

EDUCADORES(AS), VAMOS BRINCAR DE COSPLAY? UM ESTUDO ACERCA DA LUDICIDADE E DAS PRÁTICAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NAS SÉRIES INICIAS

Natalia Kelly de Freitas Oliveira¹

RESUMO

O presente artigo propõe um olhar reflexivo sobre a importância da ludicidade e das práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de abordagem exploratória sobre o tema em questão, fundamentando-se na observação *in loco* (instituição escolar) das práticas docentes realizadas no chão da escola. Como instrumento de pesquisa foi utilizado um questionário com perguntas semiestruturadas aplicado a 6 (seis) professoras da educação básica da rede municipal de ensino, da cidade de Redenção/Ce, e com base na análise dos questionários foi selecionada uma das professoras para realização de uma entrevista oral, cujo depoimento foi incorporado na análise do artigo. Outro aspecto abordado na pesquisa, foi a observação de campo, que objetivou investigar de que modo a ludicidade está presente na prática docente em sala de aula. Ao final, apresentamos o *Cosplay* como possibilidade pedagógica lúdica, onde o brincar se concretiza na experiência de se fantasiar e no jogo performático. Com resultado encontrado, verificou-se que a brincadeira deve continuar nas séries iniciais, e que as atividades lúdicas precisam ser entendidas como aquelas em que a criança aprenda de forma prazerosa, rompendo com uma visão tradicional de que na sala de aula todo jogo e/ou brincadeira precisa ter uma finalidade pedagógica que sustente um objetivo curricular.

Palavras - Chave: Ludicidade. Educação Básica. Brincar. *Cosplay*.

¹ Discente do Curso de Pedagogia da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira – UNILAB.

INTRODUÇÃO

O presente artigo, fruto de uma pesquisa científica de abordagem qualitativa do tipo exploratória, buscará analisar um conjunto de questionários aplicados a seis professoras da rede pública de ensino, bem como, de entrevista realizada com uma delas, buscando investigar de que modo a ludicidade está presente na prática docente em sala de aula. Além da análise documental bibliográfica sobre o tema, irá se valer da observação in loco (instituição escolar) das práticas docentes realizadas no chão da escola, pretendendo desse modo, apresentar a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental. Logo, é necessário conceituarmos o termo lúdico e o brincar/jogar para assim, refletir acerca dessa atividade na prática pedagógica de professores e professoras no âmbito da escola.

Importa ressaltar que a ludicidade é um tema que vem ganhando espaço e difundindo-se nos mais diversos campos de estudos na contemporaneidade, assim, ressalta-se a importância do presente trabalho em se tratar de um tema que está no cerne das discussões acerca do lúdico na educação. Deste modo, estaremos expondo algumas reflexões sobre o tema a partir de teóricos que irão corroborar como nossa discussão, tal como Santos (2011), Piaget (1998), Kishimoto (2011), Freire (1996), Luckesi (2005), entre outros.

De acordo com Santos (2011, p. 67):

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa jogo/brincar. No lúdico estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga e que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Com base na citação podemos perceber que a experiência com o lúdico possibilita no sujeito a construção de sua compreensão de mundo por meio da brincadeira, ou seja, é brincando que a criança constrói o seu saber. Deste modo, podemos compreender o lúdico como um elemento importante na mediação do conhecimento, pois a criança é estimulada através das práticas lúdicas em sala de aula a refletir, se organizar, criar, imaginar, interagir e se perceber através do brincar.

Modesto e Rubio (2014) afirmam que:

As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o

desenvolvimento da sociabilidade. Assim a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a possibilidade de se desenvolver de maneira prazerosa. (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 4).

A abordagem sobre o lúdico referenciado na citação acima, trata o mesmo a partir de atividades lúdicas como sendo fundamental ao processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança de uma forma prazerosa, versando sobre um aprender brincando. Outro conceito considerado fundamental sobre a ludicidade, é o que o professor Cipriano Luckesi apresenta em seus estudos acerca do lúdico, afirmando que:

A ludicidade é um fazer humano mais amplo que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade. (LUCKESI, 2005, p. 52)

Desse modo, o lúdico não se refere apenas a uma série de brincadeiras e atividades que se esgotam em si mesma, é necessário o envolvimento emocional do sujeito no ato lúdico, que proporcione de tal modo momentos de bem estar, alegria, prazer, diversão e de aventura na ação/atividade na qual o sujeito está em pleno envolvimento, visto que o brincar é forma de expressão natural da criança, mas também se faz presente na vida adulta.

A discussão sobre a ludicidade se dará nas sessões seguintes do presente trabalho, onde abordar-se sua importância nos anos iniciais do ensino fundamental, uma vez que, existe um vasto material sobre a temática que privilegia o lúdico na educação infantil, sem levar em consideração sua imprescindível continuidade nas séries seguintes. Refletiu-se também acerca da ludicidade na prática docente a partir da análise dos questionários aplicados às professoras da educação básica da rede pública municipal, e de entrevista oral, com uma delas.

No desenvolvimento do presente estudo será apresentado o interesse da pesquisadora no tema em questão, visando contribuir para as discussões em torno do papel da ludicidade na vida das crianças nas séries iniciais e dos educadores. Vale ressaltar que, a presente pesquisa reflete o ponto de vista de uma graduanda em pedagogia com experiência na iniciação à docência, que recorrerá às vivências no chão da escola, buscando trazer elementos significativos às reflexões e discussões no âmbito da pesquisa.

O SEU OLHAR MELHORA O MEU: CONSIDERAÇÕES ACERCA DA LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL SOB O OLHAR DA PESQUISADORA

O interesse em pesquisar sobre a ludicidade nas séries iniciais se deu a partir das vivências da autora nas turmas de 01º ano em duas escolas da rede municipal de ensino, na cidade de Redenção/CE, e que no percorrer dessas vivências oportunizadas através do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), do Estágio Supervisionado nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental nos Países da Integração e do Programa Residência Pedagógica (PRP/CAPES/UNILAB), pode identificar uma diminuição das experiências/atividades lúdicas no chão da sala de aula.

Como sabemos, a educação infantil é um território de produção de saberes privilegiado das práticas lúdicas, e por muito tempo mantivemos a compreensão predominante de que as atividades lúdicas pertencem ao mundo da educação infantil - restrito unicamente às crianças de 0 a 5 anos -, sem darmos a devida importância às brincadeiras na fase educacional da criança que ingressou no ensino fundamental. É importante ressaltar que inúmeros estudos evidenciam a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural da criança, ou seja, o brincar é uma atividade inseparável do mundo da criança, e conforme afirma Kishimoto (1998, p.26) “a criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando”.

No entanto, o que percebemos em nossa sociedade é a valorização da ludicidade em um único espaço, ou seja, na educação infantil. A própria Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017) aponta os termos “*ludicidade*”, “*brincar*” e “*brincadeiras*” unicamente nas sessões que constituem os tópicos que tratam da etapa da Educação Infantil. Sendo mencionado o termo “*ludicidade*” apenas na seção que versa sobre a componente de Arte no ensino fundamental, e o termo “*brincar*” na componente curricular de Educação Física. Deste modo, podemos suscitar um julgamento errôneo sobre as disciplinas Arte e Educação Física, serem por vezes conotadas como disciplinas “fáceis” e favoráveis para se trabalhar o lúdico, já que nas demais áreas do conhecimento, em seus conteúdos e objetivos, não avistamos propostas lúdicas se interpondo nas competências e habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos estudantes, ao longo de sua formação nos anos iniciais. Com isso, é possível entrever o que a autora aponta como uma diminuição das experiências

lúdicas no chão da escola, ao mencionar em suas vivências nas turmas de 01^a ano dos anos iniciais, práticas pedagógicas lúdicas de forma ampliada nas disciplinas de Arte e Educação Física, e sem perceber essas práticas das demais componentes curriculares. Todavia, consideramos o que Modesto e Rubio (2014, p.03) afirmam quando dizem que:

Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo; aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e sociabilização.

Para essas autoras o aspecto lúdico é de fundamental importância para construção do conhecimento da criança em seu aprender a ser, fazer, conhecer e conviver, e por essa razão percebemos como necessária a continuidade das práticas lúdicas antes tão presentes na educação infantil, porém, objetivando tornar o ensino e a aprendizagem das crianças nos anos iniciais um processo dinâmico, divertido e significativo. Assim sendo, corroboramos com o teórico Piaget (1998) ao atribuir à ludicidade tal relevância no desenvolvimento cognitivo e social da criança, denotando o lúdico como elemento indispensável à prática educativa, afirmando que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa.” (PIAGET, 1998, p.160).

A crítica da pesquisadora, na construção do presente tópico, se faz justamente em ter percebido nas vivências em diferentes instituições escolares e das observações em situações de sala de aula nos anos iniciais o lúdico perdendo espaço para as práticas puramente conteudistas, reproduzindo assim a concepção de uma educação bancária abordada por Paulo Freire (1987) em sua obra *Pedagogia do Oprimido*, que faz uma denúncia a esse tipo de educação, pautada apenas na transmissão de conhecimentos dos educadores(as) aos estudantes, esses últimos vistos como meros recipientes passivos. Isto é, a continuidade e conservação de um sistema tradicional de educação que tem o educador como detentor do saber e depositário desse saber, e o educando como um recipiente desse conhecimento. Se já se compreende que o lúdico torna o processo de ensino e aprendizagem mais efetivo, e, que o brincar é intrínseco à criança, então porque estamos limitando a ludicidade em nossas práticas pedagógicas? E porque não desejamos apaixonadamente uma educação brincante? Para responder essas perguntas é necessário que o(a) professor(a) evoque a criança que um dia ele(ela) foi, pois, só assim será capaz de ansiar por um ensino que priorize

a ludicidade nas suas práticas pedagógicas, e que valorize o lúdico na educação.

O que foi observado *in loco* nessa pesquisa pode ser chamado de “esvaziamento da cultura lúdica” no espaço da escola e da sala de aula nos anos iniciais – aqui chamaremos de esvaziamento, a limitação e diminuição do divertimento e do brincar na aprendizagem – considerando assim o que alguns teóricos já denominam de cultura lúdica, como sendo um conjunto de procedimentos que permitem a brincadeira possível.

De acordo com Brougère (2019, p. 24):

A cultura lúdica como toda cultura é o produto da interação social [...] a cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela vida quotidiana. [...] A cultura lúdica é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando.

Nessa perspectiva, se considera que o esvaziamento da cultura lúdica seria então se contrapor a esse conceito. Assim, sob o olhar dessa pesquisa, o esvaziamento da cultura lúdica pode ser percebido no ambiente da sala de aula desde as cadeiras enfileiradas, que em nada são divertidas. E por que não sentar no chão? Ou ficar em ciranda como na educação infantil? À vista disso, vemos como necessários trazer os elementos lúdicos para sala de aula e que se possibilite a brincadeira a partir da chegada do aluno com o acolhimento da criança na instituição escolar, pois o lúdico na aprendizagem também diz respeito ao ambiente em que a criança aprende e brinca. Portanto, de acordo com Pereira (2011):

[...] a ludicidade no espaço educacional significa dar uma nova conformação ao processo ensino-aprendizagem, rompendo com o esquema que ainda se apresenta com frequência, em que há ênfase na transmissão de conteúdos, em que a dimensão cognitiva é privilegiada. (PEREIRA, 2011, p.401)

Para considerar o espaço da sala de aula lúdico, será preciso romper com essa lógica de ensino que prioriza a dimensão cognitiva da criança, como se o desenvolvimento intelectual se desse puramente pela transmissão de conteúdos. Lamentavelmente este foi o tipo de ensino observado *in loco*, o do universo dos conteúdos e das provas, e também das “adultrices”.

Com efeito, consideramos ser imprescindível resgatar o lúdico no universo dos/as educadores/as, para que estes desenvolvam em seus processos educativos uma aprendizagem divertida e prazerosa, que considere as mais diversas formas de expressão da criança no seu processo de aprender, seja brincando, se movimentando, cantando, dançando, pulando, imaginando. Entendemos que não é

fácil um ensino lúdico quando não se há valorização da brincadeira em sala de aula, mas é necessário considerar o legado de importantes educadores como Paulo Freire e Maria Montessori que presentearam a educação com métodos pedagógicos que podem nos orientar para um ensino significativo, pois o importante não é somente ensinar, mas dar condições para que a aprendizagem aconteça de forma lúdica.

Paulo Freire em sua teoria educacional nos diz que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p.25). Não podemos distanciar a ludicidade da educação, nem o ensino do brincar, e enquanto educadores/as precisamos garantir em nosso contexto educacional, uma aprendizagem lúdica. Nesse sentido, assentimos com Roloff (2010, p.06) “um professor que não acredita na ludicidade como método de trabalho pode se perder no discurso, dificultando o acesso ao conhecimento ao invés de facilitá-lo”. Por isso, muitas vezes precisamos nos lembrar que também fomos crianças para abraçar o lúdico em nossa docência, ensinando, aprendendo e brincando com nossos alunos.

POR UMA EDUCAÇÃO BRINCANTE

No presente tópico buscamos desenvolver o conceito daquilo que estamos chamando de “educação brincante” nas discussões e reflexões que estão sendo levantadas no decorrer do artigo. O conceito “brincante” no contexto cultural brasileiro se refere aos artistas da cultura popular que se autodenominam “brincantes” ao realizarem um espetáculo como reisados, maracatu, coco, ciranda, caboclinho, entre outros. Vejamos o que Manhães (2010) nos diz sobre os brincantes:

A palavra ‘brincadeira’ também pode ser chamada de brinquedo ou folguedo, é a manifestação, o ato da cultura popular brasileira, em que circulam variadas linguagens como a música, canto, dança, ritmo, jogo, teatro, além de uma plasticidade marcada no colorido e brilho das indumentárias. Faz parte de um contexto social e religioso específico, em que cada brincante tem seu compromisso e função dentro da ‘brincadeira’. **Os brincantes são aqueles que brincam, se divertem**, são aqueles que têm o compromisso de ‘segurar e sustentar’ a brincadeira ano a ano, são os integrantes dessa irmandade coletiva, **são os indivíduos que participam criativamente da sua atuação, fazendo da encenação uma brincadeira popular [...]** (MANHÃES, 2010, p.01, grifo nosso)

Podemos, então, com base nessa concepção pensar no sentido de brincante como aqueles que brincam, se divertem, se reinventam e que se transformam por meio da inventividade, da imaginação e da apropriação de adereços que os fazem ser

outros e outras no contexto da relação social. E a sala de aula precisa ser um grande laboratório da imaginação para que a experiência brincante aconteça.

Pretendemos agora desenvolver aquilo que entendemos por educação, partindo do conceito que está fundamentado na Constituição Federal (1988). Mas, vale ressaltar que nosso olhar não se fixa a um conceito cristalizado de educação, pretendemos ir além, partindo do olhar sensível das ideias do educador brasileiro Rubem Alves que defende uma educação que perpassa todo universo humano.

O artigo 205 da Constituição Federal (BRASIL, 2007) dispõe que:

“A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.”

Conforme exposto no artigo, podemos entender a educação brasileira como uma prática social que visa o desenvolvimento humano, sua formação cidadã, e para o trabalho. Esta educação acontece com a participação do Estado, da família e sociedade. Sabemos também que a educação não se restringe à escola, mas, este é um espaço indispensável para o desenvolvimento das habilidades e competências do sujeito. Contudo, o cenário brasileiro na atualidade nos tem mostrado a manutenção de uma educação puramente tecnicista que adota um modelo empresarial voltado para o mercado de trabalho fabril, ao qual compartilha com a concepção de educação bancária (FREIRE, 1996) que é alienante e que reproduz a ordem capitalista.

Para propor uma educação brincante, é necessário romper essa lógica tradicional e tecnicista de educação, e mergulhar em uma educação dos sentidos (ALVES, 2018) que aflora das ideias pedagógicas alvesianas. Uma educação dos sentidos nos fala sobre sensibilidade, afeto, criatividade, significado, corpo, movimento e principalmente sobre imaginação. Por uma educação dos sentidos defendida por Rubem Alves (2018) avistamos um processo formativo atravessado pela corporeidade e pela imaginação, por isso mesmo ele enfatiza a relevância da imaginação como potência do conhecimento reconhecendo que “é brincando que se aprende” (ALVES, 2018, p. 67). Nesse contexto sobre educação, Rubem Alves (2018, p.137) levanta o presente questionamento:

E qual seria a tarefa primordial da educação senão levar-nos a aprender a amar, a sonhar e fazer nossos próprios caminhos, a descobrir novas formas de ver, de ouvir, de sentir, de perceber, a ousar pensar diferente...a sermos cada vez mais nós mesmos, aceitando o desafio do novo?

Rubem Alves (2002, p. 13) ainda destaca que:

Educar não é ensinar matemática, física, química, geografia, português. Essas coisas podem ser aprendidas nos livros e nos computadores. Dispensam a presença do educador. Educar é outra coisa... O educador é um corpo cheio de mundos.

Portanto, dessa ótica, considerando a abordagem alvesiana de uma educação que atravessa os limites tradicionais de ensino – dos cálculos matemáticos, das transformações químicas, dos elementos físicos e das estruturas gramaticais do português –, tecendo uma educação ressignificada de sentidos, sentimentos, afetos, sonhos, que cultiva a imaginação nos processos educativos, é que nasce as primeiras concepções do que estamos chamando de “educação brincante”.

Por uma educação brincante nos referimos a transformar o espaço e tempos didático em um lugar de criação, invenção, criatividade e imaginação em que todos sejam convidados a experienciar a brincadeira, se reconhecendo como sujeito brincante – que se diverte, se reinventa e que se transmorfa através da inventividade e das múltiplas invenções de mundo. Uma educação brincante cultiva e respeita o imaginário das crianças, valoriza o lúdico no processo educativo e potencializa a brincadeira no processo de ensino aprendizagem, transformando as salas de aulas estéreis em verdadeiras oficinas férteis repletas de dispositivos lúdicos² capazes de nos levar para outros mundos - o mundo da magia, da fantasia e do faz de conta.

METODOLOGIA: O CAMINHO DA PESQUISA

O presente artigo trata-se de uma pesquisa qualitativa, de abordagem exploratória sobre o tema em questão, fundamentando-se na observação *in loco* (instituição escolar) das práticas docentes realizadas no chão da escola. Como instrumento de pesquisa foi utilizado um questionário com perguntas semiestruturadas, buscando verificar de que modo a ludicidade está presente na prática docente em sala de aula nos anos iniciais do ensino fundamental a partir das percepções de 6 (seis) professoras da educação básica da rede municipal de ensino, da cidade de Redenção/Ce.

Acreditamos que o tipo de pesquisa exploratória melhor se adequa à perspectiva do estudo desenvolvido, pois a mesma “tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição

² São aqueles que envolvem a diversão e despertam a brincadeira, como os tecidos coloridos, a música, as tintas, as cores e materiais que despertem o olhar, o sentir, o cheirar, o tocar.

e seu delineamento.” (PRODANOV, 2013, p.51)

Vejamos ainda, o que nos diz Prodanov (2013) sobre a pesquisa do tipo exploratória:

A pesquisa exploratória possui planejamento flexível, o que permite o estudo do tema sob diversos ângulos e aspectos. Em geral, envolve: - levantamento bibliográfico; - entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; - análise de exemplos que estimulem a compreensão. (PRODANOV, 2013, p. 52)

Diante de sua diversidade, a pesquisa exploratória pode ser aplicada em diferentes áreas, podendo inclusive se valer da observação *in loco* - que consiste no processo de observação dos fatos e ações dos sujeitos pesquisados em seu ambiente. Partindo dessa perspectiva, recorreremos à pesquisa de campo e a entrevista oral para investigar de que maneira o brincar se presentifica na prática docente em sala de aula.

Atentemos para o que Prodanov (2013) diz sobre a pesquisa de campo:

[...] é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema para o qual procuramos uma resposta, ou de uma hipótese, que queiramos comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que presumimos relevantes, para analisá-los. (PRODANOV, 2013, p. 59)

Tal abordagem auxiliou na aproximação e constatação das hipóteses que foram levantadas, e que trataram de investigar a diminuição das atividades lúdicas nos anos iniciais e da ludicidade na prática docente. Vale ressaltar que foi firmado um acordo com as professoras entrevistadas, dando consentimento sobre o uso das informações fornecidas no questionário na pesquisa, que nenhuma informação seria divulgada ou repassada a instituição de ensino a qual atuam, garantindo desse modo o anonimato das mesmas. Logo, utilizaremos nomes fictícios representados por letras do alfabeto para se referir às professoras que fizeram parte do estudo. As professoras serão denominadas de professora **A**, professora **B**, professora **C**, professora **D**, professora **E** e professora **F**. A compreensão de práticas lúdicas na visão das professoras entrevistadas se dará no tópico seguinte que tratará da análise e discussão da pesquisa, outrossim, se faz necessário elucidar que as discussões se darão de forma crítica e reflexiva com base na coleta de dados via questionário, da entrevista oral, realizada com uma das professoras que respondeu ao supracitado questionário, e, das observações em campo realizadas na pesquisa.

ANÁLISE E DISCUSSÃO: O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE

As discussões teóricas acerca da ludicidade nos tópicos anteriores demonstram que por meio do brincar o processo de ensino e aprendizagem torna-se mais efetivo, pois, através deste as habilidades para a aprendizagem passam a acontecer de forma prazerosa e significativa para as crianças. O professor Cipriano Luckesi (2014) considera que:

Ludicidade é compreendida como experiência interna de inteireza e plenitude por parte do sujeito. Para ensinar ludicamente, o educador necessita cuidar-se emocionalmente e, cognitivamente, adquirir as habilidades necessárias para conduzir o ensino de tal forma que subsidie uma aprendizagem lúdica. (LUCKESI, 2014, p.13)

Com base nessa perspectiva, evidencia-se a necessidade de se refletir acerca do lúdico na prática pedagógica dos/as educadores/as nas séries iniciais. Assim, recorre-se às experiências vividas e observadas em sala de aula para trazer elementos à essa reflexão, pois o que foi percebido são atividades que recebem o nome de lúdicas, não obstante, em seu cerne, são, tão somente atividades que precisam ser cumpridas sem levar em conta a inteireza do sujeito – sua espontaneidade, imaginação, liberdade de expressão, criatividade, alegria, prazer individual e coletivo. Logo, para que uma aprendizagem seja lúdica o/a educador/a precisa levar em conta a experiência interna do sujeito, daquele que brinca, que joga, que fantasia, se movimenta, se expressa, e, se reinventa a cada experiência lúdica. Para tal fim, o/a professor/a também precisa fantasiar-se, movimentar-se, expressar-se e incorporar-se na brincadeira, e não se distanciar dela, como muitas vezes acontece e foi percebido no processo da investigação.

Que tipo de atividades lúdicas poderemos propor se não brincamos? E como as práticas pedagógicas que caracterizamos como lúdicas serão significativas para nossos/as estudantes, se não tivermos consciência da importância do brincar em sala de aula? Pensar essas questões nos farão entender o que realmente são práticas lúdicas na educação, pois o que os/as educadores/as acreditam ser lúdico pode ser apenas uma crença ou mesmo uma ilusão pedagógica progressista sobre o lúdico na contemporaneidade. Nessa perspectiva, Kishimoto (2017, p.25) declara que “para abraçarmos uma proposta pedagógica lúdica é fundamental que brinquemos e, para brincar precisamos colocar-nos em jogo, arriscando-nos com alegria e conquistando essa alegria com nossos parceiros”. Logo, uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as

características do brincar estão presentes.

Assim, buscando verificar de que modo a ludicidade se faz presente na prática docente nos anos iniciais do fundamental, utilizamos um questionário com perguntas semiestruturadas que nos permitiu recolher informações de como as docentes vêem o trabalho que desenvolvem mediante o uso de atividades lúdicas em sala de aula, e ainda, como as entrevistadas idealizam o brincar em suas práticas e concepções acerca do lúdico e da ludicidade.

Contudo, vale enfatizar que nas respostas que foram registradas, as docentes expressam aquilo que elas desejam que se veja, pois o que foi percebido com na observação do campo se difere, em parte, do que foi expresso nos retornos da enquete realizada. Na observação em campo buscou-se investigar se na sala de aula as professoras trabalham com práticas lúdicas, e em quais disciplinas lidam com o lúdico. Na entrevista³ realizada com uma das docentes, objetivou-se aprofundar alguns pontos que não foram respondidos de forma elucidativa no questionário, e pensou-se que em uma entrevista oral a docente pudesse ampliar o que no questionário estava escondido nas entrelinhas. Então, elaborou-se perguntas que fizessem a entrevistada se expressar mais e explicar mais precisamente aquilo que reconhece como sendo práticas lúdicas em sala de aula. Vale destacar que o questionário foi aplicado a 6 (seis) professoras da educação básica da rede municipal de ensino, sendo uma professora do 1º ano, duas professoras do 2º ano, uma professora do 3º ano, uma professora do 4º ano e uma professora do 5º ano - perfazendo assim todo ensino fundamental I, anos iniciais.

Uma das perguntas colocadas, em síntese, pedia que as entrevistadas dissertassem sobre: Comente uma experiência lúdica em sala de aula? Percebeu-se que 90% das professoras consideram que práticas lúdicas são jogos/brincadeiras trabalhadas com fins didáticos. Vejamos suas respostas:

“Em uma atividade para trabalhar as vogais trouxe a história das 5 amigas vogais e a música das vogais, como apoio estava usando uma luva onde tinha os personagens da música e onde eram colocados as vogais.” (professora **A**)

“Confecção do ábaco trabalhando unidades e dezenas”(professora **B**)

“Bingo das dezenas e unidades para consolidar o conteúdo”(professora **C**)

³ Uma entrevista realizada no formato oral, gravada no áudio, com questionário aberto, que serviu como um roteiro de questões para a pesquisadora propor um diálogo com a docente. Porque a entrevista é subjetiva, é olho no olho, é conversa. Esse método a nosso ver possibilita redimensionar as respostas do questionário fechado, já que o formulário é muito impessoal e acaba por reduzir as respostas.

“A prática é essencial para o desenvolvimento dos alunos, pena que para se fazer uma aula com ludicidade precisamos de materiais e que muitas vezes precisamos gastar do bolso” (professora **D**)

“Estoura balão com problemas matemáticos dentro.” (professora **E**)

“Dominó dos gêneros textuais. Formação de números usando o quadro valor de lugar” (professora **F**)

A partir do que as professoras registraram no questionário como sendo uma experiência lúdica em sala de aula, fica evidente que as atividades que consideram lúdicas são aquelas que a utilização da brincadeira objetiva consolidar os conteúdos escolares e curriculares, muitas vezes através de jogos educativos. O que se percebe ainda foi que nenhuma das atividades descritas como lúdica estimula a criatividade e imaginação, elas procuram puramente consolidar de forma prática o conteúdo de uma componente. Assim percebe-se, quando a professora **E** relata o “estoura balão com problemas matemáticos dentro” considerando como uma atividade lúdica, nos parece que o objetivo da brincadeira é atrelado aos conteúdos da componente curricular de matemática. Para compreender melhor essa atividade proposta, entrevistou-se a professora **E**, visto que suas respostas no formulário foram insuficiente para se perceber em que momento essa prática - concebida por ela como lúdica -, realizou-se em sala de aula. Perguntou-se, então, à professora: como você propôs a atividade lúdica do estoura balão com problemas matemáticos? as crianças gostaram?

“Ao final do capítulo do livro (didático), estávamos estudando problemas matemáticos, no caso aqui era multiplicação para finalizar a proposta da aula e consolidar o que eles aprenderam. Essa brincadeira foi a seguinte, eu coloquei alguns problemas relacionados à multiplicação, e entreguei os balões para eles encherem. Eles enchiam e amarravam. Aí a gente soltava os balões para o ar, e eles ficavam batendo nos balões, e tentavam estourar o do colega. Quando estourava, eles tinham que pegar o problema no chão e responder. Quem conseguia responder, respondia. E quem não conseguia, os colegas iam ajudar.” (Resposta Professora **E**)

A partir da descrição da atividade realizada com as crianças, pode-se então perceber que a brincadeira do estoura balão com problemas matemáticos foi atrelada a um conteúdo da componente de matemática, ou seja, a prática lúdica foi proposta pela professora como um material instrucional⁴ que sustenta o ensino da matemática, mais precisamente ao estudo do capítulo do livro didático, que trata da multiplicação.

⁴ O material instrucional é todo aquele elaborado com o objetivo de oferecer suporte a realização de atividades de caráter educativo e/ou de formação. O objetivo e formato desse tipo de material vão variar conforme os fins nos quais ele será utilizado. Disponível em: <<https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/52992>> Acesso em: 16 de junho de 2023.

Perguntou-se a professora **E**, se a mesma costuma brincar com as crianças em sala de aula quando realiza uma atividade que envolve uma proposta lúdica, a resposta foi a seguinte:

“Sim. Como elas estão no 4º ano, eu sou a mediadora da brincadeira. [...] Eu procuro uma brincadeira, ou dinâmica para consolidar o assunto que eu trabalhei. Eu sempre estou mediando a brincadeira. Só que eu não sei bem se eu brinco com elas, mas eu estou mediando a brincadeira com elas, entendeu? *Porque é sempre uma brincadeira com intencionalidade.* Não sei se eles me enquadram como estar brincando. Mas eu estou dando as regras. Tipo, eu falo o que eles tem que fazer. Na brincadeira dos balões eu estava dando os comandos.” (Resposta Professora **E**, grifo meu)

Mediante essa narrativa supracitada, eu ressalto, particularmente essa frase em itálico, que revela, no horizonte maior de análise, o que a docente compreende por lúdico: o uso da brincadeira com intencionalidade, função e apoio aos conteúdos programáticos das áreas de conhecimento curriculares. Prosseguindo com o desenvolvimento das discussões levantadas no presente tópico, traremos a compreensão das professoras sobre ludicidade. No questionário constava a seguinte pergunta: Para você, o que é ludicidade? As respostas foram as seguintes:

“É você utilizar uma brincadeira, jogo ou mesmo algo que vai chamar a atenção do aluno para que o mesmo consiga desenvolver habilidades, ou seja, em tudo se tem um objetivo pedagógico de aprendizagem” ((professora **A**)

“É trabalhar jogos e brincadeiras com objetivo pedagógico.” (professora **B**)

“Brincadeira e jogos com objetivo pedagógico.” (professora **C**)

“Trabalhar de forma lúdica é trabalhar com o concreto, com jogos e brincadeiras.” (professora **D**)

“O lúdico pra mim se refere a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia das crianças com um objetivo pedagógico.” (professora **E**)

“A prática de aprender brincando.” (professora **F**)

Sabe-se que o/a educador/a desenvolve um papel de mediador/a no processo de ensino e aprendizagem - teoria defendida por diversos estudiosos/as, inclusive por Vygotsky (1998) que em seus estudos tratam sobre a importância da aprendizagem mediada. Em vista disso, fica evidente que o/a docente precisa conhecer e valorizar os processos lúdicos para propor e mediar uma brincadeira, que não tenha simplesmente uma finalidade pedagógica e que objetiva consolidar os conteúdos específicos trabalhados em sala de aula, mas que possibilite a criança a construir os seus saberes a partir de experiências lúdicas significativas e prazerosas.

Com base nas respostas das professoras sobre ludicidade registradas no

questionário aplicado notou-se que, segundo elas, uma aula lúdica é aquela que ensina conteúdos com jogos. Pensar dessa forma, é ignorar e limitar o sentido lúdico na vida das crianças, fazendo com que determinada brincadeira perca sua função lúdica para torna-se um material instrucional que objetiva consolidar um conteúdo estudado. Posto isto, refletimos acerca da resposta da professora **E**, quando perguntou-se: o que para você é brincar? Qual a importância da brincadeira?

“Brincar voltado assim para educação, voltado para a nossa prática pedagógica é relacionar a ludicidade em sala de aula. *É que às vezes a gente brinca só por brincar, e na sala de aula a gente volta a brincadeira para aprendizagem.* A gente não vai deixar o aluno só brincar por brincar. Principalmente no 4º ano né. Porque a gente já tá em uma turma mais elevada, e que a gente precisa brincar com intencionalidade. [...] Na sala de aula eu acho super importante voltar às brincadeiras com intencionalidade. Agora brincar só por brincar não. Uma brincadeira de faz de conta não faria sentido no 4º ano. No 4º ano a gente já tem muitos conteúdos que a gente tem que trabalhar. Agora assim, na educação infantil e no 1º ano até que tudo bem. Mas no 4º ano a brincadeira tem que ter intencionalidade para consolidar um conteúdo. Se chegar alguém na nossa sala e as crianças estiverem brincando uma brincadeira livre, sem nenhuma intencionalidade, eu acho que a gente não vai ser muito bem vista como na educação infantil que eles tem um momento de brincar. E na nossa rotina, essa questão da brincadeira livre não existe mais no 4º ano.” (Resposta Professora **E**, grifo meu)

Com base nessa fala da professora entrevistada, parece que o mais importante é que a brincadeira em sala de aula esteja voltada para se trabalhar os conteúdos, ou seja, a brincadeira tem que ter intencionalidade pretendendo atingir as propostas curriculares. Assim, uma brincadeira mais livre não se ajustaria à rotina das crianças do 4º ano, pois nessa fase objetiva-se trabalhar os conteúdos, como notamos em sua fala, reproduz-se aqui esse fragmento para embasar essa análise: “*É que às vezes a gente brinca só por brincar, e na sala de aula a gente volta a brincadeira para aprendizagem*”.

Portanto, a resposta da professora quanto a importância da brincadeira, responde nossa investigação sobre o modo como a ludicidade está presente na prática docente em sala de aula nos anos iniciais, e reflete ainda sobre um pensamento aparente de que a educação infantil é a etapa em que a ludicidade mais se ajustaria às brincadeiras mais livres, sem tantas exigências de conteúdos e que envolvem a imaginação.

Para Vygotsky (1998) o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Tomemos como exemplo uma das experiências descritas por Vygotsky em seu estudo, e que explicita o sentido lúdico para uma criança:

“No brinquedo, as operações com a vara fazem parte de uma ação bastante diferente daquela para a qual elas são adequadas. Da mesma forma, a vara, conservando seu significado para a criança, adquire para ela, ao mesmo tempo, um sentido muito especial nesta ação, um sentido que é tão estranho a seu significado quanto a ação lúdica da criança o é para as condições objetivas nas quais ela ocorre; **a vara adquire o sentido de um cavalo para a criança. Este é um sentido lúdico.** A ruptura entre o sentido e o significado de um objeto no brinquedo não é dada antecipadamente, como um pré-requisito da brincadeira, mas surge realmente no próprio processo de brincar.” (VYGOTSKY, 1998, p.128, grifo nosso)

Com efeito, uma aula lúdica não é simplesmente aquela que “trabalha com o concreto, com jogos e brincadeiras”, conforme descrito pela professora **D**, mas aquela que permite que a criança dê sentido à brincadeira independente de uma finalidade pedagógica. O/a educador/a como mediador do processo de aprendizagem, deve incentivar, motivar e encorajar a criança a usar a imaginação, pois, como iremos dar sentido lúdico a brincadeira em sala de aula, quando uma criança usar uma toalha como uma capa e falar que é um super-herói? ou mesmo, quando disser que seu lápis é uma varinha mágica? Assim, compartilhamos do pensamento de Oliveira (1992):

“O educador pode desempenhar um importante papel no transcorrer das brincadeiras se consegue discernir os momentos que deve observar, em que deve intervir na coordenação da brincadeira, ou em que deve integrar-se como participante das mesmas.” (OLIVEIRA, 1992, p.102)

É necessário que o/a professor/a utilize-se da imaginação e que também seja sujeito participante da brincadeira para tornar significativa a ludicidade em sua prática docente, tornando-se mais atentas à questão do brincar. A brincadeira de faz de conta ou jogo imaginativo, não pode ser visto como perda de tempo nos anos iniciais, sua importância é apresentada por pesquisas que evidenciam sua eficácia em promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança. Assim, esse tipo de brincadeira não pode ser julgada como desperdício de tempo pedagógico em sala de aula, só porque nós adultos desejamos que as crianças usem o seu tempo mais objetivamente na consolidação dos conteúdos de uma disciplina.

O COSPLAY COMO POSSIBILIDADE LÚDICA

No decorrer do referido artigo, trata-se de evidenciar a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem, assim como também, de investigar acerca da ludicidade na prática docente nas séries iniciais do ensino fundamental. Pode-se dizer, portanto, com o resultado da pesquisa, aponta ser necessário que os/as educadores/as encontrem maneiras de propor uma aula verdadeiramente lúdica que

oportunize condições necessárias para as crianças usarem a imaginação, sejam criativas e felizes. Assim sendo, apresentaremos o *cosplay*⁵ como possibilidade pedagógica lúdica, onde o brincar se concretiza na experiência de se fantasiar e do jogo performático.

Para compreender melhor a concepção do *cosplay*⁶ como possibilidade lúdica, recorreremos aos estudos de Huizinga (1938) que em seu livro *Homo Ludens*, trata a respeito da natureza e significado do jogo, afirmando que:

“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.” (HUIZINGA, 1938, p.33)

Por meio desse fragmento, presente na citação, é possível refletir acerca do *cosplay* enquanto uma prática lúdica que se baseia no princípio daquilo que Huizinga apresenta como *Homo Ludens*, e que refere-se a capacidade inata do homem de se dedicar à atividade lúdica e ao jogo. Ou seja, há uma motivação inerente à nossa natureza humana, que nos torna potencialmente sujeitos lúdicos. Tudo isso suscita o *cosplay* enquanto um jogo lúdico, que ao ser praticado dentro de um determinado espaço (sala de aula) possibilitará uma evasão da vida “real” ou seja, daquilo que é diferente da vida cotidiana, ensejando aos docentes e as crianças se expressarem criativamente, utilizando-se da imaginação, do jogo e da fantasia para que a aprendizagem aconteça de forma significativa e lúdica.

O *cosplay* como uma prática pedagógica lúdica mediada e construída por meio de um jogo de fantasia, pode ser um desafio para os/as professores/as que não brincam. Assim, lançamos aqui essa possibilidade pedagógica por se tratar do campo de estudo da pesquisadora que se identifica com o *cosplay*, desenvolve trabalhos sobre essa prática e que se considera uma brincante - que brinca e se diverte

⁵ *Cosplay* uma abreviação de *costume play* (do inglês, *costume*; traduzido como "fantasia" ou "figurino", e *play*, traduzido como "jogo" ou "dramatização", é uma atividade e arte performática em que os participantes chamados *cosplayers* usam fantasias e acessórios para representar um personagem específico. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cosplay>>.

⁶ A prática de fazer *cosplay* se tornou mundialmente conhecida com a popularização dos animes - desenhos animados produzidos no Japão. Com a inserção dos animes e mangás no Brasil nos anos 90, os quais se tornaram um veículo de divulgação da cultura japonesa, o *cosplay* foi ganhando cada vez mais destaque, principalmente por estar totalmente relacionada à influência do consumo cultural das mídias japonesas na sociedade contemporânea. (Retirado do projeto de pesquisa Intitulado: O *Cosplay* como expressão de identidade e consumo cultural na Super Amostra Nacional de Animes - SANA. 2019)

participando criativamente de espaços em que a encenação, a imaginação e a fantasia fazem parte de suas criações mais lúdicas, ou seja, de seus personagens.

Como possibilidade pedagógica lúdica, o *cosplay* nos parece uma estratégia adequada para se trabalhar nos espaços e tempos didáticos da sala de aula. A professora Tizuko Kishimoto (1998) em seu livro sobre o brincar e suas teorias, nos apresenta perspectivas em que podemos incorporar o *cosplay* nas propostas pedagógicas lúdicas. Visualizamos essa possibilidade quando ela relata que:

“Enriquecer o imaginário da criança brasileira significa introduzir em sua experiência a riqueza folclórica, como lendas sobre a fauna e a flora: vitória-régia, jiboia, boto cor de rosa, seres que habitam regiões Amazônicas. Reviver as festas e os contos populares, reproduzir os personagens típicos do Nordeste, do agreste e da caatinga, dos pampas e regiões pantaneiras significa abrir a porta cultural, oferecer acervo das imagens sociais culturais que enriquecem o imaginário.” (KISHIMOTO, 1998, p.149)

Enriquecer o imaginário da criança a partir de aspectos regionais, valorizando nossa história e cultura, nos parece uma potente estratégia para se trabalhar ludicamente em sala de aula. Imagina-se fantasiar de Maria Bonita, incorporando a personagem tomando as vestimentas características do nordeste brasileiro, e não só isso, mas transformar o espaço da sala de aula a com base em dispositivos lúdicos que inspire as crianças a usarem a criatividade e a imaginação, ressignificando assim seu processo de aprendizagem.

Na perspectiva apresentada, as aulas deixariam de ser estéreis, centradas em uma aprendizagem puramente conteudista, em que a brincadeira é utilizada como mecanismo para consolidar os assuntos estudados em sala, oferecendo portanto, lugar para a imaginação e o faz de conta, possibilitando uma aula divertida e prazerosa, onde o aprendizado oportunize condições para criança brincar, aprender, socializar e usar a criatividade. Uma aula significativa e potente valoriza o conhecimento de mundo da criança, e enxerga no brincar verdadeiro valor educacional.

Portanto, sabendo da importância de se ter caminhos que despertem a dimensão lúdica na brincadeira, o *cosplay* como jogo performático em que as crianças podem experimentar diferentes papéis ao longo da brincadeira e dar vida aos personagens que gostam, pensamos em uma atividade que pode ser desenvolvida na componente de história ou ensino religioso, ou simplesmente ser adaptada para qualquer disciplina.

Para se trabalhar com a proposta do *cosplay* o/a docente precisa pesquisar sobre o jogo (prática cultural), selecionar e conhecer os personagens para poder construir repertórios narrativos em sala de aula. Para isso, pensamos ser necessário que o/a professor/a tenha uma proximidade com essa prática, através de uma oficina que objetive trabalhar desde a história do *cosplay* no Brasil, até sua dimensão como prática cultural, performática e lúdica. Fazer uma intervenção com docentes em um momento de formação de professores nos parece uma estratégia potente, para se propor uma aula valendo-se do *cosplay*.

Proposta de aula utilizando o *cosplay*: Na condução da aula a professora precisaria pedir para as crianças escolherem um personagem - seja de desenhos, quadrinhos, livros infantis ou de história, ou animações -, levando na aula seguinte elementos que possam incorporar o personagem, seja na vestimenta, ou nos acessórios. Seria necessário estimular as crianças a expressarem as características dos personagens, e o motivo da sua escolha. A partir da escolha das crianças trabalhar os valores morais, éticos, religiosos e culturais. Por exemplo, se a escolha de uma criança for um super-herói/heroína trabalhar as características que normalmente esses personagens têm quanto a bondade, sabedoria, coragem, amizade, entre outras.

Pensar em uma aula assim, requer um conhecimento prévio do/a educador/a quanto aos personagens escolhidos pela crianças para conduzir a aula de forma a incorporar dispositivos lúdicos que envolvam a diversão e estimule a brincadeira através de tecidos coloridos, música, tintas, pinturas, despertando a imaginação das crianças. Importa ressaltar que a professora também terá que fazer parte da brincadeira. Por exemplo, se a professora escolher a personagem Pocahontas⁷, uma das princesas da Disney que provavelmente deve ser bem conhecida pelas crianças, poderá então trabalhar com base nas características dessa personagem não branca, indígena, espirituosa, de coração nobre, generosa, aventureira.

Trazer elementos da natureza e da vestimenta para incorporar a personagem, despertará a curiosidade e a imaginação das crianças no momento da aula. Nesse tipo de aula, todos teriam a oportunidade de apresentar seu personagem, de brincar

⁷ Pocahontas é uma jovem valente, gentil e curiosa. É filha do chefe da tribo dos Powhatans, e por viver entre a natureza, desenvolveu uma grande sabedoria. É uma grande protetora dos animais, do meio ambiente e da paz, sendo a única princesa da Disney inspirada em uma figura histórica. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pocahontas>>.

e se divertir, sem necessariamente o/a professor/a ser rigoroso quanto a consolidação de um conteúdo, mas percebendo que na brincadeira do *cosplay* a criança vai se desenvolvendo e aprendendo de outras formas, experimentando a interpretação de papéis como se estivesse em um miniteatro, adquirindo autonomia no processo da brincadeira e potencializando sua criatividade. Certamente qualquer conteúdo curricular redimensionado pelo/o professor/a pode ser introduzido nesse jogo performático.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: A BRINCADEIRA DEVE CONTINUAR

Considerando os resultados encontrados, com base no estudo realizado acerca do tema ludicidade e das reflexões quanto ao lúdico na prática docente, fica evidenciado que a brincadeira deve continuar nos anos iniciais do ensino fundamental. As atividades lúdicas precisam ser entendidas como aquelas em que a criança aprenda de forma prazerosa, rompendo com essa visão tradicional de que na sala de aula todo jogo e/ou brincadeira precisa ter uma finalidade pedagógica que sustente um objetivo curricular.

Perceber o papel da brincadeira no desenvolvimento e na construção de conhecimento da criança, é reconhecer que a aprendizagem precisa acontecer de forma lúdica, respeitando as características da brincadeira, sem necessariamente torná-las um mecanismo utilizado para consolidar um conteúdo. Precisamos assumir conscientemente nosso papel de educadores e educadoras que defendem uma educação brincante, que cultiva e respeita o imaginário das crianças e valoriza o lúdico no processo educativo. E, é por isso que convidamos você professor e professora, vamos brincar de *cosplay*?

REFERÊNCIAS:

ALVES, Rubem. **A educação dos sentidos**. Editora Planeta do Brasil, 2018.

ALVES, Rubem. **Por uma educação romântica**. Papyrus Editora, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2015. Disponível em: . Acesso em: 20 jul. 2018.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. 1988. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm> Acesso em: 23 de maio de 2023.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998. p.19-32.

FEDERAL, GOVERNO. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei federal 8.069/1990.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 14ª edição. São Paulo: Cortez, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 14ª reimpressão da 1ª edição de 1998.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 2014.

MANHÃES, Juliana Bittencourt. **A performance do corpo brincante**. 2010. Disponível: <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/3410>. Acesso em: 23 de Maio de 2023.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.

NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: Revista de divulgação científica**, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de et al. **Creches: crianças, faz de conta e cia.** Petrópolis: Vozes, 1992.

OLIVEIRA, N. K. F. **O Cosplay como Expressão de Identidade e Consumo Cultura na Super Amostra Nacional de Animes - SANA.** 2019.

PIAGET, J. A. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PEREIRA, L.H.P. Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores (tese de doutorado). Salvador: Faculdade de Educação, UFBA. 2005.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico - 2ª Edição.** Editora Feevale, 2013.

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. X Semana de Letras, v. 70, p. 1-9, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos, organizadora. **O Lúdico na Formação do Educador.** 6ª edição. Editora Vozes, 2011.

DOS SANTOS DINIZ, Milena Maria; MILREU, Isis. **Cosplay: O jogo de se vestir como via para a leitura lúdica na Educação Infantil.**

SANTOS, Izabel Lima dos. **Elaboração de materiais instrucionais: elo entre informação especializada e educação de usuários.** 2020.

Vygotsky, L. S., Luria, A. R., Leontiev, A. N. (1988). Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo.