

**Atividade Científica decorrente da Dissertação de Mestrado
Universidad Três Fronteiras - Paraguai**

ENERZA DA SILVA CUIABANO

**A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NO PRIMEIRO ANO DA
AVALIAÇÃO INICIAL**

Minuta descritiva decorrente da pesquisa científica apresentada ao Programa de Pós-Graduação e Extensão Universitária da Universidad Tres Fronteira – Paraguai. Mestrado em Ciências da Educação. Área de concentração: Educação. Curso de Mestrado em Ciências da Educação.

Período: 2014/2017

Orientador: Prof. Dr. Silvio Torres

RESUMO

Esta dissertação investigou a ludicidade como prática pedagógica no primeiro ano do Ensino Fundamental, em escolas de Indiavaí-MT e região. O objetivo foi compreender de que forma jogos, brinquedos e brincadeiras são incorporados ao ensino e sua relevância no processo de alfabetização. A pesquisa, de abordagem qualitativa, utilizou bibliografia especializada, entrevistas e observações em campo. Os resultados mostraram que, embora reconheçam a importância do lúdico, os professores ainda enfrentam dificuldades em aplicá-lo de forma sistemática, sobretudo pela falta de tempo e de formação adequada. Constatou-se, porém, que quando planejadas com intencionalidade, as práticas lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, além de motivar e aproximar a criança da alfabetização. Concluiu-se que o lúdico é recurso indispensável ao ensino nos anos iniciais, unindo prazer e aprendizagem, destacando-se a necessidade de ampliar a formação docente para sua efetiva inserção no cotidiano escolar.

Palavras-chave: Alfabetização. Aprendizagem. Prática Pedagógica.

**PLAYFULNESS AS A PEDAGOGICAL PRACTICE IN THE FIRST YEAR OF INITIAL
ASSESSMENT**

ABSTRACT

This dissertation investigated playfulness as a pedagogical practice in the first year of Elementary School, in schools of Indiavaí-MT and surrounding areas. The objective was to understand how games, toys, and play activities are incorporated into teaching and their relevance to the literacy process. The research, with a qualitative approach, used specialized bibliography, interviews, and field observations. The results showed that, although teachers recognize the importance of playfulness, they still face difficulties in applying it systematically, mainly due to lack of time and adequate training. However, it

was found that when play activities are intentionally planned, they favor cognitive, affective, and social development, in addition to motivating and bringing children closer to literacy. It is concluded that playfulness is an indispensable resource for teaching in the early years, combining pleasure and learning, and highlights the need to expand teacher training for its effective inclusion in everyday school life.

Keywords: Literacy. Learning. Pedagogical Practice.

LA LUDICIDAD COMO PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL PRIMER AÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL

RESUMEN

Esta disertación investigó la ludicidad como práctica pedagógica en el primer año de la Educación Primaria, en escuelas de Indiavaí-MT y región. El objetivo fue comprender de qué manera los juegos, juguetes y actividades lúdicas se incorporan a la enseñanza y su relevancia en el proceso de alfabetización. La investigación, de enfoque cualitativo, utilizó bibliografía especializada, entrevistas y observaciones de campo. Los resultados mostraron que, aunque los docentes reconocen la importancia de la ludicidad, aún enfrentan dificultades para aplicarla de forma sistemática, principalmente por la falta de tiempo y de formación adecuada. Sin embargo, se constató que, cuando se planifican con intencionalidad, las prácticas lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo, afectivo y social, además de motivar y acercar al niño a la alfabetización. Se concluye que la ludicidad es un recurso indispensable para la enseñanza en los primeros años, al unir placer y aprendizaje, y se destaca la necesidad de ampliar la formación docente para su efectiva inserción en la vida escolar cotidiana.

Palabras clave: Alfabetización. Aprendizaje. Práctica Pedagógica.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa nasceu da necessidade de compreender a ludicidade como dimensão fundamental para o desenvolvimento humano e como recurso pedagógico indispensável nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O brincar, o jogar e o interagir fazem parte da essência da infância e, quando intencionalmente inseridos no espaço escolar, podem se transformar em ferramentas potentes para a aprendizagem e para a formação integral das crianças. Kishimoto (1994) já afirmava que o jogo, além de divertir, também ensina, assumindo uma função educativa ao se constituir em fonte de desenvolvimento.

A importância deste estudo está em ampliar a compreensão da ludicidade e oferecer subsídios teóricos e práticos aos professores que atuam nos primeiros anos escolares. Nesse sentido, os jogos e brincadeiras planejados com intencionalidade revelam-se instrumentos valiosos para estimular habilidades cognitivas e favorecer a aprendizagem de conceitos essenciais. Essa abordagem contribui para que o professor possa atuar de forma criativa e

inovadora, garantindo experiências significativas no processo de alfabetização.

Para além do jogo pedagógico, é necessário reconhecer o valor das brincadeiras espontâneas oriundas da cultura infantil, que carregam símbolos, sentidos e formas de expressão. May (1982) ressalta que a criatividade nasce no encontro e na interação, o que evidencia a ludicidade como espaço fértil de invenção e aprendizagem. Considerar a criança como sujeito criativo implica assumir que o brincar não é mero passatempo, mas parte constitutiva de sua formação e desenvolvimento.

Nesse contexto, a escola deve se consolidar como espaço de acolhimento, socialização e inclusão, rompendo com práticas que marginalizam o brincar e privilegiam apenas atividades formais. Piaget (1975) afirma que o jogo é o alicerce indispensável para o desenvolvimento intelectual, enquanto Vygotsky (1989) defende que, no brinquedo, a criança amplia suas possibilidades de ação, exercendo comportamentos além de sua idade cronológica. Ambas as perspectivas destacam o caráter formador do brincar como base do processo educativo.

Ao mesmo tempo, a ludicidade precisa ser compreendida para além da dimensão prática. Luckesi (2002, p. 6) enfatiza que “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 [...], estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica”. Assim, a ludicidade não se limita à atividade realizada, mas refere-se ao modo como o sujeito se envolve plenamente na experiência.

De acordo com Luckesi (2014), esse estado interno pode surgir em situações simples ou complexas, sempre marcado por plenitude e satisfação. Essa concepção diferencia atividade lúdica, que pode ser observada e descrita, da ludicidade, que é uma vivência subjetiva, única e integral. Tal compreensão permite redimensionar o valor do brincar, mostrando que sua contribuição vai muito além do aspecto recreativo.

O termo ludicidade, embora não presente em alguns dicionários, é carregado de múltiplos significados. Lopes (2004) observa que essa diversidade decorre tanto da natureza da linguagem quanto da variedade de teorias que buscam conceituá-la. Em pesquisa anterior, a autora identificou que, no português, palavras como brincar, jogar, brinquedo, recrear e lazer se aproximam do fenômeno lúdico, revelando sua presença em diferentes dimensões da vida (LOPES, 1998).

A etimologia também contribui para ampliar a compreensão do conceito. Lopes (1998) lembra que *ludere* significa exercer, enquanto *ludius* designa a forma de exercer a atividade.

Dessa origem, compreende-se que a ludicidade não se restringe às crianças, mas se estende aos adultos, em diferentes práticas sociais e culturais. Nesse mesmo sentido, Brougère (1995) reforça que o lúdico está associado tanto à ação quanto ao espaço em que ela ocorre, evidenciando seu caráter contextual.

O envolvimento integral do sujeito em uma atividade lúdica também foi enfatizado por Luckesi (2006, p. 21), ao afirmar que “na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento”. Essa experiência plena exige a participação ativa do corpo e da mente, mostrando que a ludicidade só se realiza verdadeiramente quando há entrega total à experiência. Essa visão amplia o debate sobre o papel do brincar no cotidiano escolar e na vida humana em geral.

Por fim, justificou-se a relevância deste estudo pela necessidade de compreender como a ludicidade é incorporada ao cotidiano escolar e quais impactos ela produz no desenvolvimento integral da criança. Em um cenário em que a educação exige práticas inovadoras, refletir sobre o brincar como estratégia pedagógica é essencial para potencializar a aprendizagem, promover inclusão e estimular a autonomia dos estudantes. Como observa Moraes (2014), a ludicidade deve ser entendida como fenômeno transdisciplinar, capaz de integrar corpo, mente e espírito, sendo, portanto, elemento central na formação de sujeitos críticos e criativos.

Objetivo Geral

- Analisar como o lúdico está inserido na prática pedagógica, enquanto processo de ensino e aprendizagem, do primeiro ano do Ensino Fundamental das escolas do Município de Indavaí-MT e municípios circunvizinhos.

Objetivos específicos

- averiguar qual a importância das atividades lúdicas na concepção dos professores;
- conhecer quais atividades lúdicas são utilizadas ao ministrar os conteúdos aos alunos;
- compreender de que forma as atividades lúdicas são mediadas em sala de aula;
- averiguar se na concepção dos docentes o lúdico é um fator motivador para o aluno no processo ensino-aprendizagem;

- verificar como o docente analisa o desenvolvimento do aluno a partir de atividades lúdicas em sala de aula.

Metodologia

A presente pesquisa foi desenvolvida com base em uma abordagem qualitativa, cuja escolha se fundamentou na necessidade de compreender os fenômenos educativos em sua complexidade e inseridos no contexto em que ocorrem. O lócus da investigação localizou-se no município de Indiavaí-MT e em cidades vizinhas, envolvendo escolas estaduais situadas na região sudoeste do Estado de Mato Grosso. Essa definição de campo buscou privilegiar realidades específicas, em que o uso do lúdico no processo de alfabetização pudesse ser analisado de forma próxima aos sujeitos e às práticas pedagógicas.

A pesquisa qualitativa foi adotada pois tem se consolidado como uma via interpretativa e descritiva que permite compreender significados e sentidos atribuídos pelos participantes. Denzin e Lincoln (2006) definem esse tipo de investigação como um campo interdisciplinar, que envolve a análise das experiências humanas em seus ambientes naturais, valorizando a voz dos sujeitos. Para Bogdan e Biklen (1994), a principal característica dessa abordagem é o contato direto e prolongado com a realidade estudada, de modo que o pesquisador se torne parte do ambiente investigado.

Nesse mesmo sentido, Creswell (2010) observa que a pesquisa qualitativa privilegia o processo em detrimento do produto final, buscando interpretar fenômenos a partir da perspectiva dos participantes. Ela permite captar nuances e subjetividades que dificilmente seriam apreendidas por meio de levantamentos puramente estatísticos. Flick (2009) reforça que a multiplicidade de visões dos atores sociais é central nesse tipo de estudo, já que os significados emergem das interações e do contexto.

Outro aspecto fundamental dessa abordagem é a flexibilidade metodológica. Para Lüdke e André (1986), a pesquisa qualitativa procura retratar a realidade de forma contextualizada, considerando a complexidade das relações humanas. Além disso, caracteriza-se por utilizar diferentes instrumentos de coleta, como entrevistas, observações e análise documental, o que amplia a possibilidade de compreender os fenômenos investigados sob múltiplas dimensões.

Esta investigação foi classificada como exploratória e descritiva, por buscar conhecer e

descrever práticas pedagógicas sem manipulação das variáveis. Segundo Gil (2008), a pesquisa exploratória tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, enquanto a descritiva preocupa-se em caracterizar situações e sujeitos a partir de dados coletados diretamente no campo. Para Sampieri, Collado e Lucio (2013), esses estudos são particularmente relevantes quando se deseja compreender práticas sociais em seu contexto real.

Os procedimentos técnicos adotados combinaram pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. A bibliográfica fundamentou-se em livros, artigos, teses e dissertações que discutem a ludicidade e suas relações com a alfabetização (LAKATOS; MARCONI, 2003). Já a pesquisa de campo envolveu a coleta de dados diretamente com professores, por meio de entrevistas semiestruturadas, observações participantes e registros sistemáticos. De acordo com Yin (2010), a pesquisa de campo é essencial para captar a dinâmica de processos sociais, permitindo ao pesquisador uma análise mais próxima da realidade.

Por fim, a escolha metodológica possibilitou compreender como a ludicidade é incorporada ao cotidiano escolar nos anos iniciais do Ensino Fundamental, revelando desafios e potencialidades dessa prática. Como lembra Triviños (1987), a abordagem qualitativa deve buscar não apenas descrever os fenômenos, mas interpretá-los à luz de seu contexto, promovendo reflexões que possam subsidiar transformações nas práticas educativas. Assim, esta pesquisa procurou valorizar as experiências docentes e compreender a contribuição do brincar no processo de alfabetização.

O brincar como caminho para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil

A infância é marcada pela ludicidade, pela curiosidade e pela capacidade de transformar o cotidiano em experiências significativas. Brincar não é apenas um ato espontâneo, mas uma forma essencial de aprender e interagir com o mundo. Para May (1982), a criatividade nasce do encontro entre a criança e o ambiente, sendo no brincar que esse encontro se manifesta de forma plena. Assim, a ludicidade deve ser reconhecida como parte integrante do processo educativo, pois permite que a criança desenvolva sua autonomia, sensibilidade e criatividade.

Diversos estudiosos, como Luckesi (2000) e Oliveira (2002), apontam que o brincar sempre esteve presente na história da educação, embora em alguns períodos tenha sido subestimado. Jan Amos Comênio (1592 - 1670) já defendia a exploração do mundo por meio

dos sentidos e das brincadeiras, reconhecendo nelas uma dimensão formativa. Essa visão foi retomada, ao longo dos séculos, por educadores que compreenderam o lúdico como instrumento pedagógico capaz de unir prazer e aprendizagem.

No ambiente escolar, a brincadeira atua como catalisadora de aprendizagens. Ao brincar, as crianças ampliam vocabulário, constroem noções lógicas e exercitam a imaginação. Fortuna (2001) e Nylse Cunha (1994) lembram que a ludicidade precisa ser conduzida com sensibilidade pelo professor, respeitando as inteligências múltiplas de cada aluno. Quando bem planejada, ela contribui para a alfabetização e para o desenvolvimento integral, transformando-se em recurso de aprendizagem significativa.

Vygotsky (1989) acrescenta que o brincar possibilita à criança reorganizar sua subjetividade, representar simbolicamente a cultura e desenvolver novas formas de agir. A atividade lúdica, portanto, não é um passatempo, mas um processo de construção de sentidos que amplia as capacidades cognitivas e sociais. Ao mesmo tempo, autores como Santos (2001; 2002) enfatizam que a ludicidade deve articular teoria e prática, exigindo do professor uma postura investigativa e reflexiva.

A legislação educacional brasileira também reconhece o valor do brincar. A Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) e a LDB nº 9.394/96 destacam a ludicidade como direito e como estratégia pedagógica. Documentos como o RCNEI (1998) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) reforçam que a brincadeira deve estar no centro do currículo, não como atividade secundária, mas como elemento essencial do desenvolvimento infantil.

No processo de alfabetização, o lúdico assume papel ainda mais relevante. Ferreiro e Teberosky (2003) mostram que a alfabetização é um processo contínuo e que a criança aprende de forma gradual, com base em hipóteses sobre a escrita. Nesse percurso, jogos e brincadeiras podem auxiliar na exploração da linguagem, na formação do pensamento crítico e na construção da identidade leitora. Soares (2004; 2009) e Kleiman (2013) reforçam que a integração entre alfabetização e letramento se torna mais efetiva quando mediada por práticas lúdicas.

Autores como Kishimoto (2003; 2009) e Freire (1996; 1998) defendem que a sala de aula precisa ser um espaço de vida, em que aprender esteja ligado ao prazer, à criatividade e à liberdade. Nesse sentido, o professor é mediador essencial, aquele que cria condições para que o brincar se converta em aprendizagem. Mais do que aplicar técnicas, é necessário vivenciar experiências transformadoras que conectem a criança ao conhecimento e à cultura.

O brincar também promove valores sociais importantes. Como apontam Borba (2007) e Brougère (1998; 1995), a ludicidade favorece a cooperação, a solidariedade e a convivência democrática. Ao jogar, a criança aprende a lidar com regras, vitórias, derrotas e negociações, desenvolvendo competências para a vida em sociedade. Essa dimensão social do brincar amplia sua relevância no contexto educacional, já que possibilita tanto a aprendizagem de conteúdos quanto a formação ética.

Na prática docente, incorporar o lúdico significa compreender que cada criança possui ritmos e modos de aprender diferentes. Vygotsky (1989) lembra que o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que a criança realize atividades além do que faria sozinha. Cabe ao professor observar, intervir e propor desafios que estimulem a imaginação, a criatividade e a construção coletiva do conhecimento. Esse movimento torna o processo de ensino-aprendizagem mais inclusivo e transformador.

Assim, a ludicidade deve ser entendida não apenas como recurso pedagógico, mas como direito da infância e experiência constitutiva do ser humano. Quando incorporada ao cotidiano escolar, ela une razão e emoção, fortalece vínculos sociais e dá sentido ao aprender. Ao brincar, a criança não apenas se diverte: ela constrói saberes, amplia horizontes e se prepara para viver em sociedade de maneira plena e significativa.

Resultados

Os depoimentos coletados revelaram que o brincar ocupa um lugar essencial na vida escolar da criança, favorecendo seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor. Professores participantes da pesquisa destacaram que o lúdico vai além do entretenimento, configurando-se como instrumento de interação entre crianças e adultos, além de recurso pedagógico valioso para a aprendizagem. Nesse sentido, Queiroz (2009) ressalta que a brincadeira precisa ser compreendida como parte integrante do processo educativo, contribuindo de forma decisiva para a formação integral.

Tezani (2006) reforça essa concepção ao afirmar que brincar, criar e inventar são necessidades próprias da infância, fundamentais para o equilíbrio da criança em relação ao mundo que a cerca. Quando a prática pedagógica incorpora brinquedos e jogos, amplia-se o repertório de possibilidades de aprendizagem e de socialização, criando condições para superar dificuldades e enriquecer as relações entre os sujeitos. Assim, o lúdico se torna uma ponte entre a curiosidade natural da criança e os conteúdos escolares.

As entrevistas apontaram que a maioria dos professores recorre a atividades lúdicas em sala, como dinâmicas, músicas e jogos pedagógicos. Contudo, muitos ainda relatam limitações, principalmente de tempo para planejar aulas que integrem os conteúdos ao brincar. Essa realidade evidencia que, embora o lúdico seja valorizado, sua inserção cotidiana na prática pedagógica ainda enfrenta obstáculos. Para Vygotsky (1989), é justamente na interação que a criança atribui significados e elabora novos conceitos, reforçando a importância do brincar como mediador da aprendizagem.

Outro aspecto relevante diz respeito ao prazer associado às práticas lúdicas. Dohme (2009) observa que as crianças recebem bem essas atividades justamente por despertarem alegria e satisfação, o que potencializa a concentração e a receptividade. De forma complementar, Piaget (1998) e Vygotsky (1989) compreendem o brincar como condição para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, o que torna o jogo um recurso pedagógico indispensável.

Kishimoto (2003) e Brougère (1995) também evidenciam que jogos e brincadeiras não devem ser vistos apenas como parte natural da infância, mas como instrumentos pedagógicos capazes de promover aprendizagens significativas. Ao brincar, a criança elabora representações simbólicas e constrói saberes que transcendem a experiência imediata. Nesse processo, o professor atua como mediador essencial, criando condições para que o lúdico se converta em conhecimento.

O envolvimento das crianças nas atividades propostas foi um ponto ressaltado pelos professores. Segundo Azevedo (2009), práticas alinhadas ao construtivismo permitem transformar o ato de aprender em um desafio intelectual prazeroso, aproximando a criança do domínio da escrita e da hipótese alfabética. Freitas (1996) acrescenta que, ao se apropriar da cultura elaborada pela humanidade, a criança desenvolve-se gradativamente sob a orientação do adulto, evidenciando a unidade entre educação e ensino.

Nesse cenário, destaca-se ainda que a aprendizagem mediada pelo brincar fortalece a motivação. Friedman (1996) já apontava que os jogos estimulam dimensões cognitivas, afetivas, sociais e motoras, enquanto Moyles (2012) defende que a ludicidade amplia a socialização e potencializa aprendizagens específicas. Assim, quando a escola cria um ambiente em que a ludicidade é respeitada, as crianças se sentem mais seguras, confiantes e engajadas em seu próprio processo de aprendizagem.

Por fim, a pesquisa confirmou que o lúdico contribui não apenas para o aprendizado de

conteúdos, mas também para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da socialização. Ao planejar atividades que integram prazer e conhecimento, o professor oferece condições para que a criança se reconheça como sujeito ativo de sua formação. Dessa forma, brincar e aprender deixam de ser processos distintos, revelando-se dimensões complementares da experiência infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo realizado entre 2015 e 2016, em seis escolas do Ensino Fundamental de municípios de Mato Grosso, possibilitou compreender de perto a realidade dos professores que atuam no primeiro ano escolar. A investigação revelou a importância de discutir o papel do lúdico no processo educativo e como sua presença, ou ausência, interfere na aprendizagem das crianças. Analisar esse contexto foi essencial para evidenciar que o brincar ultrapassa o simples entretenimento, constituindo-se como prática formadora e significativa.

Uma das constatações mais evidentes foi a redução do espaço dedicado à brincadeira na infância. Em muitos casos, o brincar tem sido substituído por atividades escritas, centradas na alfabetização e na matemática, sem abertura para experiências de exploração e criatividade. Essa substituição gera um desequilíbrio, pois a criança perde a oportunidade de aprender de forma prazerosa e de desenvolver suas habilidades de maneira mais integral.

As observações nas escolas mostraram que, quando o brincar é incorporado ao cotidiano, ele aproxima o ensino do universo infantil, transformando a sala de aula em espaço de lazer e aprendizagem ao mesmo tempo. Inserido como recurso pedagógico, o lúdico estimula a escuta, a valorização de diferentes opiniões e a construção coletiva de sentidos. Assim, a criança aprende a conviver, a compartilhar experiências e a se desenvolver em uma atmosfera de cooperação.

Nesse processo, a figura do professor é essencial. Sua atuação como mediador pode favorecer não apenas o aprendizado imediato, mas também a formação de atitudes que se prolongam para além da escola. Quando o educador organiza atividades que dialogam com a cultura e as vivências sociais das crianças, o brincar se transforma em caminho para compreender o mundo e agir de maneira crítica nele.

Jogos, brinquedos e brincadeiras, quando planejados com intencionalidade, tornam-se

ferramentas pedagógicas capazes de potencializar aprendizagens em diversas disciplinas. Porém, os resultados da pesquisa apontaram que ainda existem entraves, como a falta de formação específica dos professores e as dificuldades em integrar o lúdico à rotina escolar. Isso reforça a necessidade de investir em formações que preparem o educador para lidar com práticas que unam pensamento, emoção e ação.

Diante dessas constatações, concluiu-se que o lúdico é parte indispensável do processo de ensino e aprendizagem. Ele não apenas favorece a motivação e o prazer em aprender, mas também contribui para o desenvolvimento integral, ajudando a criança a se reconhecer como sujeito ativo na construção do conhecimento. Ensinar e aprender de forma alegre, cooperativa e participativa não deve ser visto como exceção, mas como possibilidade permanente para uma educação de qualidade.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, J. C.; OLIVEIRA, V. B. **Metodologia da pesquisa qualitativa em educação**. Fortaleza: UFC, 1997.
- AZEVEDO, F. **Construtivismo e a alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Porto Editora, 1994.
- BORBA, Ângela Meyer. **O brincar e a cultura da infância**. Campinas: Papius, 2007.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Senado Federal, 1988.
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990). Brasília: **Diário Oficial da União**, 1990.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília: **Diário Oficial da União**, 1996.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- COSTA, A. C. G. **Metodologia da pesquisa: conceitos e técnicas**. Rio de Janeiro: Interciência, 2006.
- CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brincar e aprender: a ludicidade na educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

- DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DOHME, V. **A ludicidade na educação**. São Paulo: Cortez, 2009.
- FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez, 2003.
- FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Ludicidade na prática pedagógica**. Porto Alegre: Mediação, 2001.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1998.
- FREITAS, M. T. A. **A formação social da criança**. Belo Horizonte: Autêntica, 1996.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender**. São Paulo: Moderna, 1996.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GONÇALVES, H. A. **Metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2001.
- GULINELLI, R. **O lúdico na educação infantil**. Curitiba: IBPEX, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Ludicidade e cultura da infância**. Campinas: Papyrus, 2009.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.
- KLEIMAN, Ângela B. **Letramento e suas implicações para o ensino da língua materna**. Campinas: Mercado de Letras, 2013.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- LOPES, Maria da Glória. **Linguagem e ludicidade: múltiplos significados**. Lisboa: Inst. Piaget, 2004.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Atividades lúdicas e plenitude**. Salvador: UFBA, 2006.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e educação**. Salvador: UFBA, 2014.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e vida: um estado de consciência pleno**. Salvador: UFBA, 2002.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MALUF, M. I. **Brincar é fundamental**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- MALUF, M. I. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. Petrópolis: Vozes, 2009.

- MASSA, M. **Infância e ludicidade: contribuições para a prática pedagógica**. São Paulo: Cortez, 2015
- MAY, Rollo. **A coragem de criar**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- MORAES, Maria Cândida. **Educação transdisciplinar e ludicidade**. São Paulo: Papirus, 2014.
- MOYLES, Janet. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2012.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- QUEIROZ, R. **Ludicidade e aprendizagem**. São Paulo: Cortez, 2009.
- SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, P. B. **Metodologia de pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.
- SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brincar e aprender: o resgate do lúdico na educação**. Campinas: Autores Associados, 2002.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Ludicidade como ciência da educação**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987
- YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.