

A Ludicidade no Processo de Ensino Aprendizagem nas Aulas de Educação Física Escolar na Rede Pública da Cidade de Manaus, para o Ensino Fundamental I

MAITÊ D'ANTONA BREMGARTNER

*Acadêmica de Educação Física/ Centro Universitário FAMETRO
Manaus, AM, Brasil*

ANA KATHLEEN MAGALHÃES DOS SANTOS

*Acadêmica de Educação Física/ Centro Universitário FAMETRO
Manaus, AM, Brasil*

LUIZ ROGÉRIO LIMA E SILVA

Doutor em Ciências da Educação/ Campus Universitário San Lorenzo, Paraguai

Msc. JULIETH LUCAS LOBATO

*Docente/ Centro Universitário FAMETRO
Manaus, AM, Brasil*

Abstract

This work presents a justification that seeks new studies with an interface between the school and the geographic area around it, aiming to awaken the interest of students in practical Physical Education classes in a playful way for better feedback in the acquisition of learning and expansion of understanding. , getting to know the geographical and cultural region of the school to plan varied activities in a playful way that promote experiences of interpersonal relationships among students, the promotion of these oriented activities is to preferentially value content that students already know. This plan is for the performance of the level of progress and evolution of the student public in the process of learning and carrying out good teaching, whose, necessary intervention through playfulness that, in addition to practices and analysis, has the ideal proposal of a performance in the processing of relationships of cognitive factor. We present four topics in the development of the content, in which we approach knowing the geographic and cultural region around the school, the importance of playing with natural activities, such as: running, jumping, to live together, planning the recreational activities of the culture of the students and ending with the approach of the study of ludicity and the physiological process in cognitive development. Arriving at a conclusion that the ludic activity is a highlight of influence in the teaching-learning process, as a stimulating action presented as a pleasant pedagogical resource.

Key words: Physical Education; Playfulness; Pedagogical Practices.

INTRODUÇÃO

O Lúdico tem sido um instrumento de grande potência intervindo positivamente na aquisição da compreensão do ensino/aprendizagem em todos os níveis de formação. Porém, é nos primeiros anos das do início escolar é que ela se faz bastante presente, justamente por ser uma linguagem familiar neste seguimento, cuja interpretação de mundo para elas é algo naturalmente lúdico. O autor (in VENÂNCIO; FREIRE, 2005). Diz: “Decorrer do desenvolvimento de sua experiência de vida, a criança,

conscientemente ou não, vai aos poucos se integrando na sociedade à sua maneira, já que a representação do universo infantil é distinta em relação ao do adulto.”

Segundo Winnicott (1975) afirma que é exatamente no brincar que tanto as crianças como os adultos são capazes de expressar a sua liberdade de criação. Para o autor, “O lúdico é uma forma de experiência criativa que se dá na continuidade espaço-tempo, uma forma básica de viver”. E Friedmann (2006), para que haja a possibilidade de compreensão da concepção de Piaget acerca da brincadeira (jogo), torna-se necessário esclarecer os conceitos de assimilação e acomodação, pois eles se fazem presentes em todas as fases do desenvolvimento.”

E é por isso, que o trabalho dentro do âmbito educacional, necessita com mais vigor do uso desta didática, por colaborar no processo desde o fundamento do aprendizado para avanço do ensino e correlacionando ao seu desenvolvimento cognitivo. Porém, em virtude da falta de interesse das crianças e do não planejamento por parte dos docentes em seus planos de aula a qualidade de vida encaminha-se para uma vertente negativa e preocupante da humanidade.

Com advento do aparecimento dos jogos eletrônicos, por exemplo, este interesse pelo lúdico foi se afastando e havendo mudanças de costumes, onde elas poderiam estar desempenhando habilidades, através das relações sociais em ambientes que desenvolvem a ludicidade e suas vertentes abrangendo compreensões de mundo como, por exemplo: linguagens, percepções, memórias e demais estímulos em ambientes externos que trazem consigo a construção de processos mentais onde as informações são internalizadas e transformadas em vivências, que resultam em experiências e conhecimentos.

1. CONHECENDO A REGIÃO GEOGRÁFICA E CULTURAL EM TORNO DA ESCOLA

Para que ocorra um planejamento de âmbito lúdico é necessário que o docente e os discentes tenham uma sintonia de interesses no âmbito escolar, para que se sintam motivados nesta intenção de ensino com o objetivo da aprendizagem. Por essa razão, a atenção se volta para a questão cultural de cada sociedade que neste caso, à comunidade no entorno da escola, dentro de uma perspectiva diferenciada que vai além de aulas práticas voltadas para exercícios físicos, mas que despertem relacionamentos, cumplicidade, motivações, interações entre os discentes e também seus mestres. Para Darido e Rangel (2011, p. 51) “A educação é um fenômeno social, bastante amplo, que ocorre naturalmente nas interações sociais, pois destas resultam aprendizagens.”.

Por isso, estudar o lugar no entorno da escola é relevante para o planejamento dos processos pedagógicos em diversas disciplinas, no caso de Educação Física, despertar no professor a curiosidade de conhecer o ambiente e a cultura, para que este tenha familiaridade do cotidiano dos docentes público alvo da escola, seus costumes, vícios e uma participação mais efetiva dos pais enquanto comunidade educativa.

Quando buscamos estreitar o relacionamento com a comunidade no entorno da escola é porque o aluno expressa a necessidade de ser compreendido em sua cultura. Por essa razão, o aprendizado passa a ser também do docente que através da observação, principalmente no momento de intervalo do recreio, onde o público discente apresenta de forma recreativa as atividades do seu cotidiano abre um leque de possibilidades para facilitar um planejamento atrativo com ênfase de norte lúdico.

“Dento de uma perspectiva educacional se compreende quê a escola como espaço determinado socialmente para a produção reconstrução e ampliação cultural, caberá com que a disciplina educação física, proporcione aos alunos, experiências pedagógicas que viabilizem tanto a prática das manifestações corporais presentes no universo cultural próximo e afastado quanto a reflexão critica acerca das variações e formas da representatividade cultural.” (MOREIRA, 2009).

2. CONSIDERAR O BRINCAR COM ATIVIDADES NATURAIS: CORRER; PULAR; SALTAR, PARA O CONVIVER

As atividades que promovem o lúdico associado às habilidades naturais como saltar, lançar, arremessar, pular, correr, faz com que a criança produza estímulos motores e autonomia adequada de seu quadro de evolução, superam limites, despertando de maneira integrada um conjunto de ações e reações, promovendo habilidades em suas valências físicas, emocionais, psicológicas e cognitivas, significando a aquisição de aprendizado em lidar com os desafios e principalmente em compreender a diferença entre as pessoas.

A atuação do brincar inicia-se desde a primeira infância de maneira involuntária, e por meio desta a importância de aproveitar tais vivencias para a construção capacidades, tais: emocionais, cognitivas e psicológicas, tornado as ações ou estímulos motores, e com isso entender que todos esses aspectos são fundamentos para o desempenho integral da criança, formando-a o cidadão de amanhã. E é por essa razão que as atividades naturais em forma de exercícios, precisam de uma continuidade ao longo do processo de desenvolvimento, e é dentro do âmbito biológico em aulas que favorecem as capacidades físicas é que tais estímulos ocorrem de maneira instigante e criativa muitas vezes, cujo, objetivo é desempenhar condições naturais em relação ao aspecto que correspondem à autonomia neurológica, além de colaborar positivamente para a disposição física, imunológica, hormonal e melhorar as relações sociais.

“A brincadeira e o jogo se apresentam como possibilidade de compreender as crianças como sujeitos que produz histórias e culturas com linguagem própria, a infantil. Assim, tornar o jogo objeto de intervenção nas aulas de Educação física e na educação infantil”. (MELLO E SANTOS, 2012. p. 99).

3. PLANEJANDO ATIVIDADES LÚDICAS DA CULTURA DOS DISCENTES

O planejamento é fundamental para qualquer plano de ação e primordial no processo educacional, não só para desenvolver uma intervenção, mas para avaliar e reavaliar, aplicar conceitos, reunir estratégias, organizar materiais e alcançar objetivos. Neste caso é preciso desenvolver um plano de ação e sua aplicabilidade, reunindo atividades dos costumes e da cultura geográfica dos discentes.

A relevância em conhecer a cultura dos discentes, vem facilitar o interesse destes nas aulas de competência Física, em virtude das atividades propostas no planejamento pedagógico de ser de domínio de toda a comunidade discente. É necessário a flexibilidade para inserir uma proposta que pode ou não conquistar a confiança dos discentes ou que venha ser adquirida em curto prazo, e para isso, escolhas de atividades do cotidiano discente é preciso ser desenvolvida em parcerias com eles mesmos, através de escutas, visando atender necessidades de caráter sócio educacional. Para DARIDO (2003. p. 11.)

“A construção de experiências a partir da interação do sujeito com o mundo, numa relação que extrapola o simples exercício de ensinar e aprender. Desse modo, conhecer se torna sempre uma ação que implica esquemas de assimilação e acomodação, num processo de constante reorganização” (DARIDO, 2003)

Embora a Educação já possua parâmetros relacionados a conteúdos através dos PCN'S e BNCC é buscar realmente valorizar o material de apoio e desenvolver o plano de ação com criatividade e intensidade, as brincadeiras e atividades recreativas tem o poder transformador de despertar sonhos e colaborar para o sucesso de uma realidade, onde o docente tem esse papel de reunir conceitos, tirar o aluno da zona de conforto e colocar as habilidades para aflorar.

“Quanto as funções da escola, a escolarização ou “educação formal” tem algumas intenções que nem sempre são explícitas aos os colaboradores diretos no desenrolar do processo de aprendizagem. Alunos e professores talvez desconheçam a importância que a escola possui como espaço privilegiado para potencializar transformações sociais” (DARIDO e RANGEL (2011, p. 19).

4. LUDICIDADE E REAÇÃO FISIOLÓGICA NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

O papel substancial e crucial da ludicidade e atividades relacionadas é desempenhar o aprimoramento cognitivo que dar-se-á através de um processo fisiológico, no qual com estímulos dados o metabolismo sofre reações e modificações principalmente psicomotoras. O lúdico estimula o desenvolvimento cognitivo desde a infância e ao longo de forma mais prazerosa, faz com que os mesmos se sintam estimulados a participarem das aulas, possibilitando o individuo a criar momentos do seu cotidiano único. Para isso, a ludicidade permite contribuir de maneira mais significativa no aprendizado pela liberação hormonal produzida, hormônios estes responsáveis na formação de novas células de base esqueléticas e principalmente células neurais, havendo uma produção maior de novas sinapses intensificando a corrente dos neurônios.

Para haver um retorno positivo no processo lúdico ou em toda atividade física é necessário estar presente no meio familiar uma cultura alimentar, a criança deve ser assistida com uma dieta orientada, no caso da ausência de um nutricionista escolar, por um professor de competência física. Esta educação alimentar é fundamental para dar base fisiológica e retorno fisiológico estimulado pelas atividades lúdicas apresentadas no planejamento pedagógico, como diz a máxima, ‘saco vazio não fica em pé’.

Os hábitos alimentares e o estilo de vida são comportamentos que vão se constituindo desde os primeiros anos de vida, por isso, entendemos que as ações educativas e o controle do estado nutricional são medidas que devem ser tomadas no início do processo de escolarização das crianças. Contudo, essas ações precisam se adaptar as características das crianças e demandas do ensino infantil. (MELLO e SANTOS 2012, p. 139)

METODOLOGIA

Este trabalho é de pesquisa bibliográfica, cujo, marco teórico foi constituído de informações por meio de: Jornais, Artigos, Dissertações, Teses, Livros, Bibliotecas, Sites, Revistas Eletrônicas. Com o objeto de analisar, dissertar, esclarecer parâmetros, cuja, atenção foi atraída para discutir métodos e planejamentos de docentes que não utilizam o termo “Ludicidade” como ferramenta de trabalho, deixando a desejar em

aulas de competência de atividades e dos exercícios físicos tornando-as menos atraentes para despertar o interesse dos discentes.

Nesta temática, o método utilizado de análise descritiva permite evidenciar além da construção do tema, buscando nas fontes teóricas de Artigos Nacionais, resgatar, reforçar, solidificar a Ludicidade como percussor de eixo fundamental no seguimento de ensino educacional e aprendizagem, colaborando inclusive para o fortalecimento do bom relacionamento entre escola e comunidade.

RESULTADOS

E como resultado de âmbito exploratório dos dados teóricos, percebemos como a ludicidade tem importância fundamental para crianças por vivenciarem de maneira espontânea o prazer que provoca de dentro pra fora, afetividade, socialização, imaginação indo muito mais além de tão somente habilidades motoras. Porém, ainda é uma ferramenta pouco utilizada por professores em suas aulas, alguns alegando o descrédito na eficácia do recurso, outros delegam a falta de tempo para preparar jogos e brincadeiras adequadas, e outros justificam que alunos indisciplinados não merecem tal esforço e etc.

A análise dos resultados em 100% das pesquisas reúnem por meio de um conjunto de etapas investigações, elaborações, planejamentos, objetivos, metodologias e resultados para vencer paradigmas culturais de cada comunidade. Nas pesquisas claramente é perceptível como a ludicidade é importante e imprescindível para os educandos, pois o conceito lúdico permite também com que as crianças se posicionem com liberdade e criatividade individual quanto à comunidade educativa.

Quadro 1

ARTIGO / AUTOR / ANO	OBJETIVOS	METODOLOGIA	RESULTADOS
(1) Educação Física: Como Planejar as Aulas na Educação Básica. SCARPATO e col. (2011).	Prever o alcance a curto/longo prazo pela disciplina/área de conhecimento com aquela determinada série ou nível de ensino.	O projeto foi aplicado junto a acadêmicos do curso de licenciatura (instituição não divulgada) e dividido em quatro fases: 1) Construção de um Planejamento de Ensino 2) Definir uma disciplina e série relacionando ao contexto sociocultural da escola e sua proposta Pedagógica 3) Escolher um conteúdo do Planejamento de Ensino e Elaborar um Planejamento de Aula a ser ministrado 4) Apresentar Oralmente a classe a Proposta Pedagógica e o Planejamento de Ensino e ministrar a aula do conteúdo planejado na terceira fase. Os outros grupos ficam encarregados de observar e avaliar as etapas da aula se bem planejadas para a série escolhida.	Apresentar a Importância do Planejamento de Ensino na Prática Docente e sua correlação com os outros níveis do planejamento.
(2) Educação Nutricional: Projeto de intervenção saberes e fazeres da educação física e da nutrição. MELLO e col. (2012).	Desenvolver a qualidade e o estilo de vida das crianças, compartilhando saberes e fazeres em torno de projetos construídos coletivamente.	O projeto empregado nesse estudo foi através da pesquisa e ação (Bartier, 2002), em que buscamos uma mudança de atitude em relação ao comportamento alimentar das crianças, por meio da observação de participantes. Foram avaliados 143 crianças, em uma faixa etária entre seis anos e podemos perceber o estado nutricional desses alunos.	Os testes antropométricos impactaram em seus resultados de modo positivo quanto ao estado de nutrição dos alunos, com relação a índices reduzidos de baixo e excesso de peso, comparadas ao índices de outros projetos aplicados pelo no Brasil.
(3) Educação Física na Escola: Implicações Para a Prática Pedagógica, Jogos e	Evidenciar no contexto escolar registros históricos e evolução dos jogos juntamente com brincadeiras e o alicerce do patrimônio cultural da	Atividade de pesquisa e registro (Avós, Pais, Pais, Pais ou Pais) e (Filhos)	Tornar o discente conhecedor das evoluções históricas dos jogos com as brincadeiras e suas variações culturais de cada lugar. Enriquecimento cultural e

Maitê d'Antona Bremgartner, Ana Kathleen Magalhães dos Santos, Luiz Rogério Lima e Silva, Julieth Lucas Lobato– *A Ludicidade no Processo de Ensino Aprendizagem nas Aulas de Educação Física Escolar na Rede Pública da Cidade de Manaus, para o Ensino Fundamental I*

Brincadeiras, DARIDO E RANGEL. (2015)	humanidade		intelectual
(4) Educação física: Os desafios e possibilidade para a prática da educação física. Mello e col. (2012).	Reconhecer o procedimento cultural do movimento e de ensino/ aprendizagem no desenvolvimento dos discentess.	O estudo possibilita produzir, de forma colaborativa diferentes práticas pedagógicas com os sujeitos escolares: Estrutura da pesquisa a três momentos, que se articulam. 1- abordar o seu contexto, metodologia empregada e instrumentos utilizados. 2-focalizar as práticas pedagógicas da educação física no contexto pesquisado, ressaltando desafios e possibilidades. 3-focalizar pesquisas e resultados, bem como outras possibilidades de investigação.	A intervenção da educação física nas etapas
(5) Ludicidade na Educação Física Escola. KLAUBERG e SOUZA. (2017)	Enfatizar a ludicidade como ferramenta de ensino nas aulas de educação física, nos anos fundamentais do contexto da edu	Pesquisa em campo, descritiva e diagnóstica, farão parte da amostra três professores da rede municipal de Alfredo Wagner e dois da rede estadual. Como diretório no processo da coleta de dados foi utilizado um questionário com perguntas abertas e fechadas. Os dados foram analisados através de métodos científicos e apresentados na forma de estatística básica.	Perceber que a ludico tem é uma ferramenta primordial para o educando em seu desenvolvimento motor e humano em despertar o espontaneo, comunicação, expressão melhor
(6) A História do Lúdico na Educação. SANT'ANNA E NASCIMENTO. (2011)	Fazer com que o professor escolha uma metodologia de trabalho que permita a exploração do potencial do lúdico no desenvolvimento das habilidades. Se o material não for potencialmente significativo, os alunos, mesmo com grande disposição para incorporar o conteúdo proposto, à sua estrutura cognitiva, terão aprendizagem mecanizada, sem significado efetivo para seu conhecimento.	De conceito central da Psicologia Sócio-Cultural ou Sócio- Histórica desenvolvida por Vygotsky método (ZDP) Zona de Desenvolvimento Proximal	Contribuir para o enriquecimento profissional dos professores na perspectiva de um conhecimento mais aprofundado sobre a história do uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, resgatando sua utilidade desde os primórdios, passando pela Idade Média até os dias atuais.
(7) A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. MODESTO e RUBIO. (2014)	Abordar ludicidade em forma de recurso de intervenção pedagógico importante e facilitador na assimilação de conteúdos e resolução de conflitos e intervenção em dificuldades escolares.	Aplicar atividades lúdicas para desenvolvimento da inteligência, associadas aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Método de elaborado por Piaget.	Obter resultados onde a criança aprende e ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando conceitos, atitudes e valores.
(8) A Ludicidade Aplicada à Educação Física: A Prática nas Escolas. SEVERINO E PORROZI. (2017).	Reconhecer o potencial dos exercícios de caráter lúdico nas aulas de Educação Física em relação e sua intervenção de cunho físico, intelectual e social.	Colaborar com o corpo docente, critérios que desenvolvam uma metodologia com a proposta do emprego de jogos com intuito de divertimento que alimente a aprendizagem e envolva objetivos com propostas previas pelo BNCC.	Oportunizar situações privilegiadas que conduzem à aprendizagem e ao desenvolvimento pessoal, social e cultural, produzindo conhecimentos e experiências que se incorporarão à vida do aluno, abrindo-lhe possibilidades de ser livre e de tomar decisões de acordo com a sua própria consciência (FREIRE, 2005)
(9) A Ludicidade na Intervenção Pedagógica da Educação Física. SOUZA. (2016)	Avaliar consideravelmente a ludicidade como ferramenta estratégia pedagógica nas aulas de educação física para o desenvolver de maneira integral em discentes estudantes nas diferentes etapas de ensino	O presente estudo trata-se de uma revisão de literatura, cujo, tema "A ludicidade na intervenção pedagógica da educação física". Foi utilizada uma leitura exploratória com o objetivo de observar a importância do estudo para a presente pesquisa.	Proporcionar diversas interações, vivências, desenvolver a criatividade sem deixar de lado a parte pedagógica, e sim trabalhar aliada com outras disciplinas para melhorar e desenvolver as capacidades de forma integral em diferentes etapas do ensino, desde a educação infantil, passando pelo ensino fundamental

DISCUSSÃO

Considerando o estudo teórico e alinhamento com pesquisas de outros autores com conteúdos de igual teor bibliográfico, o propósito de incentivar a brincadeira como ferramenta de descontração e associação no desenvolvimento de atividades educativas sem perder o objetivo e o vigor nas aulas de educação e competência física escolar, para ensino fundamental I nas escolas públicas de Manaus, é alcançar o maior número possível de crianças com intuito de resgata-las do sedentarismo que se propagou na população por várias razões. Além disso, propor para os professores que a ludicidade pode ser uma grande aliada e fundamental que pode induzir ao prazer do aprender para o desenvolvimento humano e suas habilidades, reúne conceitos que alcançam dimensões positivas e razões de fator fisiológico interação, nutrição, espontaneidade, comunicação, expressão, imaginação, afetividade etc.

O levantamento de dados teóricos para esta pesquisa destaca-se pela habilidade em produzir uma interpretação analítica dos materiais coletados, variados e correlacionados com tema, que acabou por melhorar o conteúdo em exposição de forma relevante em termos de discursões e ampliação do conhecimento.

CONCLUSÃO

O objetivo de concluir a pesquisa é de nortear docentes a despertarem para uma atualidade de conteúdos possíveis de se trabalhar com reciprocidade de aprendizado eficaz por parte dos discentes, pesquisar recursos e possibilidades nos cursos de Licenciatura em Educação Física ou demais cursos da área da Educação, com o título similar servindo de fonte de recursos pedagógicos na Biblioteca de mídias eletrônicas principalmente.

As Considerações Finais neste trabalho, enfatizar que a atividade de modo lúdico em sua amplitude é destaque de influência pedagógica em termos de assimilação em ensino de disciplinas e suas variações, mas ganha força na aprendizagem por toda vida dos alunos, não só do fundamental I, mas em todas as divisões de ensino. Porém nas aulas de Educação em Competência Física Escolar, a ação estimuladora apresentada como recurso pedagógico vai além do prazer em tonar discentes participativos, mas influência também em buscar os costumes e culturas dos destes alunos no desenvolvimento e do planejamento escolar.

“Promover o jogo de manipulação de objetos, nas aulas de educação física, a partir da exploração de um ambiente organizado para tal finalidade, permite que as crianças alcancem níveis mais complexo de desenvolvimento. Para isso, é preciso que o professor estabeleça uma mediação pedagógica que contemple as ações autônomas e espontânea das crianças, favorecendo as relações com os seus pares e com os adultos. Assim, organizar o material, como construir túneis com módulos de espuma, andar e correr ultrapassado obstáculos, são alguns exemplos de jogos que, a partir da ação mediadora do professor, podem contribuir para o protagonismo infantil.” (MELLO E SANTOS, 2012. p. 111).

REFERÊNCIAS

1. BOVO E LEMES. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE**. Paraná. V01, p03. 2013.
2. SANTOS, P.S.M. Brinquedoteca: **A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2000;
3. CORDÃO, Francisco. **Relevância dos Conteúdos, Integração e Abordagens**. 2010. Distrito Federal – BR. RESOLUÇÃO Nº 7, DE 14 DE DEZEMBRO 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb007_10.pdf. Acesso em 17 de Setembro de 2022;
4. DARIDO, S. C. et al. A Educação Física, a formação do cidadão e os P. C. Nacionais. São Paulo: Escola de Educação Física e |Esporte da Universidade de São Paulo. **Revista Paulista de Educação Física**, v 15, 1, pp. 17-2. 2003.
5. DARIDO, C. S.; Rangel, I. C. A. **Educação física no ensino superior**: Educação física na escola: Implicações para a prática pedagógica. 2 Ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 2011. p. 3 -51.
6. FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 47 ed. São Pau-lo, SP: Paz e Terra, 2008;
7. FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
8. KLAUBERG, Uéslei.; SOUZA, F. J. F. **Ludicidade na Educação Física Escolar**. Unifacvest. 2017. Disponível em: https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/54726-klauber-ueslei-ludicidade-na-educacao-fisica-escolar-lages-unifacvest-2017_2-curso-de-educacao-fisica.pdf. Acesso em 17 de Setembro de 2022;
9. MELLO, A. S.; SANTOS, W. **Educação Física na educação infantil**: Práticas pedagógicas no cotidiano escolar. 1 Ed. Curitiba. Paraná. 2012. p. 99-139.
10. MOREIRA, E. C. **Educação física escolar**: Desafios e propostas. 2 Ed. São Paulo. Fontoura. 2009. p. 73.
11. NEIRA, M. G. Educação física na educação infantil: algumas considerações para a elaboração de um currículo coerente com a escola. Andrade Filho. N. F.; SCHNEIDER, O. **Educação física para educação infantil**: conhecimento e especificidade. Sergipe: UFRS, 2008. p. 45-96.
12. RAMIREZ, F.; LOMAKINE, L.; NETO, L. A.; CAMPOS, M. Z.; TONELLO, M. G. M.;
13. SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação**. V 6, Santa Catarina: Florianópolis. 2011. p. 19-36.
14. PIAGET, Jean. **O julgamento moral da criança**. São Pau-lo: Mestre Jou, 1977.
15. SCARPATO, M.; ALVES, P. A. M.; ZOTOVIC, S.; FREITAS, W. S. **Educação Física como Planejar as Aulas na Educação Básica**. 1 Ed. São Paulo: Avercamp, 2007. p. 146;
16. SEVERINO, C. L.; PORROZZI. **A Ludicidade Aplicada à Educação Física: a Prática nas Escolas**. Revista Praxis. 2010. Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/praxis/article/view/919/969>. Acesso em 10 de Outubro de 2022;
17. SOUSA, Bruno Marques. **A Ludicidade na Intervenção Pedagógica da Educação Física**. Repositório Uniceub. 2016. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/ispui/bitstream/235/10824/1/21457298.pdf>. Acesso em 10 de Outubro de 2022.
18. VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005
19. VYGOTSKYI, L. S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998;
20. WINNICOTT, Donald. **W. O brincar e a realidade**, Rio de Janeiro, RJ: Imago, 1975.