



**CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO SALGADO
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

VIVIANE FERREIRA DE SOUSA

A LUDICIDADE APLICADA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

VIVIANE FERREIRA DE SOUSA

A LUDICIDADE APLICADA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à disciplina de TCC II do curso de licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Vale Do Salgado (UNIVS) a ser apresentado como requisito para obtenção de nota.

Orientadora: Prof.^a Ms. Erika Suyanne Sousa Silva

Icó - Ceará
2023

VIVIANE FERREIRA DE SOUSA

A LUDICIDADE APLICADA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à disciplina TCC II do curso de licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Vale do Salgado (UNIVS) a ser apresentado como requisito para obtenção de nota.

Aprovado em _____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Ms. Erika Suyanne Sousa Silva
Centro Universitário Vale do Salgado
Orientadora

Prof. Ms. Evandro Nogueira de Oliveira
Centro Universitário Vale do Salgado
1º examinador

Prof.^a. Ms. Edna Pinto Ferreira
Centro Universitário Vale do Salgado
2º examinador

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo compreender as representações lúdicas nas aulas de educação física e suas propostas pedagógicas. O estudo faz parte de uma abordagem qualitativa de natureza exploratória, com cunho bibliográfico, realizado por meio de revisão narrativa da literatura. Para auxílio da análise, foi utilizado o método de Análise de Conteúdo de Bardin. Conclui-se que a ludicidade aplicada nas aulas de Educação Física é uma forma significativa para a criança poder conhecer, compreender e construir conhecimentos, pois enquanto brincam as crianças expressam seus sentimentos, suas emoções, suas interações, possibilitando ao professor uma análise global do educando, além de aprender a conviver com regras e limites caracterizados nessas práticas.

Palavras-Chave: Ludicidade; Educação; Educação Física.

ABSTRACT

This study aims to understand playful representations in physical education classes and their pedagogical proposals. The study is part of a qualitative approach of an exploratory nature, with a bibliographic nature, carried out through a narrative review of the literature. To aid the analysis, Bardin's Content Analysis method was used. It is concluded that the ludicity applied in Physical Education classes is a significant way for the child to be able to know, understand and build knowledge, because while playing the children express their feelings, their emotions, their interactions, allowing the teacher to have a global analysis of the student. , in addition to learning to live with rules and limits characterized in these practices.

Keywords: Playfulness; Education; Physical education.

1 INTRODUÇÃO

O lúdico sempre esteve presente na humanidade. Na história antiga o brincar já era desenvolvido pela família como lazer, brincadeiras e passatempo. A palavra lúdico se origina do latim *ludus*, que significa jogo e diversão com características que visam estimular emoções. A ludicidade é a integralidade, entusiasmo e vivência obtida através das atividades lúdicas (HUIZINGA, 2005).

São vários os conceitos ligados à ludicidade, no Dicionário Aurélio (FERREIRA, 2001, p. 194) a palavra, lúdico, está como um adjetivo, relativo a “jogos, brinquedos e divertimento que, segundo o mesmo, divertir se refere a recrear, entreter, distrair, fazer mudar de fim, de objeto, fazer esquecer.” A princípio, o significado que o mesmo dicionário traz é de que a criatividade é a capacidade de criar e esta, por sua vez, significa dentre outras definições, formar, imaginar e educar.

A atividade lúdica surgiu como um formato de abordar os conhecimentos de diferentes formas, sendo também uma atividade que favorece a interdisciplinaridade (SANTOS, 2012). Dessa forma, a ludicidade possui a capacidade de ser trabalhada em sala de aula por mais de uma disciplina, favorecendo a diversidade e contribuindo para que as atividades sejam realizadas de forma que a criança se sinta confortável com o novo conhecimento e assim possa ser estimulada para realizar as atividades futuras.

Para a elaboração de atividades lúdicas no meio escolar é necessário que o docente compreenda o jogo com equidade pedagógica, proporcionando contato coletivo no espaço escolar, em especial a Educação Física que se torna indispensável o uso da ludicidade. Vygotsky (1994) demonstra que na atividade lúdica, o que interessa não é somente a criação da brincadeira, mas a adequada execução, o tempo ensinado.

Destarte, a atividade lúdica oportuniza de acordo com Luckesi (2000) compromisso consigo e com o próximo, momentos de ideia e de realidade, de ressignificação e astúcia, situação de conhecimento de si e informação do outro, de preocupar-se e admirar o próximo, e adquirir experiências e expressividade.

Na infância os jogos começam a ter lógica e por meio deles a criança passa a ter prazer em suas preferências, deveres e vontades peculiares, portanto, expõe o modo como a criança raciocina, ordena, desordena, desfaz e refaz o mundo. Diante do exposto, o lúdico é um dos meios mais eficientes de cativar o aluno nos afazeres escolares, portanto, o jogo é fundamental para a criança, os métodos lúdicos concebem com que o aluno estude com entusiasmo, gosto e com divertimento (DALLABONA E MENDES, 2004).

Segundo Teixeira (1995) existe motivos que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como recursos de ensino aprendizagem, correspondendo ao impulso natural da criança, satisfazendo dessa forma uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. O lúdico apresenta um aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de felicidade e prazer, sem falar que ainda mobilizam esquemas mentais acionando e ativando as funções mentais, estimulando o pensamento.

As atividades lúdicas nas aulas de Educação Física aguçam os fundamentos já existentes nos alunos, além de serem essenciais para construir laços de amizade, solidariedade, afinidades e trabalho em equipe, ética e respeito. Vivenciar a ludicidade dentro do âmbito escolar é uma forma de se tornar mais relevante e divertido aprender, e fazer com que a criança possa compreender os objetivos de maneira natural.

Sabendo que brincar representa atividades importantes que a criança executa em sua infância por meio da simplicidade, torna-se possível, estabelecer, aprimorar e desenvolver estruturas cognitivas, físicas, afetivas e sociais veiculadas às aulas de Educação Física (KISHIMOTO, 1994).

Assim, compreender o lúdico como uma ferramenta importante de aprendizagem na Educação Física e como principal meio de integração e socialização da criança é de extrema importância. Visto isso, o trabalho indaga ao seguinte questionamento: **Que representações lúdicas podem ser encontradas nas aulas de Educação Física?**

Nesse sentido, busca-se como objetivo do estudo: **Compreender as representações lúdicas nas aulas de educação física e suas propostas pedagógicas.**

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Representações Lúdicas: Jogo, Brinquedo e Brincadeira

A palavra lúdico, de origem latina, "*ludere*", manifesta ilusão, simulação, ações que abrangem a imaginação, o sonho e a capacidade de compreensão e progresso da criança. Ressaltando, antes de tudo, que o ato de brincar, como componente cultural, sempre fez parte da história da humanidade e, por essa razão, no decorrer do tempo, por meio de contextos históricos e sociais, os termos pertinentes a esta atividade lúdica sofreram incontáveis modificações e receberam qualificações variadas (OSTROWER, 2008).

Desse modo, refletindo numa legítima definição da palavra lúdico, consta que

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p.12).

Considera-se que o brincar é a natureza da infância, uma atividade natural, ampla e indispensável à criança. De acordo com Luckesi (1994) o lúdico são aquelas atividades que possibilitam uma experiência de integridade, atos vividos e sentidos. Assim, ao observar uma criança, a partir de seus primeiros meses de idade, percebe-se que o brincar pertence ao seu dia a dia, inicialmente com seu próprio corpo, na relação de conhecimento, e depois com tudo que estiver a sua obtenção, a todo o momento como instrumento de descobrimento e progresso.

Logo, é lícito dizer que as brincadeiras, para as crianças, são mais do que diversão, auxiliam para seu avanço físico, emotivo e cognitivo, ou seja, uma motivação para aquisição de conhecimento. Os brinquedos infantis similarmente remontam períodos pré-históricos, que de acordo com Weiss (1997) esses são procedentes de diferentes culturas, o que mostra que o brinquedo, como objeto existente, tem escutado o desenvolvimento do homem, interagindo em seu espaço físico, em suas utilidades e suas características.

Em todos os tempos, para todas as pessoas, os brinquedos lembram as mais distintas lembranças. São itens atrativos, que vão decorrendo de geração a geração, com a fantástica aptidão de encantar crianças e jovens. Contrário do jogo, o brinquedo considera uma conexão próxima com a criança e uma hesitação quanto ao uso, ou seja, a inexistência de um conjunto de regras que ordena sua função (KISHIMOTO, 1994).

O brinquedo engloba sempre uma reportagem ao tempo de infância do adulto com representações relacionadas com a memória e imaginações. A palavra “brinquedo” não pode ser reduzida à multiplicidade de ideias do jogo, porque significa que a criança tem uma dimensão material, cultural e técnica. Quando objeto, é sempre assistência de brincadeira. O brinquedo é a chance de desenvolvimento. Brincando, a criança vivencia, entende, imagina, desenvolve e confere capacidades. Além de despertar o interesse, a autoconfiança e a independência, proporcionam o desenvolvimento da expressão, do raciocínio e da concentração e da dedicação (SANTIN, 1994).

Conforme Chateau (1987, p.14): "É pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a

inteligência (...) uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar". Desse modo, defende-se nesta aquisição um princípio em que brincar é a forma lúdica do aprender.

Conforme Piaget (1967), o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Por meio dele se efetua a construção de conhecimento, especialmente nas fases sensório-motor e pré-operatório. Tratando sobre os objetos, as crianças, desde cedo, organizam seu lugar e seu tempo, evoluindo o conhecimento da casualidade, alcançando à representação e, enfim, à lógica. As crianças ficam mais animadas para usar a inteligência, pois visam jogar muito, com empenho para sobrelevar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

3 METODOLOGIA

O estudo é uma abordagem qualitativa de natureza exploratória, com cunho bibliográfico, realizado por meio de revisão narrativa da literatura. A abordagem qualitativa tem como foco o caráter subjetivo do objeto analisado, permitindo compreender a complexidade e os detalhes das informações obtidas. Parte do fundamento que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva, entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito (SILVA *et al.*, 2018).

De caráter exploratório, visa identificar os fatores que contribuem para a ocorrência dos fenômenos ou variáveis que afetam o processo (GIL, 2008). A pesquisa bibliográfica utiliza fontes constituídas por material já elaborado, ou seja, sobre material escrito que já foi publicado, constituído basicamente por livros e artigos científicos.

Para o levantamento dos artigos na literatura, foi realizado uma busca nas bases de dados Web of Science e na Scientific Electronic Library Online (SciELO). A busca foi realizada utilizando as seguintes palavras-chave: LUDICIDADE OR EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR AND SIGNIFICAÇÕES.

Para a busca foi utilizado os seguintes critérios: artigos gratuitos em língua portuguesa, estudos que se aproximam da temática depois de lidos na íntegra e avaliados quanto à questão norteadora, cujo objeto de estudo seja de interesse desta revisão narrativa, não havendo restrição do período de publicação. Foram excluídos apenas aqueles encontrados de forma duplicada e não gratuitos.

Para auxílio da análise, foi utilizado o método de Análise de Conteúdo de Bardin, com as seguintes fases: pré-análise, exploração do material e tratamentos dos resultados expostos no quadro síntese (BARDIN, 1977).

Na fase inicial, pré-análise, o material foi organizado, compondo o corpus da pesquisa. O contato inicial com os documentos, a chamada “leitura flutuante” foi a fase em que foram elaboradas as hipóteses e os objetivos da pesquisa. Após a realização da “leitura flutuante”, foi confeccionado um índice organizado em indicadores. Ao final, no momento da exploração do material, os dados foram codificados, processo pelo qual os dados são transformados sistematicamente e agregados em unidades por assuntos. O processo de codificação dos dados restringiu-se a escolha de unidades de registro, ou seja, o recorte que se deu na pesquisa. Na fase de interpretação dos dados, houve o retorno ao referencial teórico, procurando embasar as análises dando sentido à interpretação (BARDIN, 1977).

4. DISCUSSÃO

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a formação da sua personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e o seu desenvolvimento.

De acordo com o artigo 26, parágrafo 3º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDBEN 9394/96 as aulas de Educação Física são obrigatórias em todo período escolar como base significativa para o progresso do ser humano de forma integral. A Educação Física elaborada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) instruem aulas lúdicas em seus conteúdos, para que os alunos se tornem capazes de abraçar condutas de respeito, decência e ser altruísta, renunciando a qualquer situação de conflitos (BRASIL, 2001).

Já conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC),

É importante salientar que a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais, ainda que essa não seja a finalidade da Educação Física na escola. Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais,

sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos (BRASIL, 2017, p. 220).

O Referencial Curricular Nacional (RCN) evidencia a importância das brincadeiras na constituição de saberes.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas encontram-se ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (BRASIL, 1998, p. 83).

A Educação Física é dessa forma, considerada como uma disciplina que se encarrega da função de obter significativos valores que sejam aptos de ajudar num total sobre o único, possibilitando a consideração e a convivência dos indivíduos, considerando a compreensão de que as brincadeiras se dão com outras pessoas e não sozinho (ASSIS, 2005).

É, antes de tudo, através da ideia dos jogos e das brincadeiras, que o docente tem a oportunidade e a eventualidade de trabalhar a evolução global dos alunos, promovendo tanto o motor quanto o cognitivo, tendo em vista que através dessas atividades, serão instigados fatores como memória, sentimentos e mobilidade, proporcionando sua interatividade com o mundo e com o meio que o rodeia, conforme assegura Fantacholi,

[...] através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (2011, p. 3).

O professor é encarregado por induzir o aluno a inserir-se nas aulas e os fazer aprender, elaborar atividades agradáveis, realizando novos desafios de acordo com cada idade, seja com jogos, brinquedos e ou brincadeiras (MASSERU, 2010).

O professor autoritário, o professor licencioso, o professor competente, sério, o professor incompetente, irresponsável, o professor amoroso, o professor mal-amado, sempre com raiva do mundo e das pessoas, frio, burocrático, racionalista, nenhum deles passa pelos alunos sem deixar sua marca (FREIRE, 1996, p.73).

Portanto, Masseru (2010) nos informa que não somente como professores com função de educador, mas como o indivíduo com quem os discentes se sentem mais à vontade em dialogar e por haver uma aproximação, havendo um grau de interação que os deixa mais seguros, é importante a aplicabilidade dos conteúdos lúdicos. Todavia nos dias de hoje, de acordo com Miranda (2008) o elaborar das aulas e a conexão do aluno com o docente terá um efeito positivo se os recursos e os planos de aulas determinadas chamarem atenção e as atividades oferecidas forem criativas e atrativas de modo a incluir todos.

A ludicidade junto ao jogo, brinquedo e brincadeira são importantes ferramentas favorecedoras da aprendizagem. Por esse motivo devem-se ver as atividades lúdicas como ferramenta que desenvolva o prazer na criança, além de buscar a liberdade necessária para a criatividade e finalmente procurar outros valores sociais que possam construir para melhorar o futuro de todos. Assim, o professor deverá estimular o aluno a inventar e criar novos jogos, contribuindo para que todos sejam incluídos nas diversas situações lúdicas como ferramentas de aprendizagem (CAVEDA et al., 2005).

Ao professor de educação física cabe a função de que os discentes possuem particularidades na compreensão e interação com o meio que o cerca. Isso esclarece o porquê da importância de associar o lúdico a uma diversão, seguida de um aprendizado significativo, construído por meio de vários fatores nos quais o indivíduo modifica e constrói seus conhecimentos prévios (MELO; VALLE, 2005).

A Educação Física é uma disciplina bastante aceita pelos alunos, principalmente quando estes são crianças. Modesto & Rubio (2014) afirmam que o professor deve aproveitar esse processo de aceitação e incentivar o aspecto lúdico como um instrumento importante na mediação do processo de aprendizagem. O método é ainda mais eficaz em crianças, visto que os sonhos infantis se misturam com a realidade, ato que facilita a utilização do pensamento, concentração, desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento.

Assim sendo, o jogo proporciona à criança benefícios de socializar-se, por isso é importante à intervenção do professor em promover atividades desafiadoras, conforme a demanda de cada aluno, incentivando a inovação e a descoberta. Vale lembrar que esse campo também se faz importante para além dos educadores, incluindo principalmente os pais, pois em

casa as crianças desenvolvem atitudes que revelam expressões mais genuínas do ser (KISHIMOTO, 1994).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretende-se destacar que as intervenções lúdicas proporcionam aprendizado significativo e transformação na vida do (a) aluno (a), pois o fazer pedagógico considerando a importância dos jogos nas aprendizagens educativas, torna-se um recurso imprescindível no desenvolvimento de múltiplas aptidões físicas, cognitivas afetivas e sociais, promovendo ainda motivação, concentração e o aprimoramento das relações interpessoais, todos estes suportes ao mesmo tempo em que a criança ainda se diverte.

Considera-se então o brincar como um instrumento importante para desenvolver a criança. Pelo brincar, a criança organiza e reorganiza suas experiências, aprende a lidar com as emoções, ou seja, pelo brincar a criança equilibra as tensões provenientes do seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade. O brincar é uma maneira pela qual a criança busca subsídios para se desenvolver, por meio do brincar ela vai desenvolvendo a consciência do próprio corpo e das possibilidades de expressar-se por meio dele.

Portanto, a ludicidade aplicada nas aulas de Educação Física é uma forma significativa para a criança poder conhecer, compreender e construir conhecimentos, pois enquanto brincam as crianças expressam seus sentimentos, suas emoções, suas interações, aprimorando suas capacidades de memória e raciocínio, de forma alegre e prazerosa, possibilitando ao professor uma análise global do educando, visando o desenvolvimento global da criança nesta fase de desenvolvimento, possibilitando-os afirmarem como seres humanos, despertando o poder da autonomia, além de aprender a conviver com regras e limites caracterizados nessas práticas.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, S. **Reinventando e esporte: possibilidades da prática pedagógica**. 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
- BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física**. 3 ed. Brasília, DF: 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/sef2001.pdf>
- BROUGÉRE, G, A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002, p. 19-32.
- CAVEDA, J. L. C. (Org). **O jogo no currículo da educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Tradução: Valério Campos. (p. 59-88).
- CHATEAU J. **O jogo e a Criança**, São Paulo: Summer, 1987.
- FANTACHOLI, F. N. O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras - um olhar psicopedagógico. **Rev. Cient. APRENDER**, 2011.
- FERENHOF, H. A.; FERNANDES, R. F. Desmistificando a revisão de literatura como base para redação científica: método SFF, **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, Florianópolis, SC, v.21, n.3, p.550-563, 2016.
- FERREIRA, A. B. H. **Miniaurélio Século XXI Escolar**. 4.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 20 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HUIZINGA J. **Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- LUCKESI, C. C. (org.) Ludopedagogia: partilhando uma experiência e uma proposta", p. 119-131. - **Ensaio 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000.
- MASSERU, P. C. **Educação Física Escolar no Ensino Médio no Município de São Vicente: Motivação dos alunos, Recursos Materiais e caracterização do Professor**. Santos, SP: 2010.
- MIRANDA, S. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. Campinas, SP: Papyrus, 2001.
- NUNES, A. R. S. **O lúdico na aquisição da segunda língua**, 2004.

OSTROWER, F. **Criatividade e Processos de Criação**. Petrópolis: Vozes, 2008.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos imagem e representação**. 3. Ed. Rio de Janeiro :Guanabara Koogan, 1978.

SANTIN, S. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF - UFRGS, 1994.

SANTOS, J. S. **O Lúdico Na Educação Infantil**. In: FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA, 4., 2012, Paraíba. Anais. Campina Grande: Realize 2012. v. 1, p. 1 - 16.

SILVA, R. M. *et al.* **ESTUDOS QUALITATIVOS: Enfoques Teóricos e Técnicas de Coleta de Informações**, Sobral- Ce: Edições UVA, 2018.

WEISS, M. L. L. **Psicopedagogia Clínica - Uma Visão Diagnóstica dos problemas de Aprendizagem Escolar**. 4 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.