interação com outras crianças e com o ambiente, adquirindo assim, novas experiências e desenvolvendo habilidades importantes para o seu desenvolvimento pessoal e social. Assim, “Na brincadeira, a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las de acordo com as suas necessidades” (VARANDA *et al.*, 2005, p. 216)

Diante disso, procuramos responder algumas indagações que nos ajudaram a entender o norteamo da nossa pesquisa: Como as práticas lúdicas são vivenciadas em uma turma do 5º ano de uma escola pública de João Pessoa e suas possíveis contribuições ao processo de aprendizagem? Portanto, o objetivo geral deste estudo é analisar as práticas lúdicas vivenciadas em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de João Pessoa e suas possíveis contribuições ao processo de aprendizagem. Elencamos os seguintes objetivos específicos: caracterizar as metodologias das aulas e atividades propostas, visando desenvolver a ludicidade; mapear concepções docente acerca de práticas pedagógicas lúdicas; identificar o planejamento das aulas, direcionadas ao desenvolvimento de práticas lúdicas.

A motivação para este estudo surge através das minhas vivências escolares ao longo de parte dos estágios obrigatórios do curso de Pedagogia, quando observei que o processo de aprendizagem do aluno, muitas vezes, ocorre de forma mecânica, e o mesmo é um sujeito passivo, que apenas recebe o conteúdo, sem ter a oportunidade de desenvolver sua criticidade, tendo assim o professor como sujeito central do processo de ensino-aprendizagem e o único detentor de conhecimento. Nesse contexto, o aluno deve se adequar à metodologia da escola, quando na verdade deveria ser o oposto, pois a mesma deveria respeitar as limitações e especificidades dos alunos, adequando-se à realidade dos estudantes. Nesta ótica, Freire (1996) defende que no processo de ensino-aprendizagem deve haver respeito aos saberes dos educandos e uma troca de conhecimentos entre o professor e o aluno, uma via de mão dupla em que as duas partes ensinam e aprendem.

O interesse por este tema surgiu, ainda, com base nas observações em sala de aula de estágio supervisionado IV - Ensino fundamental anos iniciais no período de 30/01/2024 a 03/05/2024, onde foi possível observar que as crianças aos poucos estão perdendo o interesse no brincar e isto é reforçado nos anos iniciais com o discurso de que “eles já estão grandes demais para isso” e que a escola é um lugar sério, portanto o brincar está muito associado a algo supérfluo. Assim, Brougère (1998) nos traz a seguinte reflexão sobre o tema, em nossa cultura parece que se chamou “brincar” o que designa uma atividade ao contrário de “trabalhar”, caracterizada em sua futilidade e pelo simples fato da oposição àquilo que é sério e, em um ambiente sério, este último, a escola, não veria o brincar como algo útil e aceitável enquanto se articula o processo de ensino-aprendizagem.

Ainda durante o estágio em uma turma do 1º Ano de uma escola da rede pública de Santa Rita-PB, não foram observadas práticas lúdicas. Ao contrário, as atividades eram mais repetitivas, baseadas em respostas nos cadernos, atividades essas em que a professora recolhia e colava a atividade, enquanto os alunos apenas respondiam; a atividade era lida pela professora e com o auxílio dela as crianças respondiam de maneira mecânica. Observei que para aquelas crianças estas atividades se tornavam maçantes, pois alguns vinham da Educação Infantil - que era algo mais dinâmico; para outros, que têm o primeiro contato com a escola, é também monótono e mecânico, resultando em desânimo para participar das aulas.

Em uma das visitas que fiz à turma eles estavam passando por uma avaliação externa da disciplina de matemática, avaliação essa que continha vinte e duas questões. Considerei incompatível para a turma, pois muitos ainda não estão no nível alfabético e não conheciam todos os números e nem as letras, necessitando de auxílio o tempo todo para responder à prova. Foi necessário um turno inteiro de aula para realização da atividade e a maioria das

crianças reclamavam do cansaço e da quantidade de questões. As avaliações externas são necessárias sim, para precisa ter uma visão melhor acompanhamento da turma e do ensino e que fossem realizadas de forma adequada à realidade dos alunos.

Ainda sobre minha experiência no Estágio Supervisionado III (Ciclo de Alfabetização), durante as regências que ministrei, sempre busquei levar atividades em que os estudantes trabalhassem em grupo e eu fosse apenas uma mediadora da atividade, sendo eles os sujeitos mais ativos durante a realização das aulas por mim propostas. Por meio disto, foi notório o entusiasmo e a receptividade deles para com a atividade, todos se dispuseram a participar e mostraram que sentiam falta de atividades diversificadas, para além de atividade no caderno ou no livro.

No mesmo ano fiz estágio em uma turma do 5º ano, em 2024, também numa escola de rede pública, dessa vez, no município de João Pessoa no período de 08/07/2024 a 25/10/2024 e esta experiência foi completamente diferente, não só pelas diferenças de idades e conteúdos, mas devido à forma do professor trabalhar os conteúdos em sala de aula. Ele trazia formas bem dinâmicas de desenvolver as aulas: abordava o conteúdo trazendo para realidade dos alunos, usando jogos que trabalhavam o conteúdo abordado na aula, e corrigia as atividades, buscando sempre a participação da turma. Os alunos se mostravam sempre participativos, se voluntariando a participar, inclusive, das correções. O professor também propunha atividades em dupla e grupos em algumas das aulas. Então, quando preparei as regências busquei manter as atividades coletivas, diversificadas, buscando utilizar os demais espaços da escola além da sala de aula, foram realizadas atividades na “sala maker”, que é voltada para aulas de artes, o pátio também foi utilizado em algumas aulas.

Os alunos sempre davam sugestões para complementar as atividades e víamos formas de adequar as ideias deles nas atividades, para que se sentissem parte do processo também, tornando a atividade mais proveitosa para todos. Era evidente o entusiasmo na participação e desenvolvimento das tarefas. Mediante estas experiências, busquei neste estudo dar visibilidade a práticas bem sucedidas, em que a ludicidade pauta a ação docente, aprofundando a compreensão e análises acerca das práticas pedagógicas desse professor que supervisionou o Estágio. Assim, o enfoque foi na análise do olhar docente e discente sobre a ludicidade, mais especificamente nas estratégias, concepções e planejamento da prática pedagógica.

A abordagem do tema da ludicidade na sua relação com o ensino é de suma importância para possibilitar e impulsionar a discussão referente às práticas pedagógicas desenvolvidas, com o intuito de estimular a reformulação do modo de atuação docente que

não se conectam com as necessidades de aprendizagem dos educandos. Isto porque, como já referido, em muitas escolas as aulas são voltadas práticas descontextualizadas e o estímulo à independência dos alunos é deixado de lado. Busca-se com esta pesquisa reforçar que a brincadeira no ambiente escolar pode também contribuir com o aprendizado tendo portanto, uma finalidade pedagógica. Ao visar melhorias no sistema educacional, faz-se necessária a criação de novos métodos de ensino que priorizem o desenvolvimento do indivíduo autônomo e crítico.

Mediante os objetivos delineados para o estudo esta pesquisa foi realizada, tomando como referência a abordagem qualitativa, a qual busca entender comportamentos, fenômenos e experiências sem se preocupar com números ou medições quantitativas. Usada para explorar questões complexas que não são possíveis serem abordadas de forma totalitária por meio de pesquisas quantitativas, como por exemplo a percepção de pessoas sobre algum determinado tema ou a razão pela qual foi feita determinada escolha, buscando entender como e porque as pessoas pensam e agem de formas específicas, através dos estudos de Gil (2008), é importante considerar que esta pesquisa é de caráter qualitativo, pois o mesmo considera que há uma relação entre o sujeito e o mundo real e a mesma não pode ser traduzida em números.

É uma pesquisa de campo com o viés do estudo de caso, segundo Gil (2008, p.58), “o estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo”, o que nos mostra o quanto é importante explorar situações da vida real e descrever o contexto em que se passara a nossa investigação: o espaço da escola. Trata-se de uma metodologia que se concentra na análise de um evento, fenômeno, pessoa ou grupo em um contexto específico dentro de um determinado tempo. Busca compreender a complexidade e particularidade do caso abordado e leva em consideração os diversos fatores que influenciam a situação.

A técnica de coleta de dados foi a “entrevista por pautas” que trata de uma conversa entre pesquisador e entrevistado sendo um modelo flexível que permite que o entrevistador faça perguntas que não estavam no roteiro e a observação. De acordo com Gil (2008, p. 112)

A entrevista por pautas apresenta certo grau de estruturação, já que se guia por uma relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando ao longo de seu curso. As pautas devem ser ordenadas e guardar certa relação entre si. O entrevistador faz poucas perguntas diretas e deixa o entrevistado falar livremente à medida que se refere às pautas assinaladas. Quando este se afasta delas, o entrevistador intervém, embora de maneira suficientemente sutil, para preservar a espontaneidade do processo.

Na entrevista foram abordados aspectos como concepções de ludicidade, a relação entre ludicidade e aprendizagem, dentre outros. Foi também utilizada a técnica da observação para coleta de informações, enfocando aspectos, dentre os quais a metodologia, as atividades, a relação entre professor e aluno. Para obtenção dos depoimentos dos estudantes acerca de suas percepções sobre aulas lúdicas propostas pelo professor em sala de aula foi realizada uma conversa informal, no contexto de uma dinâmica chamada “batata quente”. Nela, foram realizadas algumas perguntas como: “o que você acha desse tipo de atividade?” “Você mudaria algo nas atividades propostas?”

Atualmente a escola atende 936 estudantes, dentre eles 67 são estudantes com deficiência e/ou transtornos. A escola oferece o Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano e 1º 2º segmento da EJA. Dos recursos estruturais a escola dispõe de espaços físicos que estão destinados para secretaria, diretoria, setor administrativo, sala de arquivos, 13 salas de aula, 01 sala de interatividade/google, 01 sala de recursos multifuncional, 01 biblioteca, 01 sala de professores, 01 sala de especialistas cozinha com despensa, banheiro para as merendeiras, 01 banheiro feminino para professoras e funcionárias, 01 masculino para os funcionários e professores, 01 banheiro feminino e 01 masculino, adaptados para alunos com deficiência física, 01 refeitório, 02 pequenos almoxarifados, 01 sala da banda, 01 escovódromo, 01 ginásio poliesportivo, pátio descoberto, jardins e uma grande área não construída que está sendo murada e possui um espaço destinado a uma pequena horta. Seu público são estudantes que residem em Mangabeira VI, Mangabeira VII, Mangabeira VII, Cidade Verde e comunidade adjacentes e bairros circunvizinhos como Bancários e Valentina.

Neste sentido, buscou-se coletar informações ao longo de dez visitas à sala de aula. O primeiro dia de visita à escola foi destinado a esclarecer os objetivos da pesquisa e pedir autorização da gestão para realizar a entrevista e entrega do termo de aceite para realização da pesquisa de TCC. No segundo dia, tive o primeiro contato com a turma e o professor, ocasião na qual coletei a assinatura do Termo de Livre Esclarecido. Nas visitas posteriores pude acompanhar um pouco da rotina da turma na semana de adaptação no início do ano letivo, bem como a rotina posterior à adaptação. As informações colhidas foram registradas por meio de gravação de voz e transcrição, sistematizadas e analisadas com inspiração na Análise de Conteúdo de Bardin (2016).

O trabalho está estruturado da seguinte forma: uma introdução, a qual aborda uma breve contextualização do que será apresentado ao longo do trabalho, contendo a metodologia e objetivos do mesmo; o capítulo do referencial teórico, no qual traz-se conceitos como ludicidade, gamificação e sua relação com ludicidade, objetivos dos anos

iniciais, tendo como base os documentos oficiais e estudos sobre o campo; o capítulo das análises, que disserta a respeito da entrevista realizada com o professor sobre suas concepções de ludicidade, bem como análises das observações realizadas nas aulas de uma turma do 5º ano, enfocando as práticas lúdicas. Por último as considerações finais, apontam os achados da pesquisa, bem como os desafios enfrentados no desenvolvimento da ludicidade em sala de aula, a falta de formação continuada para os docentes apesar dos resultados positivos que essas atividades possibilitam ao processo de ensino-aprendizagem. São indicadas, também, questões que a pesquisa aponta para estudos futuros.

## **2. LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: FUNDAMENTOS E RELEVÂNCIA PEDAGÓGICA**

Neste capítulo, vamos tratar da conceituação da ludicidade, que é um conceito-chave para se entender as práticas educativas que se referem ao brincar, ao jogo, bem como outras formas de expressão criativas, direcionadas ou espontâneas. A ludicidade como conceito se estende além do simples brincar, contemplando aspectos cognitivos, emocionais e sociais, no processo de aprendizagem. Além disso, traz-se uma breve discussão sobre a relação entre ludicidade e brincadeira, entre ludicidade e aprendizagem, bem como situa-se os objetivos dos Anos Iniciais e o lugar da brincadeira nas previsões normativas para esta etapa.

### **2.1. O Conceito de ludicidade**

A ludicidade começou a ser pensada de maneira mais profunda a partir do início do século XX, com ênfase na importância do jogo e das atividades lúdicas para o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das crianças, mas também para a constituição da sociedade de forma mais ampla. Piaget é um dos primeiros autores a abordar a importância do jogo no desenvolvimento infantil, ele acreditava que o jogo era um meio fundamental para a criança construir conhecimento, especialmente nas fases iniciais do desenvolvimento cognitivo, pois promove a interação com o ambiente, ajudando-a a estruturar o pensamento e a compreender o mundo ao seu redor.

O conceito de “ludicidade” refere-se ao caráter lúdico das atividades, sendo assim a capacidade de promover prazer, criatividade e diversão, o termo ludicidade tem origem da palavra lúdico que vem do latim *ludus* que significa brincar. Segundo Marcellino (1990, p.25) o lúdico é uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

A ludicidade nos anos iniciais, tem uma contribuição significativa no processo de aprendizagem, pois favorece o engajamento, a motivação e a construção do conhecimento de forma mais leve e prazerosa. Considerando a ludicidade no contexto de uma turma do 5º ano, quando os alunos estão na transição de infância para adolescência, torna-se importante levar em consideração atividades lúdicas que atendam tanto à necessidade de socialização quanto ao desenvolvimento cognitivo.

Deste modo a ludicidade passa a ser ferramenta importante no processo de aprendizagem, podendo ser utilizada em todas as disciplinas escolares, o que propicia uma

maior flexibilidade, bem como uma interdisciplinaridade entre as áreas do conhecimento. Neste sentido Bacelar (2009, p.26) traz que:

O lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização. Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal.

A vivência lúdica também significa uma experiência individual, processada internamente, apenas o indivíduo pode exprimir se está em estado lúdico ou não, uma determinada brincadeira pode ser lúdica para uma pessoa e não ser para outra ( Bacelar, 2009, p.26). A ludicidade não deve ser vista apenas como um momento de descontração, mas sim como um método de construção do conhecimento, de inovação e de enriquecimento das práticas educacionais.

## **2.2. A relação entre ludicidade, brincadeira e aprendizagem**

A ludicidade tem como pressuposto o prazer e, portanto, é uma necessidade de todo ser humano, independente da idade. Uma de suas formas é a brincadeira. Aqui, vamos tratar especificamente da ludicidade e brincadeira vivenciada pelas crianças.

A criança durante a brincadeira começa a ter atitudes do cotidiano, como uma imitação da realidade, mas tendo consciência que “é de mentirinha”, mas se faz necessário algumas regras para organizar conflitos afetivos e sociais que podem fazer parte da brincadeira. Para Kishimoto (1993) a brincadeira quando apontada com uma atividade da criança, seja sozinha ou em grupo, ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade , levando-a a lidar com dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas no seu universo infantil.

Ao brincar a criança organiza informações acerca dela e de sua realidade ao mesmo tempo que estimula seu desenvolvimento. Segundo Bastos *et al.* (2020, p.468) é brincando que a criança aprende a respeitar regras, a expandir seu círculo social e a respeitar a si mesma e aos outros. Por meio do lúdico, a criança expressa-se mais facilmente, desenvolve habilidades de escuta e comunicação, e aprende a expressar suas opiniões.

Por muito tempo a criança foi vista como um mini adulto. Porém, em face da complexificação das sociedades e mudanças no papel das famílias, dentre outros fatores, surgiram os sistemas escolares no século XVII. Diante disso, as escolas passaram a ter o

papel de educar as crianças, fazendo com que deixassem de ser apenas observadores dos adultos e se tornassem participantes ativos ao interagirem com outras crianças. A criança passou a frequentar a escola junto com seus amigos, vivenciando novas emoções e alegrias inerentes à infância (Bastos *et al.*, 2020, p. 466), construindo seu conhecimento a partir de suas experiências com o outro através de brincadeiras e vivências sociais.

A brincadeira, de um lado, auxilia no aprendizado de tal modo que ao brincar as crianças trocam informações com o meio em que estão inseridas, bem como com os outros participantes que estão inseridos na brincadeira de modo a estimular o cérebro e convertendo os conhecimentos ali adquiridos em aprendizado. Por outro lado, a aprendizagem é uma atividade social onde diferentes áreas do conhecimento se interligam, por essa razão a criança necessita de espaço e tempo adequado para vivenciar situações do seu cotidiano que, muitas vezes, só é possível por meio das brincadeiras (Ferreira e Muniz, 2020, p. 330).

No brincar nota-se o papel ativo das crianças como criadoras e produtoras de cultura, pois é notável, tanto o seu conservadorismo, em relação a algumas brincadeiras, quanto sua capacidade de modificar outras brincadeiras, de maneira tão rápida que o adulto, muitas vezes, não acompanha. Assim, também na escola, de acordo com Fortuna (2000)

[...] os conteúdos escolares são simultaneamente conservadores e inovadores: constituem-se de conhecimentos produzidos socialmente ao longo da história da Humanidade, muitos deles ditados segundo a ótica das classes dominantes, mas não sem participação dos dominados, conteúdos estes que convivem ou, mais do que isto, combatem e são enfrentados por visões revolucionárias de cada época, de cada aspecto da lidade, de cada construto intelectual.

A aprendizagem nada mais é que a internalização e a apropriação de instrumentos e signos em um contexto de interação, e o brincar trata da apropriação ativa da realidade através da representação e/ou da aprendizagem e construção de regras durante a vivência de jogos de regras, por exemplo.

### **2.3. Jogos e sua contribuição para a aprendizagem;**

Ao falar de ludicidade importa reforçar sua contribuição para a aprendizagem escolar uma vez que é possível, também, tê-la como uma mediação pedagógica. O jogo é um exemplo, ao qual de acordo com Ferreira e Muniz (2020) tem como finalidade, regras pré-estabelecidas de ações que sistematizam sujeitos envolvidos, porém tudo depende da

imaginação colocada à disposição dos participantes e a possibilidade de modificá-las de acordo com suas necessidades e seus interesses. Assim como a vivência lúdica, o jogo também é uma experiência individual, fazendo com que cada indivíduo tenha uma relação diferente com o jogo. Dessa forma, trazendo para a realidade infantil, é uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa um resultado final [sic]. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe (Kishimoto, 1994, apud Ferreira e Muniz, 2020, p. 328).

Quando falamos em jogo poucas vezes o associamos ao ambiente escolar, porque de fato ele esteve, durante muito tempo, pouco ligado a este ambiente. O jogo começou a ser introduzido, como prática pedagógica, com a chegada das ideias escolanovistas no Brasil. “Embora iniciada no período imperial com a instalação das primeiras escolas infantis, teve seu ponto alto nos anos 20 e 30” (Kishimoto, 1993, p.104). O movimento escolanovista assumia princípios baseados na valorização do indivíduo, socialização, liberdade, atividade e vitalidade, para Libâneo (2017) o escolanovismo é uma abordagem que enfatiza a centralidade do aluno no processo educativo, promovendo uma educação mais dinâmica e adaptada às suas necessidades e contextos.

Nesta época, assim como ainda acontece nos dias de hoje, o jogo não era bem visto pelos pais, pois eles não colocam os filhos nas escolas para brincarem e sim estudar, não sendo levado em consideração o papel do jogo educativo. Porém, segundo Kishimoto (1993, p.102) “quando desenvolvido livremente pela criança, o jogo tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral.” Entretanto, no contexto educacional o jogo pode ser usado como facilitador na aquisição de conhecimento, o jogo não é o fim tensionado a ser trabalhado em sala, mas sim usá-lo como ferramenta que auxilia o trabalho do professor, e como o eixo que norteia a um conteúdo didático determinado a fim de facilitar o aprendizado dos alunos.

Na visão de Kishimoto (1994), um jogo educativo representa uma atividade recreativa com objetivos de ensino, isto é, elaborado para impulsionar o aprendizado e o progresso infantil em várias áreas – mental, social, emocional e físico. A autora acredita que o jogo educativo une a alegria da brincadeira com a criação do saber, atuando como um aliado valioso na jornada de aprendizado. Argumentando também que o jogo não deve ser visto como apenas um instante de diversão ou distração, mas sim como uma ferramenta de ensino crucial que pode ser integrada à rotina escolar. Para ela, o jogo é o cenário onde a criança vivencia, explora, falha e evolui ao participar de maneira dinâmica e inventiva.

Sendo assim,

Para que o jogo seja um aprendizado e não uma obrigação para a criança, é interessante deixar que o aluno escolha com qual jogo queira brincar e que ele mesmo controle o desenvolvimento sem ser coagido pelas normas do professor. Para que o jogo tenha a função educativa não pode ser colocado como obrigação para a criança. (Kishimoto, 1999)

Portanto, o jogo educativo resulta de um empréstimo da ação lúdica para servir à aquisição de informações (Kishimoto, 1993, p.106). O jogo portanto não pode ser visto como despreparo do professor ou falta de planejamento, ele deve ser visto como um recurso ligado ao desenvolvimento e aprendizagem do aluno. De acordo com Kishimoto (1993, p. 106) nenhum professor, que pelo menos tenha ouvido falar em escola nova, desconhece o valor dos jogos no ensino de toda e qualquer disciplina. Dessa forma, o aluno fixa melhor o conteúdo e aprende de forma divertida e prazerosa.

#### **2.4. A ludicidade e a gamificação**

Quando pensamos em tornar a sala de aula um lugar menos massante, motivador e divertido, dois conceitos surgem como aliados poderosos: ludicidade e gamificação. Embora diferentes, eles se conectam de forma profunda e podem transformar a experiência de ensinar e aprender.

A gamificação pode ser considerada o uso de elementos característicos dos jogos - como desafios, recompensas, classificações e níveis - em contextos que não são, em essência, jogos. A ideia é simples, mas impactante: usar essas dinâmicas a fim de tornar as atividades diárias mais estimulantes, divertidas e efetivas. Segundo Moraes et al. (2020), gamificação é aplicar técnicas de jogos em contextos educacionais com o objetivo de engajar os estudantes, promover a colaboração e desenvolver habilidades como resolução de problemas, autonomia e criatividade.

Na educação, essa abordagem vem ganhando cada vez mais espaço. Ao transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais interessante, a gamificação instiga o interesse dos alunos, ao mesmo tempo em que oferece metas claras, recompensas pelo progresso, feedback contínuo e um ambiente que favorece o crescimento pessoal. Além disso, conforme Moraes et al. (2020), a gamificação também fornece ambientes mais colaborativos e dinâmicos, favorecendo habilidades importantes como autonomia, decisão e resolução de problemas. Vale ressaltar que esta estratégia vai muito além do uso de jogos digitais, sendo ela também expressa por meio de dinâmicas de grupo, desafios presenciais ou qualquer metodologia ativa que envolva a essência do jogo.

De acordo com Narciso *et al* (2024, p. 315)

A gamificação surge como uma alternativa capaz de reconfigurar o cenário educacional, ao introduzir uma abordagem que alia educação e entretenimento, facilitando assim a assimilação de conteúdos e a promoção de um aprendizado mais significativo e duradouro.

A atividade gamificada se adapta a diferentes estilos de aprendizagem, permitindo que alunos interajam com o conteúdo educacional de maneiras que se alinhem às suas preferências pessoais e necessidades de aprendizagem (Narciso *et al*, 2024, p. 317). Ao utilizar essas ferramentas o professor chama a atenção do aluno ao envolver algo que está ligado ao seu cotidiano.

Usar esse tipo suporte em sala de aula, ainda é visto apenas como um jogo que não possui fim educativo, mas é importante encontrar um equilíbrio entre os elementos lúdicos e os objetivos pedagógicos para assegurar que a gamificação contribua efetivamente para o processo de aprendizagem (Narciso *et al*, 2024, p.319). Fazendo-se necessário um planejamento detalhado e que esteja de acordo com os objetivos curriculares, assim como às necessidades dos alunos.

Dessa forma além de promover o engajamento e a motivação, a gamificação também tem sido reconhecida por seus benefícios no estímulo à colaboração, na resolução criativa de problemas e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, conforme apontam Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023, p. 268). Portanto a gamificação não só facilita a aquisição de conhecimento de modo eficaz e prazeroso, como propicia o desenvolvimento integral do aluno como os habilita para solucionar desafios futuros.

A gamificação, embora não esteja vinculada exclusivamente ao uso de meios digitais, pode utilizá-las, também favorecendo, inclusive, a inclusão digital dos estudantes. Desse modo, conforme a BNCC (2018), ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes. Levando em consideração a importância da escola de estimular a reflexão e contribuir para o desenvolvimento do estudante. Vale salientar também que a escola compreenda e incorpore as novas linguagens oferecendo uma participação consciente na cultura digital. Formando um estudante crítico tanto em relação aos conteúdos e ao mundo que o cerca.

## 2.5. O objetivos do ensino nos Anos Iniciais na BNCC e a ludicidade

De acordo com a BNCC (2018) são objetivos dos Anos Iniciais:

Alfabetizar até o 2º ano, desenvolvendo leitura, escrita e oralidade, estimular o raciocínio lógico e matemático com resolução de problemas, explorar o mundo natural e social, com base na observação e vivência, promover a cidadania, com valores como respeito, empatia e convivência, desenvolver competências socioemocionais e a autonomia, usar tecnologias de forma ética e educativa, bem como garantir o desenvolvimento integral da criança, respeitando seu ritmo e diversidade.

A BNCC enfatiza a relevância das situações lúdicas de aprendizagem e a relação entre experiências vividas e a progressiva de sistematizar o conhecimento e ressalta que a ludicidade é pertinente também ao Ensino Fundamental, não só para a Educação Infantil, etapa em que as vivências lúdicas são mais destacadas. No Ensino Fundamental, a criança começa a expandir os seus conhecimentos e capacidades, sendo pertinente que os métodos pedagógicos fomentem um pensamento mais crítico, criativo e investigativo. A relação entre a aprendizagem lúdica e a sistematização do conhecimento ajuda a constituir competências que são essenciais para o desenvolvimento de um cidadão pleno, autônomo, capaz de perceber, interpretar e interagir de forma significativa com o mundo. Portanto,

Ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária 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 (Brasil, p.57-58, 2018).

Contudo, a articulação entre experiências concretas anteriores à escolarização dos educandos e a sistematização do conhecimento é um desafio, no entanto, o mesmo é mais acentuado para o ensino fundamental. Quando acolhidas na escola, as crianças estão mais predispostas a construir conceitos de forma mais abstrata e mais sistemática. Portanto, isso não quer dizer que o processo de aprendizagem deve abrir mão da relação com a prática e com as experiências do cotidiano do estudante. Fazer a ligação do cotidiano para os conceitos formais, tais como matemática, ciências, história, língua portuguesa etc., é uma maneira de se reforçar a aprendizagem e dar sentido ao conteúdo, dessa forma

O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de

argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza (Brasil, p. 58, 2018).

Portanto, a BNCC, na Educação Infantil, pretende promover o desenvolvimento integral das crianças mediante as vivências, de forma significativa, afetiva e respeitosa, que assegurem os direitos das crianças de brincar, conviver, participar, explorar, expressar e se reconhecer, sendo favorecidos em ambientes com escuta, diálogo e descoberta; esses saberes formam os campos de experiências que respeitam as formas plurais de ser, sentir e aprender das crianças, de forma que cresçam com autonomia, criatividade e vínculos afetivos. Considerando isso, a relação dos saberes da Educação Infantil com as novas exigências do Ensino Fundamental requer, portanto, a construção de espaços de aprendizagens móveis, em que o lúdico é um espaço não só do divertimento, mas também da formação cognitiva e crítica, social e de acordo com as competências e habilidades propostas pela BNCC.

A BNCC traz a ludicidade de modo mais presente na Educação Infantil, com diversas formas de trabalhar as habilidades e competências das crianças. Quando se trata nos anos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a ludicidade aparece apenas como competências específicas nas disciplinas de Artes e Educação Física. “Experientiar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte” (Brasil, 2018, p. 198).

Esse afastamento da ludicidade nas disciplinas mais "cognitivas" pode ter origem na ideia tradicional da escola que, até hoje, concebe o processo de alfabetização como a presença de técnicas de leitura e de escrita, com escassa exploração de práticas pedagógicas desenvolvidas como aquelas que envolvem imaginação e criatividade. Muitas escolas e professores estão limitados à ideia de que a alfabetização deve funcionar por meio de um modelo de ensino que se apoia na repetição, memorização e no exercício mecânico do início da escolarização, convencidos de que o processo de alfabetização seguiria um percurso linear, um percurso técnico.

Para Vygotsky (2007) o desenvolvimento da linguagem e do pensamento que ocorre por intermédio das interações sociais e da apropriação dos objetos culturais que, no caso da alfabetização, podem ser considerados como os materiais lúdicos. Para o autor, o jogo corresponde a uma prática que faz a mediação entre aquilo que a criança já sabe e aquilo que ela ainda não sabe, espaço de aprendizado em que se cruzam a imaginação e o pensamento lógico.

## **2.6. A importância do planejamento nas atividades lúdicas**

O planejamento de aulas e o planejamento escolar são passos fundamentais na organização adequada do trabalho pedagógico, favorecendo o desenvolvimento do ensino de forma ordenada e cumpre as necessidades dos alunos. No cenário escolar, o planejamento possibilita a definição de objetivos educacionais, a escolha de conteúdos, a escolha de metodologias adequadas e o planejamento de avaliações, favorecendo a correspondência entre o que se pretende ensinar e o que é realmente ensinado em sala de aula. Desse modo, tanto o planejamento escolar, de natureza mais ampla, quanto o planejamento de aula, mais estreito e cotidiano, correspondem a instrumentos indispensáveis para proporcionar uma educação de qualidade, coerente e significativa.

Planejar é, acima de tudo, um ato intencional e reflexivo, que visa antecipar ações para alcançar determinados fins. De acordo com Libâneo (1994, p. 222), “o planejamento é a sistematização prévia de ações que visam a alcançar objetivos educativos”. Complementando essa ideia, Oliveira (2011, p. 31) destaca que “o planejamento escolar é uma ferramenta que organiza o trabalho pedagógico de modo a integrar teoria e prática, considerando as necessidades concretas da escola e dos estudantes”. Assim, o planejamento no contexto educacional não é apenas um requisito burocrático, mas um processo dinâmico que garante a intencionalidade do ensino, promovendo uma educação mais significativa e transformadora.

O planejamento de aula corresponde a uma atividade indispensável para que o professor organize de modo intencional as ações educativas em sala de aula, neste caso, permite ao docente refletir, previamente, sobre quais serão os objetivos de aprendizagem, quais os conteúdos a serem abordados, quais metodologias mais adequadas, e as formas de avaliação. Para Libâneo (1994, p. 223): "o planejamento de aula orienta a ação do professor, articulando os conteúdos escolares com as condições concretas de aprendizagem dos alunos" Portanto, o planejamento da aula se torna um instrumento que visa potencializar o processo de ensino-aprendizagem, favorecendo maior eficácia e intencionalidade às práticas pedagógicas.

Para além de estruturar o trabalho didático, o planejamento de aula assegura ao professor maior segurança e flexibilidade na condução das atividades escolares. Haydt (2006, p. 95) afirma que "planejar a aula significa prever o que se deseja com os alunos, escolher os meios mais adequados para isso e antecipar as dificuldades que podem surgir". Deste modo, o planejamento de aula também não é um roteiro engessado, mas um guia que deve ser ajustado às reais necessidades dos alunos e às dinâmicas do processo educativo. Um planejamento

bem estruturado e flexível é, portanto, um aliado fundamental na construção de aulas mais significativas.

Além disso, o planejamento da aula requer que o professor tenha uma visão abrangente do currículo, considerando não somente a transmissão de conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências, habilidades e valores. Para Zabala (1998, p. 19), “ensinar não é apenas transmitir conhecimentos, mas, sim, organizar situações de aprendizagem que favoreçam o desenvolvimento integral do aluno”. Portanto, ao planejar a aula, reflete-se sobre como proporcionar oportunidades de aprendizagem ativa, crítica e criativa, em o aluno possa se apropriar do conhecimento de forma significativa e transformadora.

Outro ponto importante para o planejamento da aula é a avaliação contínua e formativa, que deve ser proposta como parte do processo de ensino. Para Luckesi (2011, p. 54), “avaliar é um ato de amor que visa melhorar a aprendizagem e não puni-la”. Desse modo, o planejamento deve considerar momentos de avaliação que não verifiquem apenas o que foi aprendido, mas que subsidie a reorientação do trabalho pedagógico. Com isso, o professor assume postura de mediador e facilitador da aprendizagem, atento ao que os alunos necessitam e comprometido com a construção de um ambiente escolar mais justo e democrático.

Ao planejar uma aula, o professor faz escolhas metodológicas que estejam adequadas aos objetivos e conteúdos de ensino, sendo fundamental também levar em conta a relevância da ludicidade como uma estratégia de ensino. A ludicidade, quando inserida de maneira intencional e pensada na prática docente, potencializa o processo do ensino-aprendizagem, pois favorece o engajamento, a motivação e o prazer em aprender. De acordo com Kishimoto (1996, p.15), "a ludicidade é uma necessidade básica da criança, sendo, portanto, um dos meios privilegiados de aprender". Assim, planejar atividades lúdicas não consiste apenas em inserir jogos ou brincadeiras de maneira aleatória, mas em organizar situações que respeitem os objetivos pedagógicos e que, de forma criativa e significadamente, atendam às necessidades dos estudantes.

A inserção da ludicidade no planejamento de aula requer do professor sensibilidade para ver o brincar como uma linguagem própria da infância e um caminho legítimo para a construção do conhecimento. Para Brougère (1998, p. 7), "o jogo não é apenas diversão, mas uma forma de relação com o mundo". Assim, ao planejar aulas que contenham atividades lúdicas, o educador propicia um ambiente dinâmico, onde o aluno sente-se mais confiável para experimentar, errar, descobrir e aprender. Portanto, a ludicidade é uma forte aliada do

ensino, contribuindo para a formação integral dos estudantes, pois ajuda a desenvolver suas habilidades cognitivas, sociais, emocionais e de forma criativa.

Isso leva à constatação de que a articulação entre planejamento e ludicidade no contexto escolar revela a necessidade de uma prática pedagógica que, por um lado, é intencional e, por outro, é flexível e que considera o envolvimento ativo dos alunos no processo de aprendizagem. O planejamento, baseado na ludicidade contribui para vivências mais prazerosas e enriquecedoras, em que o conhecimento é construído de maneira mais natural e significativa, observando os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem. Desse modo, o professor, ao trabalhar atividades lúdicas no seu planejamento, potencializa o engajamento e a autonomia dos alunos, propiciando um ensino mais humanizado, crítico e transformador.

Em suma, o planejamento das aulas, aliado à ludicidade, se apresenta como um elemento fundamental na construção de práticas pedagógicas mais intencionais, dinâmicas e com significado. Efetuar um planejamento com responsabilidade e criatividade possibilita ao professor, não apenas organizar suas ações educativas, mas fornecer experiências de aprendizagem que respeitam as necessidades e potencialidades dos educandos. A inserção do lúdico no planejamento expande as possibilidades de interação, descoberta e desenvolvimento integral, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, autônomos e participativos. Assim, o planejamento pedagógico, longe de ser um simples requisito burocrático, se reafirma como um processo vivo, flexível e transformador, que coloca o aluno no centro da aprendizagem e valoriza o ato educativo como espaço de criação e humanização.

### 3. CONCEPÇÕES LÚDICAS EM SALA DE AULA

Quando recordamos da infância, dificilmente não nos recordamos também das brincadeiras. Elas são intrínsecas ao ser criança. Portanto, é por isso que o brincar pode - e deve - ter lugar dentro da escola. Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a ludicidade apresenta-se uma aliada de peso no processo de aprendizagem.

Gilles Brougère (1995), um educador francês, reforça essa ideia ao dizer que a linguagem do jogo é a própria da infância. Ele diz que, ao brincar, a criança interpreta o mundo ao seu redor, experimenta papéis sociais e cria significações – aprende, portanto, pelo vivo e pelo ativo. Pesquisas mais recentes de Oliveira e Duarte (2020) mostram como, na prática, o uso de atividades lúdicas transforma a sala de aula. Os professores relatam que o uso de jogos, dramatizações, músicas, dinâmicas, geram maior participação dos alunos, além de um ambiente mais afetivo, colaborativo e criativo.

Para Grandó (2015), a aplicação de jogos na matemática, por exemplo, permite que o aluno desenvolva estratégias para solucionar problemas, enquanto ele está jogando é possível explorar e vivenciar na prática conceitos matemáticos. Portanto, a ludicidade não é um "recurso a mais", mas parte fundamental de uma educação que respeita a infância e suas formas de ser e aprender. Integrar o brincar no cotidiano escolar é igualmente uma forma de humanizar o ensino, tornando-o mais sensível, mais próximo da realidade dos alunos e, acima de tudo, mais significativo.

Este capítulo trata das análises dos dados da entrevista feita como o professor regente, o qual será identificado por um nome fictício de Carlos, da turma do 5º ano do EF, articuladas a alguns depoimentos dos alunos, obtidos em conversa informal, bem como análises da observação das aulas. Objetiva-se refletir se existe, de fato, a relação entre a prática pedagógica do professor e o que ele entende sobre ludicidade.

Por questões éticas, o nome do docente entrevistado não será identificado. Ele tem formação em Pedagogia, atua a cerca de 9 anos, tem 42 anos de idade e leciona em duas turmas em cidades diferentes: no município de Conde e no município de João Pessoa.

Inicialmente, foi indagado ao professor: “Você acha importante que as crianças brinquem na escola? Por quê?” Carlos respondeu: “Sim, pois as crianças têm direito de brincar”. O professor assegura que as crianças devem sim brincar nas escolas, visto que brincar é um direito seu. O brincar de fato é um direito assegurado por lei, sendo dever do Estado, da família e da sociedade proteger, preservar e garantir o direito ao brincar a todas as

crianças (Brasil, 2024, p. 03). Além de ser considerado como uma ferramenta que possa contribuir durante o processo de ensino-aprendizagem.

Foi questionado também “Quanto tempo as crianças têm para brincar na escola?” e sua resposta foi a seguinte: “Oficialmente as crianças têm 20 minutos para brincar, que é o horário do intervalo, e algumas atividades lúdicas realizadas durante as aulas, que são consideradas brincadeiras intencionais.

O docente demonstra compreender a diferença entre o brincar espontâneo e o brincar pedagógico. Para ele, o tempo destinado ao recreio representa o momento do brincar livre, em que as crianças têm autonomia para escolher suas atividades. Já as atividades lúdicas realizadas em sala de aula são vistas como um brincar intencional, planejado com objetivos pedagógicos específicos. Dessa forma, mesmo que envolvam elementos do lúdico, essas atividades são compreendidas como tarefas orientadas, integradas ao conteúdo curricular, e não como momentos de brincadeira no sentido espontâneo.

Partindo da compreensão acerca da importância e da necessidade do planejamento das atividades lúdicas, perguntou-se: “Como você organiza as aulas pensando na ludicidade?” E o professor respondeu: “Normalmente uso o capítulo do livro chamado ‘aprender brincando’, eu sigo e faço o plano com base no livro didático.” A partir da fala do professor, importa destacar que suas práticas com a ludicidade são orientadas pelo próprio livro e outros materiais didáticos. De acordo com Fortuna,

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. (Fortuna, p. 155, 2000)

Dessa forma, ao fazer uso dessas atividades o professor consegue chamar atenção do aluno para o conteúdo, incentivando a participação e o aprendizado de maneira ativa.

Seguindo essa linha do planejamento, foi perguntado ainda se ele faz uso de brincadeiras para ensinar algum conteúdo durante a aula? E então sua resposta foi “só quando é a aula específica, obedecendo o capítulo do livro”. Logo, foi feito um novo questionamento “mas se não for proposto no livro, não faz outro tipo de atividade diversificada?” Que prontamente foi respondido “normalmente não, às vezes quando lembro de alguma coisa que dá pra fazer, a gente faz no improviso”.

A partir da fala do professor, pode-se notar uma contradição, pois anteriormente ele fala da intencionalidade das atividades lúdicas realizadas em aulas, mas em seguida se contradiz dizendo que, se não forem orientadas pelo livro, algumas vezes faz no improviso,

não tendo um planejamento, não reconhecendo a necessidade de um planejamento para execução destas atividades. Durante as observações em sala foi possível constatar que ele sempre tinha registrado na agenda a ordem do que ele faria no dia, a qual ele sempre mostrava para facilitar o acompanhamento diário das atividades. Algumas vezes, a atividade lúdica estava no plano, outras vezes ele elaborava na hora, mas sempre seguindo o conteúdo da aula.

Relacionando com a pergunta anterior foi questionado o que ele ensina por meio da ludicidade, e sua resposta foi “o conteúdo do livro, só que de forma lúdica, vai depender do conteúdo do capítulo.” O livro utilizado na instituição se chama A Conquista da editora FTD, que além do capítulo intitulado “aprender brincando”, o manual do professor traz ao longo dos temas das aulas o tópico “+ atividades” que propõe diversos tipos de atividades em grupo e individual, desde debates até atividades práticas.

Uma das características do planejamento é que ele está voltado para a ação futura. Sendo assim,

o conceito de planejamento [...] traduz, explicitamente, o sentido de no presente se antecipar o futuro. A orientação para o futuro faz parte da natureza humana e se constitui, aliás, no próprio sentido da educação - o vir-a-ser, o desenvolvimento são alguns conceitos que representam essa tendência humana. (Luck, 2008, p.28).

Portanto, a previsão é elemento integrante do processo de planejamento, assim, podemos observar a necessidade do docente de trabalhar com a previsão das atividades a serem realizadas e principalmente, sobre as diversas possibilidades desta sobre uma temática, a depender da realidade da turma em questão. Por isso, a abordagem puramente dependente do Livro Didático pode ser questionada à medida que pode não corresponder aos conhecimentos estabelecidos ou propostos em sala de aula para os estudantes. O uso exclusivo do livro didático limita as possibilidades de uma prática pedagógica mais qualificada. Além disso, o trabalho com o "improvisado" vai de encontro com o conceito de planejamento exposto na formação docente como um todo, o que nos faz questionar a intencionalidade de uma atividade lúdica "improvisada", suas consequências e a própria avaliação da atividade proposta, pois esta deve se efetivar a partir de um planejamento do que será alcançado ou estabelecido ao fim da prática.

Foi questionado quanto tempo é destinado para as atividades lúdicas, por semana Carlos respondeu que “cerca de duas horas, porque na atividade lúdica acontece muita coisa fora do plano e aí você explora mais de acordo com o interesse do aluno”. Nesse sentido,

Libâneo (2013) assegura quando cita que: Os momentos didáticos de desenvolvimento do método não têm um tempo fixo. Cada um deles terá uma duração temporal em relação à temática em questão, para os alunos de acordo com seu nível de assimilação.

A discussão aqui posta, demonstra a flexibilidade no planejamento de aula e a relação docente/discentes no processo de ensino que leva a aprendizagem, porém expõe uma necessidade de cuidado por parte do docente em refletir e avaliar até que ponto se trata de uma atividade lúdica com uma finalidade pedagógica, pois é necessária uma intencionalidade quando se trata da abordagem lúdica para um tema, além de uma mediação para um bom aproveitamento do momento para a consolidação ou exposição de um conhecimento, para que a atividade não se torne um apêndice na prática do(a) professor(a) ou apenas a atividade pela atividade.

Com a intenção de perceber como o professor relaciona ludicidade e aprendizagem foi questionado: “Em quais aspectos essas atividades facilitam a aprendizagem?” e sua resposta foi:

Com certeza facilita bastante em vários aspectos, quando a criança se envolve ela aprende mais, é como se desenvolvesse uma coisa a mais nela. Isso é evidenciado quando ela diz que lembra de algum conteúdo devido a alguma brincadeira, fixa mais quando tem uma atividade lúdica.

Em sua resposta, ele traz que as crianças aprendem com maior facilidade quando uma atividade tem uma proposta vinculada à ludicidade. Isto acontece porque elas estão ativas no processo de aprendizagem por meio da participação efetiva com o que foi proposto. Nesta ótica, Fortuna (2000) argumenta que a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico. De modo a fazer as crianças sentirem a vontade de aprender, e participar da aula.

Ao perguntar qual local é utilizado para as brincadeiras das crianças, o professor respondeu:

as brincadeiras das crianças são realizadas no pátio durante o intervalo, as minhas atividades não, eu não interpreto como brincadeira, eu deixo que elas interpretem como uma brincadeira, já eu vejo como uma aula lúdica, como por exemplo a aula de ciências, a gente fez uma corrida imantada, para eles era uma brincadeira, pra mim era uma aula sobre magnetismo.

A partir da resposta do professor surge outro questionamento: “onde você brinca com as crianças?” Logo foi respondido que “na sala de aula, durante a aula que foi planejada para fazer atividade lúdica.” Durante as observações realizadas na turma as aulas lúdicas planejadas por ele eram atividades que propunha o engajamento de todos os estudantes, claro que, como em toda a atividade sempre tem alunos que se interessam mais e outros menos,

mas uma das atividades que gerou maior engajamento, foi a de formar palavras usando apenas cinco letras, sendo elas A,R,P,T,O. A sala foi dividida em dois grandes grupos, o dos meninos e o das meninas, venciu o grupo que fizesse o maior número de palavras em menos tempo, todos que estavam presentes se dispuseram a participar da atividade.

Portanto, foi observado durante as visitas para construção deste trabalho, que mesmo as atividades sendo sempre realizadas em sala de aula, as atividades propostas conseguem de fato alcançar os objetivos do professor para com os alunos bem como a disposição dos mesmos na participação do que lhes foi sugerido, fazendo com que seja proveitoso para ambas as partes. De acordo com Fortuna (2000) a sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno.

Durante as visitas e intervenções feitas no período do meu Estágio nesta turma, foram propostas atividades que aconteceram em outros ambientes da escola, não só na sala de aula, mas os alunos estavam tão acostumados com as atividades serem dentro da sala que na atividade usada para coleta de dados com as crianças, a brincadeira batata quente, a qual havia prendas e perguntas, foi questionado o que eles acharam da brincadeira e atividades realizadas fora da sala de algumas das crianças responderam que prefeririam que as atividades fossem realizadas em sala, que era melhor do que está saindo da sala o tempo todo, pelo fato de estarem acostumados com atividades apenas na sala de aula. As atividades propostas se constituíram da construção de brinquedos com material reciclável. A sua realização se deu na “Sala Maker”, onde foram disponibilizados materiais tais como tintas, tesouras, colas, etc.. Outra atividade proposta foi a exposição de brinquedos para os demais colegas, no pátio da escola e explicação breve do processo de construção e a importância da reciclagem.

Ainda seguindo essa linha, foi perguntado ao professor “como você relaciona ludicidade e aprendizagem?” E sua resposta foi: “Eu vejo que há uma relação muito proveitosa, positiva, vejo que às vezes eles brincam de cubo mágico, para eles é uma brincadeira, mas eles estão desenvolvendo uma parte do cérebro relacionada ao raciocínio lógico e a lógica matemática e mesmo sem perceber estão aprendendo.”

Através da resposta do professor é possível perceber que ele reconhece sim o bom aproveitamento das atividades lúdicas como ferramenta de aprendizagem de modo que eles aprendem sem perceber. Ferreira e Muniz (2020) afirmam que a ludicidade como estratégia, contribui positivamente no processo de ensinagem e proporciona uma aprendizagem significativa, onde o educando constrói e reconstrói seu conhecimento, facilitando o processo de assimilação e acomodação do conhecimento.

Ao final da entrevista foi questionado: “Você brincava na escola? Em quais momentos?” Ele respondeu que “brincava na hora do intervalo e na educação física, eu não lembro de brincadeira propostas pelos professores”. Como podemos observar em suas respostas a ludicidade não tinha tanto espaço em sala de aula, dando indícios de uma educação bancária onde os alunos apenas recebem o conteúdo transmitido pelo professor de modo que

A educação bancária, ao invés de comunicar, faz ‘comunicados’ e depósitos que os educandos recebem, memorizam e repetem. [...] Esta é a concepção ‘bancária’ da educação, em que o educador é o sujeito do processo, enquanto os educandos são meros objetos. (Freire, 1987, p. 58)

Desse modo, a ludicidade traz a proposta de participação dos alunos nesse processo de construção do conhecimento como sujeitos ativos no processo de aprendizagem, de acordo com Freire (1996, p. 47) ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção, portanto, ao invés de meramente "transferir" dados para os estudantes, de forma similar a um banco, essa nova perspectiva facilita práticas de ensino mais vibrantes, prazerosas e pertinentes, fomentando um aprendizado mais produtivo e estimulante.

Uma pergunta final foi “Porque você propõe aprender brincando?” e o professor respondeu: “Eu vejo que a criança se interessa mais, e eu gosto de seguir as propostas do livro didático, e vejo que elas são proveitosas. Antes eu não gostava, porque a escola pede para treinar eles para fazer provas e isso é muito chato”. Na fala do professor é possível identificar que a escola e o sistema na qual está inserida, ainda se preocupa mais com quantidade do que com qualidade, se volta mais à realização de provas - visando notas - do que com a aprendizagem efetiva. No entanto, através das atividades lúdicas também é possível perceber o nível de aprendizado dos alunos. De acordo com Friedmann (1996, p.14) "é fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico e motor seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral". O professor, em sua fala, confirma que os alunos se interessam mais nas atividades lúdicas, mas ainda falta essa consciência, por parte da escola, de que também é possível avaliar por meio de atividades lúdicas.

Em busca de saber dos estudantes, suas percepções em relação às atividades propostas em sala de aula, realizei com a turma a brincadeira da “batata quente”. Fiz algumas perguntas

tais como o que eles mudariam nas atividades realizadas durante as aulas e alguns disseram que gostariam de mais brincadeiras, mas a maioria disse não mudar nada. Diante de tais respostas, podemos inferir que a turma se mostra satisfeita com as aulas ministradas pelo professor, as quais têm em comum a utilização da mediação lúdica. Importa salientar, no entanto, que durante as observações sempre havia atividades lúdicas mas todas realizadas na sala. Sabemos que, embora seja fundamental o uso deste espaço é, igualmente, importante que sejam aproveitados os espaços externos à sala de aula.

Ainda, corroborando o depoimento do professor, sobre sua prática, destaco uma atividade ocorrida no dia 11/02/2025. Era o início do período letivo e fase de adaptação, o professor começou a aula com o acolhimento da turma, em seguida fez uma leitura deleite, em ele trouxe alguns livros para as crianças lerem e uma ou duas crianças iam à frente da turma para fazer a leitura de um trecho livro para os demais colegas. Após a leitura foi realizada a “dinâmica das portas”, que consistia no aluno pintar e recortar a porta, cortes guiados pelo professor que ao abrir o papel o aluno conseguiria passar pela porta, que seria “a porta do 5º ano” que estaria abrindo-se para cada um deles.

Em um outra visita realizada no dia 14/03/2025 estava no planejamento do professor um “ditado estourado”, que consistia em colocar palavras dentro de um balão — as palavras utilizadas eram substantivos próprios, conteúdo que estava sendo trabalhado na disciplina de Português. Cada aluno estourava um balão e lia a palavra para a turma, e os colegas deviam anotar no caderno. A partir deste ditado foram realizadas outras duas atividades, a colocação das palavras em ordem alfabética e um bingo de palavras, também com as palavras utilizadas no ditado.

Foi possível perceber o entusiasmo dos alunos em todas as atividades, mas também notar que alguns alunos ainda tinham dificuldade para colocar as palavras em ordem alfabética, quando duas palavras se iniciavam com a mesma letra, tendo a segunda letra diferente, focando apenas na primeira letra, dificultando que colocassem as palavras na ordem correta. Mas, com o auxílio do professor eles corrigiram e, em seguida, foi feita uma correção no quadro com toda a turma. Perguntei às crianças o que elas achavam da atividade e a maioria respondeu que gostam quando as aulas são assim e que se divertiam com essas atividades.

Assim, as evidências encontradas atestam que o professor se compromete a garantir um espaço de formação que seja acolhedor, lúdico e significativo. O contato com diferentes atividades, como a "dinâmica das portas" e o "ditado estourado", aponta para uma

intencionalidade pedagógica, visando o engajamento do aluno, ajudando na construção do conhecimento de forma prazerosa e interativa. Estas atividades são estratégias que, além de colaborarem para o desenvolvimento das habilidades do currículo, de alguma forma geraram maior aproximação entre o professor, os conteúdos e os alunos, e proporcionando maior participação da turma nas aulas. Pode-se concluir, assim, que o trabalho do professor está ancorado em práticas criativas e sensíveis às necessidades da turma, propiciando aprendizado eficaz e humanizado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve por objetivo analisar práticas lúdicas no 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de João Pessoa, destacando como o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento integral do aluno. Durante a pesquisa foi possível observar que o uso de atividades lúdicas vai além do brincar, sendo usada como estratégia pedagógica e promovendo a aprendizagem de forma significativa e prazerosa.

Nos objetivos específicos busquei caracterizar a metodologia das aulas e atividades desenvolvidas mediadas pela ludicidade. Durante as visitas realizadas foi possível notar que o professor, em sua metodologia, traz atividades que visam o lúdico em sala de aula, desde a acolhida, correção de tarefas, brincadeiras educativas voltadas para o ensino de conteúdos.

Outro objetivo foi identificar o planejamento das aulas, direcionadas ao desenvolvimento das práticas lúdicas. Constatou-se que grande parte das atividades, que trabalhavam os conteúdos de maneira lúdica, apresentavam um planejamento prévio, com materiais direcionados à atividade proposta, embora algumas atividades fossem feitas de maneira improvisada, o professor também construía o roteiro da aula na agenda com a sequência do que seria feito naquele dia e quando lembrava de uma atividade lúdica que se encaixava com o conteúdo ele a inseria na aula.

E o terceiro objetivo foi mapear as concepções docente e discentes acerca das práticas pedagógicas lúdicas. Da parte do professor, foi possível observar o conhecimento sobre importância do lúdico em sala de aula para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, de modo mais efetivo. Embora, tenha manifestado um entendimento que brincadeira é diferente de ludicidade, deixando evidente que a ludicidade é direcionada, enquanto a brincadeira é livre. Na percepção dos alunos, essas atividades são prazerosas e facilita o processo de assimilação do conteúdo.

Tomando como base as análises teóricas concluiu-se que a ludicidade usada para fins pedagógicos é capaz de estimular a criatividade, a autonomia e o interesse dos alunos, o que torna o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e participativo, além de reforçar o papel do professor como mediador, que deve planejar e adaptar as atividades de forma intencional, respeitando o estágio de desenvolvimento das crianças. Embora tenhamos resultados positivos, é importante destacar que ainda persistem desafios a serem superados, como a necessidade de formação continuada dos professores, abordando a importância do lúdico na prática docente, em uma tentativa de amenizar a resistência de alguns educadores

em integrar tais práticas, de maneira sistemática, às suas metodologias de ensino, visto que alguns ainda enxergam esse tipo de atividade como uma perda de tempo.

Outro obstáculo identificado, por meio das visitas, quando o professor usou o horário da aula da educação física para ir comprar algumas coisas que utilizaria na aula do dia seguinte, refere-se à falta de recursos materiais adequados nas escolas públicas, o que, em muitos casos, leva os docentes a investirem recursos próprios para a realização de atividades lúdicas. Nesse sentido, destaca-se a necessidade de implementação de políticas públicas que incentivem e possibilitem práticas lúdicas, como estratégia que contribui para a melhoria do ensino nas instituições de ensino. Ressalta-se, também, a importância da atuação da gestão escolar no apoio e valorização dessas práticas, reconhecendo o lúdico como parte fundamental do projeto pedagógico da escola.

É fundamental que haja uma mudança cultural que desafie as visões tradicionais e conteudistas, que muitas vezes ignoram o valor educativo do brincar. Precisamos entender o lúdico como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes. Além de ajudar na aprendizagem acadêmica, o lúdico também desempenha um papel importante na formação de indivíduos críticos, criativos e autônomos, características que são indispensáveis para uma educação de qualidade.

Dessa forma, este estudo buscou valorizar as práticas lúdicas no currículo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para futuras pesquisas, seria interessante realizar estudos que explorem como as atividades lúdicas impactam o desempenho acadêmico em diferentes contextos educacionais, além de investigar suas influências no desenvolvimento da autonomia e nas relações interpessoais dos alunos. Isso ampliaria nossa compreensão sobre a importância dessas práticas no ambiente escolar.

## APÊNDICES

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Cargo: \_\_\_\_\_ Tempo de profissão: \_\_\_\_\_

Escola: \_\_\_\_\_

Série que leciona: \_\_\_\_\_ N° de alunos: \_\_\_\_\_

1. Você acha importante que as crianças brinquem na escola? Por quê?
2. Quanto tempo as crianças têm para brincar na escola?
3. Como você organiza as aulas pensando na ludicidade?
4. Você usa brincadeiras para ensinar algum conteúdo durante a aula?
5. Se você usa, o que ensina por meio da ludicidade?
6. Quanto tempo gasta para esse tipo de atividade, por semana?
7. Em quais aspectos essas atividades facilitam a aprendizagem?
8. Qual local utilizado para as brincadeira das crianças? E quais são suas brincadeiras favoritas?
9. Onde você brinca com as crianças?
10. Como você relaciona ludicidade e aprendizagem?
11. Você brincava na escola? Em quais momentos?
12. Porque você propõe aprender brincando?

## REFERÊNCIAS

- BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: Editora EDUFBA, 2009. 144 p. Disponível em:  
<http://www.edufba.ufba.br/2011/12/ludicidade-e-educacao-infantil>. Acesso em 18 Fev. 2025
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. 1.ed. rev. e aum. São Paulo: Edições 70, 2016. 280 p. ISBN 978-85-62938-04-7.
- BASTOS, Clecia *et al.* As brincadeiras como práticas lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental: Contribuições à luz da teoria de Piaget e Vygotsky. **Humanidades e tecnologias**, Minas Gerais, v. 41, p. 462-485, 15 jul. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brincar e jogar: o jogo e a criança**. São Paulo: Cortez, 1995.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, jul./dez. 1998. DOI: 10.1590/S0102-25551998000200007.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1998.
- FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; MUNIZ, Simara de Souza. A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Humanidades & Inovação**, Tocantins, v. 7, n. 8, p. 326-336, 22 maio 2020.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164
- FORTUNA, Tânia Ramos. Vida e morte do brincar. **Revista espaço pedagógico**, [s. l.], v. 8, n. 2, p. 63-71, Dez 2001.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 23. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna 1996.
- GRANDO, Regina Célia. Recursos didáticos na educação matemática: jogos e materiais manipulativos. **Debates em Educação Científica e Tecnológica**, v.05, n. 02. p.( 393-416). Out., 2015. Disponível em:  
[file:///C:/Users/Windows/Downloads/RECURSOS\\_DIDTICOS\\_NA\\_EDUCAO\\_](file:///C:/Users/Windows/Downloads/RECURSOS_DIDTICOS_NA_EDUCAO_)

MATEMÁTICA\_\_JOGOS\_E\_MATERIAIS\_MANIPULATIVOS.pdf. Acesso em: 16 Abr. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas 2008.

HAYDT, Regina Célia de Souza. **Planejamento de ensino: fundamentos, procedimentos e técnicas**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2006.

JÚNIOR, Alfredo Boulos. **A Conquista: História**. 1. ed. São Paulo: FTD, 2021. 160 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 3. ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LIBÂNEO, José Carlos. **O planejamento escolar**, 2013. Disponível em: <http://www.acep.com.br/artigo/o-planejamento-escolar-jose-carlos-libaneo.html>. Acesso em: 15 abr. 2025.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 7ª edição. São Paulo: Cortez, 2017.

LÜCK, Heloísa. **Planejamento em orientação educacional**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. 128 p.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MALAGUETA, A. S.; NAZÁRIO, F. F.; CAVALCANTE, J. A. A influência da gamificação no ensino da matemática nas séries iniciais do ensino fundamental. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v.9, n. 9, p. 263-279, 2023.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. 1. ed. São Paulo: Papyrus, 1990. 152 p. ISBN 85-308-0097-4.

MORAES, Joana Passos de et al. **Gamificação na educação: estratégias e práticas**. São Paulo: Penso, 2020.

NARCISO, Rodi *et al.* Gamificação no ensino fundamental: Estimulando o interesse e a participação dos alunos. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências E Educação**, São Paulo, v. 10, n. 3, p. 313-327, mar. 2024.

OLIVEIRA, Maria da Conceição; DUARTE, Ana Paula. A ludicidade como ferramenta pedagógica nos anos iniciais. **Revista Educação e Humanidades**, v. 12, n. 2, 2020.

OLIVEIRA, Vera Maria Candau de. **Planejamento: Projeto de Ensino-Aprendizagem e Projeto Político-Pedagógico**. Petrópolis: Vozes, 2011.

PIAGET, Jean. **O Jogo e a Criança**. 3. ed. São Paulo: Editora Artmed, 2007.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA CASA CIVIL SECRETARIA ESPECIAL PARA ASSUNTOS JURÍDICOS. Lei nº 14.826, de 20 de março de 2024. **Institui a parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias intersetoriais de prevenção à violência contra crianças; e altera a Lei nº 14.344, de 24 de maio de 2022**. Brasília: Diário Oficial da União, n. 56, p. 3, 21 mar. 2024. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=21/03/2024&jornal=515&pagina=3&totalArquivos=149>. Acesso em: 29 mar. 2025.

VARANDA, Cristina de Andrade; PRUDÊNCIO, Érica Relvas; ROCHA, Márcia Cristina Portela Bidá; O brincar e a aprendizagem: Concepções de professores da educação infantil e do ensino fundamental. **Revista de Psicopedagogia**, v. 22, p. 215-224. 2005

VIGOTSKI, Lev. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 224 p. ISBN 8533622643.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.