



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS DOS MALÊS
BACHARELADO EM HUMANIDADES**

NAIRA SOUZA DA SILVA

**IMPLEMENTAÇÃO DA LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FUNDAMENTAL
NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA JOSÉ DE ARAGÃO BULCÃO**

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2025

NAIRA SOUZA DA SILVA

**IMPLEMENTAÇÃO DA LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FUNDAMENTAL
NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA JOSÉ DE ARAGÃO BULCÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade de Projeto de Pesquisa apresentado à Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Bacharel em Humanidades.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Jorge Pina Tavares.

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2025

NAIRA SOUZA DA SILVA

**IMPLEMENTAÇÃO DA LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FUNDAMENTAL
NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA JOSÉ DE ARAGÃO BULCÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade de Projeto de Pesquisa apresentado à Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Bacharel em Humanidades.

Data de aprovação: 21/05/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fernando Jorge Pina Tavares (Orientador)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

Prof. Dr. Carlindo Fausto Antonio

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

Prof.^a M.^a Lindiana da Silva Oliveira

Prefeitura Municipal de Lauro de Freitas

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	PROBLEMA DE PESQUISA	9
3	HIPÓTESES	9
4	OBJETIVOS	10
4.1	GERAL	10
4.2	ESPECÍFICOS	10
5	JUSTIFICATIVA	10
6	REVISÃO DA LITERATURA	12
7	METODOLOGIA	18
7.1	TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS	20
7.2	ANÁLISE DE DADOS	22
	REFERÊNCIAS	23

1 INTRODUÇÃO

Este projeto de pesquisa tem como objetivo analisar a implementação da ludicidade como uma ferramenta pedagógica essencial na educação infantil, com foco nas crianças do grupo G5 da Escola José de Aragão Bulcão, localizada no distrito do Monte Recôncavo, uma comunidade quilombola situada em São Francisco do Conde, Bahia. A proposta investiga como a introdução de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças, além de aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. Na pesquisa preliminar, verifica-se que a instituição de ensino implementa atividades lúdicas, ressaltando sua eficácia no ensino-aprendizagem, como o “Dia do Jogo”, em que a professora organiza jogos educativos que estimulam a criatividade e o raciocínio lógico, envolvendo as crianças em dinâmicas de quebra-cabeças, estações do ano e dramatizações.

Ao chegar à escola, observa-se que as questões relacionadas às relações étnico-raciais e de gênero são abordadas, mas de forma superficial. A rede pública da cidade oferece um módulo do GRIÔ, que explora a cultura indígena e afro-brasileira; no entanto, as professoras utilizam esse material com cautela, uma vez que algumas famílias evangélicas demonstram resistência a determinadas temáticas, como as religiões de matriz africana, incluindo o candomblé. Outro aspecto importante a ser destacado é que, para promover a diversidade cultural na instituição, as professoras utilizam imagens das crianças e os trabalhos que elas produzem, permitindo que os pequenos se vejam e se sintam representados.

Além disso, elas relatam a história de personagens da cidade, como Maria do Benzê, uma ex-escravizada que vende quitutes, como cocada-puxa, aponan e bolachinha de goma. Todas essas iguarias são produzidas por Maria do Benzê e vendidas na cidade. As professoras contam histórias de mulheres e homens negros para despertar nas crianças a valorização da identidade negra, um processo essencial para fortalecer o reconhecimento do grupo social ao qual as crianças pertencem, promovendo o respeito e a compreensão da diversidade étnica e cultural.

Para fortalecer a ludicidade na educação infantil, é fundamental que as recreações lúdicas suscitem um diálogo sobre as culturas e identidades das crianças, formando as concepções de descolonização das infâncias. Ao trabalhar com as diversas culturas, a professora da Escola José de Aragão Bulcão, especialmente do G5, promove uma educação multicultural. Kabengele Munanga, em sua obra “Teoria social e relações raciais no Brasil contemporâneo”, argumenta que esse tipo de educação é essencial para a construção de uma sociedade mais

inclusiva, na qual as diferenças culturais, raciais e sociais são valorizadas e as desigualdades são combatidas.

É importante destacar que no momento da observação constatou-se que surgem situações que estão presentes no cotidiano de meninos e meninas relacionadas às questões de gênero e raça. Por exemplo, quando dizem que “o lápis rosa é de menina” ou que “tal brinquedo é de menino”, a professora aproveita esses momentos para dialogar e reforçar que cores e brinquedos não têm gênero, e que todas as crianças podem brincar com o que desejarem. Na sala de aula ou na hora da fila, constatei que não há separação entre meninas e meninos, mantendo-os sempre juntos.

Quanto aos jogos, são prioridades utilizar atividades que estimulem o raciocínio lógico, como bingo de letras, números e nomes, sempre adaptados à faixa etária das crianças. Também são valorizados brinquedos que desafiam o pensamento, promovem a atenção e desenvolvem habilidades cognitivas de maneira lúdica. Também observo que a professora faz o máximo possível com os recursos disponíveis, mesmo sabendo que muitas vezes são limitados. Após a observação acredito que cada ação, por menor que pareça, faça diferença na formação dessas crianças.

Essa constatação leva à reflexão de que o educador, como mediador do processo de ensino e aprendizagem, busca estratégias que aprimorem suas metodologias, proporcionando uma aprendizagem mais prazerosa para as crianças. Assim, considero essencial promover pesquisas voltadas ao fortalecimento das práticas pedagógicas na educação infantil, por meio da inclusão de jogos e do estímulo à ludicidade, reconhecendo que essas atividades são fundamentais para facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

O jogo, além de oferecer momentos de diversão, transforma o aprendizado em uma experiência mais agradável, sendo um poderoso facilitador do ensino e aprendizagem. Cabe ao educador valorizar essas oportunidades, promovendo brincadeiras significativas que não apenas engajem as crianças, mas também as ajudem a aprender de forma prazerosa e natural. Outro aspecto crucial nessa perspectiva é que os profissionais da educação sempre quando possível introduzem e trabalham com diversidade de jogos e brincadeiras em sala de aula. A escolha reflete a diversidade cultural e social, permitindo que as crianças se reconheçam e que experiências marginalizadas sejam abordadas e respeitadas.

A partir dessa observação, concluo que a instituição de ensino deve estar preparada para atender tanto às necessidades dos educadores quanto dos alunos, integrando jogos e brincadeiras como amarelinha e cantigas de roda nos planos de aula. Dessa forma, é possível despertar nas crianças o prazer de aprender, brincando, já que, na educação infantil, a ludicidade

é um instrumento essencial para o desenvolvimento e aprendizado. Ancorada no pensamento de José Carlos Libâneo (2018), reafirmo que a escola é um ambiente de compartilhamento de saberes, mas é também um espaço político e democrático que deve levar em conta a realidade das crianças, englobando múltiplos assuntos e visões, permitindo o diálogo e realizando as vozes de quem já foi silenciado por séculos.

No primeiro contato com a Escola José de Aragão Bulcão, observo inicialmente os aspectos físicos, humanos e pedagógicos. Assim, ela opera na modalidade de Educação Infantil, atendendo crianças de 2 anos e meio a 5 anos. Durante as observações de campo, realizadas na primeira semana de setembro, constato que a estrutura física da escola desempenha um papel fundamental no processo educacional, influenciando diretamente o ambiente de aprendizagem, o bem-estar dos alunos e a atuação dos profissionais da educação. A qualidade da infraestrutura e os recursos disponíveis nas instalações são essenciais para garantir um ambiente propício ao ensino e à formação integral das crianças.

Esta é uma pesquisa preliminar que pretendo dar continuidade no curso de Pedagogia. Durante a realização da pesquisa de campo, enfrentei diversos desafios, como, por exemplo, após as eleições municipais ocorridas em 04 de outubro de 2024, muitos trabalhadores, tanto do REDA quanto contratados pela prefeitura, deixaram de fazer parte do quadro de funcionários. Recorro ao ambiente escolar várias vezes, mas as pessoas que ainda permanecem em seus postos de trabalho não podem conversar ou fornecer informações. Essa situação dificultou significativamente o desenvolvimento da pesquisa e limitou meu aprofundamento no tema. Caso esses obstáculos não aconteçam, acredito que posso explorar o assunto de forma mais abrangente e detalhada.

Pelas observações de campo, conclui até aqui que a Escola José de Aragão Bulcão não apresenta condições físicas e de recursos que, proporcionam um ambiente adequado para o desenvolvimento das atividades pedagógicas e do crescimento integral das crianças. A estrutura física de uma escola abrange diversos elementos, como salas de aula, bibliotecas, banheiros e áreas de recreação. Cada um desses ambientes desempenha um papel fundamental e deve ser cuidadosamente planejado para atender às necessidades de alunos, professores e demais profissionais da instituição. Além dos espaços físicos, a infraestrutura escolar também inclui os recursos humanos e materiais disponíveis. Professores treinados, funcionários capacitados¹,

¹ É importante que o governo invista na formação de professoras (os) que trabalham com crianças de 0 a 6 anos de idade. É fundamental a criação de uma Pedagogia da Educação Infantil que valorize a importância das escolas que trabalham com essa faixa etária e que valorizem os professores. Para importância das escolas que trabalham com essa faixa etária e que valorizem os professores. Para saber mais ver: CERISARA, Ana Beatriz. **Por uma pedagogia da Educação Infantil: desafios e perspectivas para as professoras**. 2004, p. 1-15.

materiais didáticos atualizados e tecnologias educacionais são componentes essenciais para garantir um ensino de qualidade e uma aprendizagem significativa. Assim, a união entre o ambiente físico e os recursos disponíveis é crucial para o desenvolvimento integral das crianças.

Em relação ao espaço físico da Escola José de Aragão, as salas de aula não são climatizadas e apresentam pouco espaço para a interação entre as crianças, dificultando no processo de ensino e aprendizagem das crianças. A escola conta com um pequeno pátio na área interna, que serve como área de lazer e recreação. Sua infraestrutura inclui três salas de aula, uma secretaria, uma sala de cooperação, uma área de lazer, uma sala de almoxarifado, uma cozinha compacta, dois banheiros infantis e um banheiro para funcionários, além de um pátio não coberto. A escola também oferece serviços essenciais, como alimentação para as crianças, água filtrada, energia elétrica da rede pública e acesso à internet, contribuindo para um ambiente de aprendizagem.

Antes das eleições municipais, o quadro de funcionários da Escola José de Aragão era composto por uma vice-diretora, uma coordenadora, uma secretária, quatro agentes de inclusão, quatro auxiliares de serviço, uma merendeira, quatro vigias e seis (as) professores. Atualmente, após esse período, grande parte dos funcionários, como coordenadora, guardas municipais e professoras contratadas pelo REDA da Secretaria de Educação em 2022, são afastados de seus cargos. A escola atende a um corpo discente de 72 alunos, sendo que a maioria das crianças é negra. Elas estão distribuídas em sete turmas e funcionam nos turnos matutino e vespertino, das 8h às 17h.

No entanto, a escola possui recursos limitados de multimídia, contando apenas com uma televisão que auxilia os (as) professores no desenvolvimento das atividades. Além disso, dispõe de materiais didáticos, como livros e brinquedos, que são utilizados para enriquecer as aulas e apoiar o processo de ensino e aprendizagem.

Para compreender a importância da ludicidade na Educação Infantil na escola pesquisada, é fundamental consultar autores que evidenciam seu papel como estratégia pedagógica essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Almeida (2009) destaca a ludicidade como ferramenta para o crescimento global; Antunes (2000) reforça que o jogo possui funções pedagógicas e culturais, contribuindo para múltiplas inteligências; Piaget (1976) enfatiza sua relação com a construção do conhecimento e o desenvolvimento cognitivo; Kishimoto (2011, 2010 e 2005) e Vygotsky (1998), entre outros autores, mostram como o jogo favorece a interação social, o desenvolvimento psicoemocional e a aprendizagem significativa.

Esses autores, juntos, fortalecem a compreensão de que a ludicidade não é apenas uma brincadeira, mas uma ferramenta pedagógica que promove habilidades cognitivas, sociais, emocionais e culturais, sendo essencial para uma prática educativa eficaz e centrada na criança.

A escolha da Escola José de Aragão Bulcão como campo de pesquisa se deve à observação de desafios relacionados ao uso da ludicidade na educação infantil. A instituição enfrenta dificuldades, como a escassez de materiais lúdicos e a falta de engajamento das crianças, o que gera desconforto e conflitos durante as aulas. Esse cenário evidencia a necessidade de investigar e implementar estratégias pedagógicas que utilizem jogos e brincadeiras, ferramentas essenciais para promover o desenvolvimento infantil.

2 PROBLEMA DE PESQUISA

A questão central deste estudo é: como o uso de brincadeiras e jogos em sala de aula pode se tornar uma estratégia educativa que melhore o aprendizado das crianças do grupo G5 na Escola José de Aragão Bulcão? Procura-se, igualmente, entender em que medida os tipos de jogos e brincadeiras utilizados pela escola traduzem as relações étnicas e raciais da maioria das crianças que da escola de descendência quilombola.

Além disso, busca-se entender como a adoção dessas práticas pode impactar o aprendizado a longo prazo e se os (as) docentes da escola utilizam esses recursos de forma eficaz.

3 HIPÓTESES

O uso de brincadeiras e jogos usados em sala de aula promove um aprendizado mais significativo, facilitando o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças do grupo G5.

A implementação de atividades lúdicas estimula maior interesse e participação das crianças nas aulas, melhorando os resultados educacionais.

Os professores (as) enfrentam limitações quanto ao uso de atividades lúdicas, mas reconhecem seu valor no processo de ensino.

4 OBJETIVOS

4.1 GERAL

O presente projeto de pesquisa tem como propósito geral estudar o uso de jogos e brincadeiras (ludicidade) na Escola José de Aragão Bulcão, turma G5, e os seus efeitos na melhoria dos processos de ensino e aprendizagem.

4.2 ESPECÍFICOS

- Verificar como é que a escola promove a ludicidade nos processos de ensino e de aprendizagem.
- Observar as práticas pedagógicas das professoras na promoção da ludicidade em sala de aula.
- Averiguar a observância das relações étnico-raciais e de gênero no uso de jogos e brincadeiras (ludicidade) na sala de aula
- Avaliar o impacto das atividades lúdicas no desenvolvimento e na aprendizagem dos alunos do G5.

5 JUSTIFICATIVA

A escolha deste tema deve-se a situações que são vivenciadas na escola José de Aragão Bulcão na educação infantil do grupo G5². A pesquisa lúdica no ambiente escolar da cidade de São Francisco do Conde é fundamental para a produção de conhecimento e interação social dos alunos. A importância da gestão municipal em fornecer à escola materiais didáticos e espaço para que o (a) professor possa planejar e desenvolver estratégias de ensino e aprendizagem é evidente. É necessário analisar que a responsabilidade de ensinar o lúdico na educação infantil não é apenas do (a) professor e da escola, mas sim uma ação política coletiva.

Outro aspecto importante é que a escolha do tema se justifica pela relevância da ludicidade na formação integral das crianças, pois favorece o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de maneira prazerosa e inclusiva. Valorizar as atividades lúdicas aprimora as

² Na Educação Infantil, as turmas são organizadas por Grupo (G) a numeração correspondente é a idade da criança. Por isso, G5, grupo de crianças com cinco anos de idade.

práticas pedagógicas, estimulando a criatividade, a interação e uma aprendizagem significativa, essenciais na educação infantil.

De acordo com Kishimoto (2010), o brincar é fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, contribuindo para seu progresso emocional, social e cognitivo. Essa autora ressalta ainda que:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimento e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar a criança experimenta o poder de criar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (Kishimoto, 2010, p. 1).

O aprendizado através de brincadeiras permite que as crianças incluam a aprendizagem ao prazer, promovendo seu desenvolvimento de maneira mais eficaz. Dessa forma, é por meio da diversão que as crianças realmente assimilam o conhecimento. Logo, este estudo pretende fornecer dados teóricos e empíricos que ajudem na implementação de práticas lúdicas na educação infantil.

Nesta perspectiva, o brincar é de fato tão importante que possibilitará à criança construir conhecimento, arquitetar seu espaço e fazer através das relações entre o mundo real e o faz-de-conta. Isso permitirá que a criança pense, descubra, viva e ponha em prática situações do seu cotidiano, contribuindo assim para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo.

Discutir o papel da ludicidade no ensino infantil é de fundamental importância, especialmente no contexto das escolas de São Francisco do Conde. A relevância desta pesquisa consiste em analisar a importância do brincar para a construção do conhecimento das crianças. Observar-se-á se, no ambiente escolar, se os professores utilizam metodologias de jogos didáticos que estimulem a imaginação das crianças, como dama, amarelinha, massa de modelar, utilizando o brincar para ensinar.

O marco teórico utilizado será a pedagogia infantil, que identifica no pedagogo um importante auxiliador na construção e desenvolvimento deste conhecimento, sendo ele quem dará a direção de cada passo dado pela criança. Sua forma de ensinar brincando deve exercer a aprendizagem através dos métodos utilizados.

6 REVISÃO DA LITERATURA

A ludicidade, derivada da palavra latina “ludos”, significa jogo e também está relacionada ao brincar. A definição, portanto, vai além de ser um mero sinônimo de jogo. Como ressalta Celso Antunes (2000), as implicações da necessidade lúdica transcendem o simples ato de brincar espontaneamente. Desse modo, o lúdico adquire valores específicos para todas as etapas da vida humana. Na infância e na adolescência, por exemplo, sua finalidade é predominantemente pedagógica. O lúdico passa a ser reconhecido como um traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano.

Segundo Anne Almeida (2009), a ludicidade é uma estratégia de ensino que leva em conta esses aspectos. Já com base em Henri Wallon (1959; 1986), os indivíduos pensam, sentem e agem de acordo com os padrões dos meios sociais aos quais pertencem. Dessa forma, segundo Tizuko Morchida Kishimoto (2011), condutas humanas, incluindo as brincadeiras, são incorporadas a esse processo para promover o desenvolvimento de seus conhecimentos.

Além disso, Antunes (2000), destaca que a concepção de cultura lúdica é uma noção que varia historicamente, adaptando-se às transformações das sociedades ao longo do tempo, sem se manter estática dentro de uma mesma época ou contexto social. Assim, o lúdico se manifesta desde os tempos primitivos em atividades como dança, caça, pesca e lutas. Ainda segundo o autor, na Grécia Antiga, Platão defendia que os primeiros anos de vida das crianças deveriam ser dedicados aos jogos. No entanto, com o advento do cristianismo, os jogos foram renegados, sendo vistos como profanos e sem valor. Observa-se, assim, que a concepção de jogos e brincadeiras passou de uma valorização significativa na Grécia Antiga para uma desvalorização durante o período cristão.

Para Luiz Antonio Batista Leal e Cristina Maria d'Ávila (2013), a ludicidade é uma vivência interna e subjetiva, que vai além das atividades externas como jogos e brincadeiras. Embora essas atividades possam ser um meio de expressar a ludicidade, o verdadeiro valor reside na vivência emocional e no estado de consciência do indivíduo. Isso significa que, independentemente do contexto social ou cultural, o que realmente importa é a percepção interna de prazer e plenitude que cada pessoa experimenta durante essas atividades.

Libéria Neves & Ana Lydia Santiago (2009), no artigo intitulado “O uso dos jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar” exploram o teatro como uma ferramenta pedagógica e terapêutica, direcionada a crianças em situação de fracasso escolar. A pesquisa, realizada com seis crianças encaminhadas por suas escolas devido a dificuldades de aprendizagem e comportamentais, implementou jogos teatrais semanais ao longo de um ano.

Os resultados mostraram que os jogos teatrais não apenas desenvolveram habilidades cognitivas essenciais para o aprendizado, mas também abordaram aspectos emocionais e psicológicos que impactam o desempenho escolar. O teatro criou um espaço de expressão emocional, permitindo que as crianças elaborassem conflitos internos relacionados às suas dificuldades acadêmicas. O estudo conclui que os jogos teatrais são uma prática eficaz, tanto pedagógica quanto terapêutica, ao integrar dimensões cognitivas e subjetivas no enfrentamento do fracasso escolar.

A partir das queixas escolares manifestadas, elaborou-se um programa de vivências semanais de jogos teatrais durante o período de um ano. Tal programa foi montado tendo em vista a promoção e a estimulação das funções cognitivas envolvidas nos processos de aprendizagem — o que caracteriza o objetivo pedagógico da pesquisa. Entretanto, no curso do trabalho, evidenciaram-se, também, questões relativas à subjetividade das participantes, relacionadas diretamente a seus processos de aprendizagem (Neves; Santiago, 2009, p. 1).

A partir do que foi exposto acima, pode-se afirmar que a ludicidade, no contexto dos jogos teatrais, desempenha um papel crucial tanto no desenvolvimento cognitivo quanto na abordagem de aspectos emocionais e subjetivos das crianças. Por meio das atividades teatrais, a ludicidade cria um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente, permitindo que as crianças explorem suas emoções e conflitos internos de maneira espontânea e segura.

Assim, mesmo quando a ludicidade é compartilhada em grupo, cada indivíduo vivencia suas próprias emoções, tornando uma experiência única e pessoal. Portanto, a ludicidade não se limita às interações externas, mas é um estado profundo de ser que reflete a relação do sujeito consigo mesmo e com o mundo ao seu redor. Para Leal e d'Ávila (2013):

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito (Leal; D'Ávila, 2013 *apud* Luckesi, 2006, p. 6).

Segundo Terezinha Clementino da Silva Rufino (2014), o desenvolvimento infantil determina as experiências que podem ser vivenciadas, mas, por si só, não é capaz de criar uma cultura lúdica (Rufino, 2014, p. 14). Por sua vez, Antunes (2000) defende que o lúdico transcende o simples brincar, sendo uma ferramenta pedagógica poderosa. No período em que

as crianças brincam, elas através das brincadeiras desenvolvem e trabalham com uma diversidade de elementos, sendo eles o físico, motor, emocional, social e cognitivo.

Entretanto para Tizuko Morchida Kishimoto (2005), o jogo educativo, frequentemente utilizado em sala de aula, muitas vezes distorce o conceito original ao priorizar o resultado final e o aprendizado de noções e habilidades, em detrimento do processo lúdico e da espontaneidade da brincadeira, que são fundamentais para o desenvolvimento da criança. Dessa maneira ele discorre e esclarece que:

Prioridade do processo de brincar: enquanto a criança brinca, sua atenção está especializada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo infantil só pode receber sua designação quando o objetivo da criança é brincar. O jogo educativo, utilizado em sala de aula, muitas vezes, desvirtua esse conceito ao dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades (Kishimoto, 2005, p. 26).

Embora os jogos educativos desempenhem um papel relevante no ensino, muitas vezes perdem seu caráter genuinamente lúdico ao priorizarem o aprendizado de conteúdo específicos ou o desenvolvimento de habilidades. Com isso, o objetivo do jogo deixa de ser o processo espontâneo e criativo da brincadeira, essencial para o desenvolvimento integral da criança — nos aspectos emocionais, sociais e cognitivos —, e passa a focar no resultado. A autora critica essa abordagem por desvirtuar a verdadeira essência do jogo infantil.

Entretanto, o Parâmetros Curriculares Nacionais de 1998, ressaltam que, ao brincar, a criança aprende de forma natural e inconsciente, e o educador, como mediador desse processo, encontra um poderoso aliado na tarefa de ensinar. Além disso, o brincar oferece ao educador a oportunidade de avaliar o comportamento da criança, permitindo ajustes contínuos para aprimorar sua prática pedagógica. Sendo assinado o documento evidencia:

O educador da área infantil tem que ser formado também para brincar, está disposto e se vê como uma criança deixando se envolver pela brincadeira, para que já na sala de aula leve a criança a viverem novas experiências a partir das atividades lúdicas desenvolvidas e orientadas por eles (PCNs, 1998, p. 22).

O educador passa a valorizar mais a importância da ludicidade quando sua formação aborda esse tema com a devida profundidade. É fundamental reconhecer a ludicidade como um elemento essencial para o aprendizado, formando profissionais capazes de desenvolver, por meio de jogos e brincadeiras, atitudes e habilidades fundamentais nas crianças.

Para Marli Pires dos Santos (1997), o brincar é de fato tão importante que possibilita à criança adquirir conhecimentos, arquitetar seu espaço e fazer através das ligações entre o

mundo real e o faz de conta, permitindo-a pensar, descobrir, ouvir, viver e pôr em prática situações do seu cotidiano, contribuindo assim para o desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e motor. A autora ainda ressalta que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social e cultural colabora para uma saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (Santos, 1997, p 12).

É fundamental apoiar o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, pois elas constituem um conjunto crucial para a interação, a expressão de pensamentos e a aquisição de conhecimentos. Assim, por meio de jogos, brincadeiras e outras ferramentas pedagógicas, é possível criar um ambiente de alfabetização significativo e concreto para as crianças.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Brasil, 1998).

O documento evidencia que brincar é fundamental para o desenvolvimento da identidade, autonomia e imaginação das crianças. Por meio das brincadeiras, elas desenvolvem habilidades importantes, como atenção, imitação e memória, além de fortalecerem a socialização, ao explorar regras e papéis sociais de forma lúdica.

Segundo Carlos Teixeira (1995), as atividades lúdicas são valiosas, mas exigem um esforço voluntário. Pesquisas indicam que, independentemente de serem físicas ou mentais, essas atividades lúdicas ativam funções psico-neurológicas e operações cognitivas, estimulando o pensamento e promovendo a integração das várias dimensões da personalidade — afetiva, motora e cognitiva. Assim, as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais de maneira significativa.

Conforme Geni de Oliveira Lima (2019), ressalta no artigo “A criança face às perspectivas de descolonização das infâncias”, é essencial notar que as crianças não são apenas receptores de conhecimento, porém sujeitos de sua própria educação, capazes de construir suas realidades. Dessa maneira, ao inserir jogos e brincadeiras que representem e valorizem a

diversidade cultural, estimulamos uma aprendizagem crítica e inclusiva, especialmente para confrontar desigualdades sociais e preconceitos que ainda reverberam nas escolas do nosso país.

Ao buscar uma formação contínua, o (a) professor(a) estará capacitado(a) para implementar práticas pedagógicas que valorizem a criatividade, a imaginação e o lúdico, elementos essenciais na infância. Em vez de se concentrar apenas na escolarização tradicional — que se limita a depositar conhecimentos na criança, encarando o aprendizado como um mero processo de transferência de informações e valores —, o (a) educador(a) poderá adotar métodos que incentivem o diálogo e a interatividade nas aulas, reconhecendo, assim, a capacidade dialética das crianças. Ao elucidar nesse diálogo a concepção bancária aborda por Paulo Freire, é importante notar que:

Na concepção “bancária” que estamos criticando, para a qual a educação é o ato de depositar, de transferir, de transmitir valores e conhecimentos, não se verifica nem pode verificar-se esta superação. Pelo contrário, refletindo a sociedade opressora, sendo dimensão da “cultura do silêncio”, a “educação” “bancária” mantém e estimula a contradição.

Dai, então, que nela:

- a) o educador é o que educa; os educandos, os que são educados;
- b) o educador é o que sabe; os educandos, os que não sabem;
- c) o educador é o que pensa; os educandos, os pensados; [...]” (Freire, 1987, p.34-35).

Esse trecho aborda uma perspectiva em que a educação é vista como um processo passivo, no qual as crianças são tratadas como receptáculos vazios que recebem informações de forma direta e sem questionamento por parte do educador. Em contraste, a ludicidade propõe uma pedagogia ativa e interativa, na qual o aprendizado acontece através de experiências práticas, jogos e brincadeiras, permitindo que as crianças se tornem sujeitos ativos em seu próprio processo de aprendizagem.

De acordo com Zuleide Blanco Rodrigues (2021), a partir do uso da ludicidade na metodologia, o professor desenvolve na criança saberes que estão relacionados aos quatro pilares da educação, sendo eles: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. Através dos jogos ou brincadeiras, a criança aprende a conhecer o mundo do qual faz parte. Ao brincar, a criança aprende sem perceber que está aprendendo, e o educador, como mediador dessa aprendizagem, se torna um forte aliado na importante tarefa de educar. Além disso, ele permitirá uma avaliação quanto ao comportamento do aluno, melhorando cada vez mais sua prática pedagógica.

Elina Elias de Macedo, Flávio Santiago, Solange Estanislau dos Santos e Ana Lúcia Goulart de Faria (2016), ao trazer aspecto sobre a infância e a educação no artigo intitulado “Infâncias e descolonização: desafios para uma educação emancipatória”, apontam que a

sociedade nota as crianças não como seres plenos, mas como “vir a ser”, inferiorizando sua individualidade e potencial cultural. Os autores, ressaltam a importância e também a construção de pedagogias descolonizadoras que considerem as crianças como protagonistas do processo educativo, explorando seus direitos e sua historicidade, ao invés de tratá-las como seres inferiores ou em desenvolvimento. Ao introduzir e a valorizar a ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem, a escola passa a tratar a criança e a infância na sua existência concreta e existencial e não como um vir – a - ser. A ludicidade é portanto, uma das formas poderosas de combater o adultocentrismo e a descolonização do conceito de infância.

Importa, deste modo indagar até que ponto, as crianças do G5, são sujeitos ativos (as) que participam de forma relevante nas relações sociais. A sociedade, assim como nós “[...] podemos visualizar as crianças como atores/atrizes sociais que agem diretamente nas relações sociais[...]” (Marcedo; Santiago; Santos; Faria, 2016, p. 42). Assim, as crianças são reconhecidas como agentes sociais capazes de agir, expressar opiniões, participar e transformar seu contexto social.

Portanto, ao considerar a perspectiva de Jean Piaget (1976), podemos entender que a atividade lúdica das crianças não só fortalece seu papel como sujeitos ativos nas relações sociais, mas também lhes permite compreender e transformar o mundo ao seu redor, estabelecendo conexões profundas entre suas experiências pessoais e as normas sociais que as cercam. Dessa maneira, as crianças do G5 se revelam atuantes na construção do seu ambiente, moldando tanto o espaço físico quanto as dinâmicas sociais que as envolvem.

De acordo com Jean Piaget (1976), o lúdico é uma ferramenta mais poderosa para que uma criança compreenda e transforme o meio, adaptando-o às suas necessidades. Assim, ao brincar, a criança se relaciona com os outros e percebe-se como parte integrante da sociedade, estabelecendo uma conexão entre o que é pessoal e o que a insere no universo das regras. Através da brincadeira, as crianças constroem seu próprio mundo — aquele que deseja e aprecia. Nesse processo, os brinquedos desempenham um papel essencial, pois permitem que a criança expresse e crie fantasias baseadas em suas vivências.

Segundo Piaget (1971), ao integrar a ludicidade em sua metodologia, o professor facilita o desenvolvimento de saberes nas crianças que estão alinhados aos quatro pilares da educação. Por meio de jogos e brincadeiras, a criança aprende a explorar e compreender o mundo ao seu redor. Ainda de acordo com o autor, “quando a criança brinca assimila o mundo a sua maneira sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto mais da função que a criança lhe atribui” (Piaget, 1971, p. 59).

A interação social é fundamental para o aprendizado e pode ser promovida pelo professor por meio de jogos e brincadeiras. É responsabilidade do educador criar oportunidades em que a criança possa se comunicar, expressar-se e trocar experiências. Nesse contexto, o educador também ajuda a criança a aprender a conviver com os outros.

A revisão da literatura em torno da ludicidade nos processos de ensino e de aprendizagem refletem uma grande lacuna nas pesquisas sobre jogos e brincadeiras nas relações didáticas e pedagógica no que concerne às relações étnicas e raciais, às relações de gênero e sexualidade, bem como às relações de classe social e desigualdade que são os três principais marcadores das políticas curriculares. O presente estudo pretende questionar e aprofundar essas questões no decurso do desenvolvimento da pesquisa. Não se pode compreender o papel da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem mormente numa escola quilombola, sem levar em considerações esses marcadores na perspectiva da descolonização dos currículos escolares e consequentemente na inclusão de jogos e brincadeiras que contemplem a diversidade de crianças que frequentam as nossas escolas.

7 METODOLOGIA

A escola selecionada para a realização da pesquisa está situada no Monte Recôncavo, em São Francisco do Conde, BA. A Escola José de Aragão Bulcão oferece Educação Infantil e atende crianças de 2 anos e meio a 5 anos de idade, contando com uma equipe pedagógica composta por 6 professoras.

O objetivo geral dessa pesquisa é estudar a utilização de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, com foco especial no grupo G5. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, baseada em observações diretas em sala de aula e entrevistas com as 6 professoras da Escola José de Aragão Bulcão. Segundo Menga Ludk (1986), uma pesquisa qualitativa utiliza o ambiente natural como fonte direta de dados e considera o pesquisador como seu principal instrumento. Assim, o contato direto com o ambiente escolar permitiu ao pesquisador (a) buscar o conhecimento direto em sala de aula para colher dados.

A coleta de dados incluiu questionários com perguntas abertas que exploraram as práticas lúdicas dos docentes e suas percepções sobre o impacto dessas atividades no aprendizado. De acordo com Arilda Schmidt Godoy (1995), no ambiente de pesquisa, o (a) pesquisador busca compreender melhor a realidade que está investigando, dedicando-se a

entender a dinâmica social em parceria com os sujeitos envolvidos, que, neste caso, são as crianças do grupo G5.

O (a) pesquisador busca se inserir no objeto de pesquisa, momento em que observa, indaga e formula perguntas relacionadas à pesquisa e é esse procedimento que pretendemos adotar no presente estudo.

Para me aprofundar na pesquisa sobre “A implementação da ludicidade como ferramenta fundamental na educação infantil na Escola José de Aragão Bulcão”, iniciei com uma pesquisa bibliográfica. Organizei a leitura de livros, revistas, artigos, teses, dissertações e monografias relacionadas ao tema. Após essa organização, comecei a ler e aprofundar meu conhecimento sobre o assunto. Foi necessário realizar fichamentos e resumos dos textos para uma compreensão mais aprofundada, ressaltando que esse material serviria de base para a pesquisa.

Quanto à Educação Infantil, também procurei entender seu aspecto histórico, sendo fundamental, nesse momento, me debruçar sobre o texto “Educação Infantil Para Que Te Quero?”, para compreender a importância de valorizar e entender a infância sob uma perspectiva que respeite e reconheça as crianças como sujeitos de direito.

Sobre o aspecto da criança em uma sociedade ocidental, Manuel Jacinto Sarmiento e Manuel Pinto, no trabalho “As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo”, salientaram a necessidade de superar as noções preestabelecidas que tinham sobre as crianças, valorizando-as especialmente nas sociedades ocidentais, onde elas continuavam a ser desrespeitadas e vítimas de violência diariamente. O estudo da infância deveria, portanto, superar as concepções tradicionais, adotando uma abordagem que colocasse as crianças no centro da análise e reconhecesse sua capacidade de produzir sentido e participar ativamente na sociedade.

Após essa fase, dediquei-me à observação do grupo G5, onde anotei as interações das crianças, o que elas falavam em sala, as dificuldades ao realizar uma atividade e também a facilidade ao responder às atividades propostas no ambiente escolar. O foco inicial era verificar se os educadores utilizavam a ludicidade na sala de aula. Observei que eles aplicam essa metodologia e que as crianças demonstram facilidade em aprender quando essa metodologia era utilizada.

Na instituição de ensino, haviam espaços dedicados à leitura e à matemática, além de um calendário para o ano de 2024. Todos esses instrumentos eram cuidadosamente planejados e organizados para estimular o aprendizado das crianças. Vale ressaltar que o cantinho da matemática e o calendário foram confeccionados pela professora. A educadora se esforçava ao

máximo para criar recursos pedagógicos que auxiliassem no desenvolvimento das crianças. Nesse momento da pesquisa, foi possível perceber que a sala era um ambiente acolhedor, decorado com imagens e objetos ilustrativos no teto, tudo projetado para tornar a aprendizagem mais prazerosa.

Assim, durante essa pesquisa preliminar, constatei que a educadora não dispunha de muitos recursos pedagógicos fornecidos pela Secretaria de Educação do município de São Francisco do Conde. Como evidenciado, a maioria dos brinquedos utilizados nas aulas são improvisados.

As observações descritas acima ocorreram na primeira semana de setembro de 2024. Na segunda visita à escola, que ocorreu no início de outubro do mesmo ano, concentrou-se na professora, que respondeu às perguntas e explicou como utilizava a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Sempre simpática e atenciosa, ela enfatiza a importância de realizar uma pesquisa com esse enfoque, voltada para o aprendizado das crianças. As pesquisas de observação, de fato, capturaram exatamente como ocorriam as especificações na realidade, permitindo a coleta e análise de dados relacionados a esse específico objetivo.

Realizei perguntas abertas para proporcionar a entrevistada maior liberdade de expressão, permitindo respostas mais amplas e significativas. Essa abordagem foi considerada uma técnica interessante para avançar na pesquisa.

Os questionários foram respondidos pela professora para posteriormente serem analisados de maneira crítica. O questionário aplicado à docente tinha perguntas ligadas à pesquisa, e ela respondeu com uma lógica da pergunta.

Esse percurso de pesquisa buscou compreender se a ludicidade era implementada na instituição de ensino Aragão Bulcão, no grupo G5 e se a professora utilizava essa ferramenta.

7.1 TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS

Para sanar minhas indagações, foram realizadas observações diretas em sala de aula. Algumas técnicas de coleta de dados foram empregadas para garantir uma compreensão abrangente e aprofundada da implementação da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. As principais técnicas utilizadas incluem:

Primeiro, observação direta da realidade escolar. Esta técnica foi fundamental para compreender o ambiente escolar e as interações em sala de aula. Ao notar esse ponto, estudei as práticas docentes e as respostas das crianças durante as atividades lúdicas, anotando detalhes sobre como essas atividades eram inseridas no cotidiano escolar.

Segundo, foram entrevistas realizadas com as professoras da escola, permitindo que elas compartilhassem suas experiências e percepções sobre o uso de práticas lúdicas. As entrevistas foram conduzidas de maneira a permitir flexibilidade nas respostas, possibilitando um aprofundamento nas discussões. Essa abordagem facilitou a identificação de desafios, estratégias e benefícios percebidos na aplicação do lúdico, além de oferecer uma oportunidade para que as professoras refletissem sobre suas práticas pedagógicas.

Terceira, questionários com perguntas abertas foram aplicados às professoras para explorar suas práticas pedagógicas e suas percepções sobre o impacto das atividades lúdicas no aprendizado das crianças. Essa abordagem facilitou a coleta de dados qualitativos e quantitativos, permitindo que os educadores expressassem suas opiniões de forma estruturada. Os resultados dos questionários foram analisados para identificar padrões e tendências nas respostas, contribuindo para uma compreensão mais profunda da percepção dos docentes sobre a ludicidade na Educação Infantil.

Quarto, análise documental, a pesquisa também incluiu a análise de documentos pedagógicos da escola, como planos de aula, registros de atividades e currículos, que ajudaram a contextualizar as práticas lúdicas inovadoras pelos educadores. Essa foi importante para verificar como a ludicidade está integrada oficialmente no planejamento educacional e para entender as diretrizes técnicas que orientam o trabalho pedagógico na escola.

Quinto, fichamentos e resumos, para aprofundar o entendimento sobre o tema, foram realizados fichamentos e resumos de literatura relevante, como Santos (2007), Vygotsky (1998), Kishimoto (2011) entre outros. Isso ajudou a fundamentar a pesquisa teórica e a conectar as observações práticas às discussões acadêmicas existentes. Essa revisão bibliográfica não apenas contextualizou a pesquisa, mas também permitiu ao pesquisador identificar lacunas e contribuições de estudos anteriores, enriquecendo a análise e interpretação dos dados coletados.

Essas técnicas de coleta de dados foram escolhidas para fornecer uma visão holística da realidade da Educação Infantil na Escola José de Aragão Bulcão, permitindo não apenas descrever, mas também interpretar e compreender as dinâmicas sociais e pedagógicas presentes no ambiente escolar. A combinação dessas abordagens possibilitou uma triangulação dos dados, garantindo a validade e a confiabilidade dos resultados obtidos.

Além disso, o uso diversificado de técnicas permite que as vozes dos educadores e das crianças ouvidas sejam consideradas no processo de pesquisa, reforçando a importância de uma abordagem participativa e reflexiva na análise da prática pedagógica. Desta forma, esperamos

que os resultados desta pesquisa contribuam não apenas para o conhecimento acadêmico, mas também para a melhoria das práticas educacionais na escola em questão.

7.2 ANÁLISE DE DADOS

Os dados serão analisados por meio de categorização das respostas, com foco nas percepções dos docentes e nas observações sobre o comportamento das crianças durante as atividades lúdicas. Essa análise permitirá identificar padrões e tendências nas práticas pedagógicas, além de evidenciar como a ludicidade impacta o processo de ensino-aprendizagem. Através dessa abordagem, será possível compreender melhor as estratégias utilizadas pelos educadores, as dinâmicas de interação em sala de aula e as reações das crianças, contribuindo para uma reflexão crítica sobre a eficácia. Serão também incluídas na pesquisa de campo e na análise de dados como as relações raciais, de gênero e de classe social impactam o uso de jogos e brincadeiras (ludicidade) na escola pesquisada, como forma de contribuir para a descolonização da ludicidade e do currículo escolar.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 10 set. 2024.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.
- BRASIL. **Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 3.
- CERISARA, Ana Beatriz. **Por uma pedagogia da Educação Infantil**: desafios e perspectivas para as professoras. 2004, p. 1-15.
- FARIAS Luiz Alberto de. **A literatura de relações públicas**: produção, consumo. Jogos infantis: O jogo a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.
- GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas São Paulo**, v. 35, n.3, p, 20-29 Mai./Jun. 1995 disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf>. Acesso em: 13 set. 2024.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O jogo e a educação infantil**: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14º. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14º ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. ANAIS DO SEMINÁRIO NACIONAL: Currículo em movimento perspectivas atuais, Belo Horizonte, 2010. Disponível em: portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchidafile. Acesso em 06/04/2017.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- LEALL, Luiz Antônio Batista; D'ÁVILA, Cristina Maria. **A Ludicidade como Princípio Formativo**. Interfaces Científicas – Educação, V1, p. 41-52 Aracajú 2013. Disponível em: <http://www.periódicos.set.edu.br> acesso em: 03/04/2020.
- LIBÂNEO, José Carlos. **As práticas de organização e gestão da escola e a aprendizagem de professores e alunos**. **Revista de Educação**, p. 01-12, 2009. Disponível em: <http://www.professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/5146/material/Revista%20Presente%20Vers%C3%A3o%20Resumida%20final.doc>. Acesso em: 10 set. 2024.
- LIMA, Geni de Oliveira & GONÇALVES, Adriana do Carmo Corrêa. A criança face às perspectivas de descolonização das infâncias. In: XII SIMPED – **Simpósio Pedagógico e Pesquisas em Educação**. [Texto apresentado na Faculdade Integrada A Vez do Mestre/SME São Gonçalo], p.01-04, 2019.

LÜDKE, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas I** Menga Lüdke, Marli E.D.A. André. - São Paulo: EPU, 1986.

MACEDO, Elina Elias de; SANTIAGO, Flávio.; SANTOS, Solange Estanislau dos; FARIA, Ana Lúcia Goulart de. **Infâncias e descolonização: desafios para uma educação emancipatória**. Crítica Educativa (Sorocaba/SP), v. 2, n. 2, p. 38-50, jul./dez. 2016. ISSN: 2447-4223.

MUNANGA, Kabengele. **Teoria social e relações raciais no Brasil contemporâneo**. p. 1-9.

NEVES, Libéria & SANTIAGO, Ana Lydia. O uso dos jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar. **Revista portuguesa de pedagogia**, ano 43-1, 2009, 53-76.

PIAGET, L. E. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C.M.Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar.1971.

PIAGET, L. E. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, L. E. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de janeiro: Forense Universitária, 1976.

RODRIGUES, Zuleide Blanco. Educação: Um estudo com base no relatório da UNESCO sobre os quatro pilares do conhecimento. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, Ed. 01, Vol. 04, pp. 53-60. Janeiro de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/quatro-pilares>

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico na sala de aula: em séries iniciais do ensino fundamental**. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba, centro de Humanidades,2014.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. **As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo**. p,1-9.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **Brinquedoteca: o Lúdico em diferentes contextos**. 11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: ed. Loyola, 1995.