



**IVY ENBER CHRISTIAN UNIVERSITY
MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

JULIANA ALVES DAGOSTIM ALBANO

**O CONTEXTO LÚDICO E DA LEITURA COMO PROMOTORES DA
APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DO ALUNO DOS ANOS
FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA ANÁLISE DO PPP DE
IÇARA/SC**



JULIANA ALVES DAGOSTIM ALBANO

O CONTEXTO LÚDICO E DA LEITURA COMO PROMOTORES DA APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DO ALUNO DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA ANÁLISE DO PPP DE IÇARA/SC

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção da nota na disciplina Metodologia Científica, pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Ivy Enber Christian University.

Orientadora: Prof. Dra. Danielle Ventura



JULIANA ALVES DAGOSTIM ALBANO

CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

SEÇÃO DE CATALOGAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO – ENBER

A326c Albano, Juliana Alves Dagostim.
O contexto lúdico e da leitura como promotores da aprendizagem e desenvolvimento do aluno dos anos finais do ensino fundamental: uma análise do PPP de Içara-SC. [recurso eletrônico] / Juliana Alves Dagostim Albano – Dados eletrônicos. – Criciúma-SC: 2024.

80 f.

Orientação: Danielle Ventura.

Dissertação (Mestrado) - ENBER/PPGE.

1. Ludicidade. 2. Leitura. 3. Projeto Político-Pedagógico. I. Ventura, Danielle. II. Título.

ENBER/BC

CDU 37:028

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Beatriz E. Maia, CRB 15/980



JULIANA ALVES DAGOSTIM ALBANO

O CONTEXTO LÚDICO E DA LEITURA COMO PROMOTORES DA APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DO ALUNO DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA ANÁLISE DO PPP DE IÇARA/SC

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Ivy Enber Christian University.

Orientadora: Prof. Dra. Danielle Ventura.

Aprovado em: 21 de Maio de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Danielle Ventura

Prof^a Dr^a Prof. Dra. Danielle Ventura – Orientadora Enber

Sawana Araújo Lopes de Souza

Prof^a Dr^a Sawana Araújo – Examinadora Interna Enber

Nathalia F. Egito Rocha

Profa. Dra. Nathalia Fernandes Egito Rocha – Examinadora externa UFPB



Dedico ao meu pai, Wilson Dagostim. (*In Memoriam*).



AGRADECIMENTOS

Minha expressão de gratidão, inicialmente dirigida a Deus, por conceder-me esta experiência profundamente gratificante.

Estendo o agradecimento à minha família, destacando meu esposo e filhos, que ao longo desse período demonstraram paciência e resiliência nos momentos mais desafiadores. Agora, unidos, podemos compartilhar a realização desse sonho tão ansiado por todos nós.

Um agradecimento especial à Prof. Dra. Danielle Ventura por toda orientação e dedicação. Gratidão à Instituição IVY Enber Christian University pela acadêmica e compromisso com o desenvolvimento dos seus acadêmicos.



“O amor pelo aprendizado, os recantos isolados e toda a doce serenidade dos
livros.”

Henry Wadsworth Longfellow



RESUMO

A promoção da ludicidade e a promoção da leitura nos anos finais do Ensino Fundamental é inegável. As atividades lúdicas, como jogos de palavras, dramatizações, contação de histórias interativas e debates temáticos, podem cativar a atenção dos(as) alunos(as), tornando a leitura uma experiência agradável e participativa. Além disso, ao incorporar elementos lúdicos, os eficientes conseguem tornar os conteúdos mais acessíveis e compreensíveis, atendendo às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos(as) estudantes. Deste modo, o objeto de estudo da presente pesquisa é a ludicidade, no contexto da leitura. Metodologicamente, esta pesquisa é qualitativa de abordagem documental, com natureza bibliográfica. Dentre os principais autores citados no trabalho, estão: Castagini e Baby (2005), Peranzoni, Zanetti e Neubauer (2013), Nascimento (2022), Caputti e Bozzo (2007), dentre outros. O objetivo do estudo foi analisar as relações entre leitura e ludicidade nos anos finais do Ensino Fundamental, presentes no Projeto Político Pedagógico (PPP) orientador de Içara-. O documento destaca os aspectos lúdicos e de leitura, os quais necessitam ser abordados com dedicação por parte dos(as) educadores(as), considerando as necessidades de formação continuada. Apesar de ser conciso, o PPP do município de Içara comunica de maneira eficaz seus objetivos sobre como os pedagogos* devem conduzir o processo de ensino- aprendizagem, em cada escola do município. Mesmo sem especificar aspectos lúdicos para os anos finais,(tirar a vírgula) do Ensino Fundamental, fica claro que a promoção da leitura e do lúdico, em todo, o deve ser considerada pelos(as) educadores(as) no(s) planejamentos didático-pedagógico(s), contextualizando a prática com projetos e programas bem-intencionados, baseados no ordenamento jurídico educacional do país.

Palavras-chave: Ludicidade. Leitura. Contexto escolar. Projeto Político Pedagógico.



ABSTRACT

The promotion of playfulness and reading in the final years of elementary school is undeniable. Playful activities, such as word games, dramatizations, interactive storytelling, and thematic debates, can capture students' attention, making reading an enjoyable and participatory experience. Moreover, by incorporating playful elements, educators can make the content more accessible and understandable, catering to the diverse needs and learning styles of students. This work constitutes a qualitative research endeavor, employing documentary analysis and bibliographic inquiry. Among the main authors cited in the work are: Castagini and Baby (2005), Peranzoni, Zanetti, and Neubauer (2013), Nascimento (2022), Caputti and Bozzo (2007), among others. The objective of the study was to analyze the relationships between reading and playfulness in the final years of elementary school as outlined in the guiding PPP (Pedagogical Political Project) of Içara. The document highlights the playful and reading aspects, which need to be diligently addressed by educators, taking into account the need for ongoing professional development. Despite its concise nature, the PPP of Içara municipality effectively communicates its objectives regarding how educators should guide the teaching process in each school of the municipality. Even though it does not specify playful aspects for the later years of elementary education, it is evident that promoting reading and playfulness throughout elementary education should be implemented by educators in their planning, contextualizing practice with well-intentioned projects and programs, based on the country's educational policies and regulations.

Keywords: Ludicity. Reading. School context. Pedagogical Political Project (PPP).



SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. A BNCC E OS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	17
2.1. A BNCC E A LEITURA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.19	
2.2. BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO.....	24
2.1.1. A ludicidade em sala de aula.....	27
2.1.2 O processo da leitura frente aos aspectos lúdicos nos anos finais do ensino fundamental.....	39
2.2. A DIDÁTICA COMO INSTRUMENTO DE TRANSMISSÃO DE CONHECIMENTOS LÚDICOS E DE LEITURA.....	44
2.3 O PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO (PPP) E SUA INFLUÊNCIA NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.....	48
3. APRESENTAÇÃO DOS DADOS.....	54
4. CONCLUSÃO.....	67
REFERÊNCIAS.....	70



1. INTRODUÇÃO

Do ponto de vista etimológico, a palavra “lúdico” deriva do latim *Ludus* + *ico* e tem como significado “brincar”. Conforme definido pelo dicionário Michaelis, é um adjetivo que se refere a jogos, brinquedos ou atividades recreativas, indicando qualquer coisa que distraia ou divirta. Em uma perspectiva pedagógica, o dicionário destaca que se trata de um instrumento educacional relacionado a brincadeiras e entretenimento (Michaelis apud Mota; Goulart, 2022).

Autores como Vygotsky (2007) ensina que o aspecto educativo do lúdico emerge quando ele desperta o interesse dos(as) alunos(as) pela matéria, entretanto, é importante perceber que o caráter lúdico pode não ser universal, sendo atrativo para alguns e não para outros(as). A abordagem deve ser completa e prazerosa, demandando dos(as) educadores(as) a habilidade de empregar o lúdico como uma ferramenta facilitadora da aprendizagem.

Nascimento (2022) também argumenta que a interação social é crucial para a educação dos(as) estudantes e para a obtenção de uma aprendizagem significativa. Ele destaca que, para que essa interação social, entre o ambiente e o indivíduo seja eficaz, é fundamental que as atividades e intervenções pedagógicas sejam bem planejadas e possam incorporar métodos lúdicos. Ou seja, o uso de jogos e atividades divertidas pode ampliar e enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. A ideia é que o ambiente educacional deve facilitar e promover essas interações para melhorar a experiência e o resultado da aprendizagem.

O Ensino Fundamental no Brasil passou por várias transformações seguindo as orientações do currículo nacional. Atualmente, ele abrange um período de nove anos, englobando estudantes com idade entre 6 e 14 anos. A carga horária mínima necessária é de 800 horas, distribuídas ao longo de 200 dias letivos (Projeto Político Pedagógico Içara, 2022).

Os Anos Finais possibilitam a continuação e/ou aprofundamento do conjunto de disciplinas que os(as) alunos(as) estudam, o que engloba aspectos fundamentais,



como promover a independência dos estudantes, revisitar, expandir e reinterpretar o conhecimento adquirido nos primeiros anos (Projeto Político Pedagógico Içara, 2022). É essencial destacar que, durante os Anos Finais do Ensino Fundamental, os(as) alunos(as) passam por diversas mudanças, incluindo transformações físicas, emocionais, cognitivas e sociais, entre outras. Por esse motivo, é fundamental abordar essa fase com sensibilidade, considerando a especificidade da adolescência que se manifestam nas salas de aula (Projeto Político Pedagógico Içara, 2022).

O Ensino Fundamental - Anos Finais, (manter um padrão: Ensino Fundamental Anos Finais) mantém a continuidade das aprendizagens iniciadas nos Anos Iniciais, seguindo os mesmos cinco eixos organizadores. Dessa forma, as habilidades e competências desenvolvidas nos anos iniciais são consolidadas e aprofundadas, enquanto novas aprendizagens são introduzidas (Brasil, 2018).

Essa continuidade pressupõe que os(as) professores(as) estejam sempre atentos ao que foi ensinado nos anos anteriores, de modo a dar seguimento ao aprendizado ou revisar conceitos que os(as) estudantes possam não ter consolidado completamente. Esse aspecto é particularmente importante nas turmas do 6º ano, que marca uma transição significativa: de um ensino centrado em poucos professores(as), com uma integração estreita das áreas de conhecimento, para um currículo em que as disciplinas são divididas em componentes curriculares, com vários professores(as), com sistematização diferente no quesito tempos e espaços. A atenção à continuidade em relação aos anos iniciais facilitará essa transição para os estudantes. Conforme documento da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018,p. 61)

[...] Além desses aspectos relativos à aprendizagem e ao desenvolvimento, na elaboração dos currículos e das propostas pedagógicas devem ainda ser consideradas medidas para assegurar aos alunos um percurso contínuo de aprendizagens entre as duas fases do Ensino Fundamental, de modo a promover uma maior integração entre elas. Afinal, essa transição se caracteriza por mudanças pedagógicas na estrutura educacional, decorrentes principalmente da diferenciação dos componentes curriculares. Como bem destaca o Parecer CNE/CEB nº 11/2010, “os alunos, ao mudarem do professor generalista dos anos iniciais para os professores especialistas dos



diferentes componentes curriculares, costumam se ressentir diante das muitas exigências que têm de atender, feitas pelo grande número de docentes dos anos finais” (BRASIL, 2010). Realizar as necessárias adaptações e articulações, tanto no



5º quanto no 6º ano, para apoiar os alunos nesse processo de transição, pode evitar ruptura no processo de aprendizagem, garantindo-lhes maiores condições de sucesso [...].

Nos anos finais (EF), de acordo com a BNCC (Brasil, 2018, p.143)¹, o eixo de Leitura amplia suas estratégias de compreensão e interpretação, aumentando tanto em quantidade quanto em exigências cognitivas. Além disso, o nível de complexidade dos textos também é ampliado, desafiando os(as) alunos(as) a desenvolverem habilidades mais avançadas de compreensão e interpretação.

No eixo de Educação Literária, há uma diversificação dos gêneros literários (tirar esse literários, pois ficou repetitivo) abordados e das estratégias de leitura literária. O foco principal continua sendo a formação do leitor literário, incentivando os(as) alunos(as) a explorarem diferentes tipos de textos literários e a desenvolverem habilidades específicas de análise, interpretação e apreciação da literatura. Essa abordagem visa não apenas expandir o repertório literário dos discentes, mas também promover uma compreensão mais profunda e crítica das obras literárias, capacitando-os a apreciar e compreender melhor a arte literária (Brasil, 2018).

No Ensino Fundamental, anos finais, (Ensino Fundamental Anos Finais) os(as) estudantes estão passando por uma fase de transição, na qual entram como crianças e saem como adolescentes. Esse período marca uma importante fase de desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo, e os(as) professores(as) desempenham um papel fundamental enquanto eles navegam por essa fase de transição em suas vidas.

Conforme mencionado nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de nove anos (Resolução CNE/CEB nº 7/2010), as mudanças que

¹ Conforme BNCC, habilidades de leitura que precisam ser consolidadas nos Anos Finais, são [...] vários gêneros possíveis de serem contemplados em atividades de leitura e produção de textos para além dos já trabalhados nos anos iniciais do ensino fundamental (notícia, álbum noticioso, carta de leitor, entrevista etc.): reportagem, reportagem multimidiática, fotorreportagem, foto-denúncia, artigo de opinião, editorial, resenha crítica, crônica, comentário, debate, vlog noticioso, vlog cultural, meme, charge, charge digital, political remix, anúncio publicitário, propaganda, jingle, spot, dentre outros. A referência geral é que, em cada ano, contemplem-se gêneros que lidem com informação, opinião e



apreciação, gêneros mais típicos dos letramentos da letra e do impresso e gêneros multissemióticos e hipermediáticos, próprios da cultura digital e das culturas juvenis [...].



ocorrem nas turmas dos anos finais, apresentam desafios significativos para a elaboração dos currículos educacionais. Esses desafios não se limitam apenas à transição entre as etapas da Educação Básica, mas também abrangem a passagem entre as duas fases do Ensino Fundamental: Anos Iniciais e Anos Finais (Brasil, 2018). Essas transições podem representar rupturas na continuidade da aprendizagem dos(as) alunos(as), exigindo uma abordagem cuidadosa e integrada durante o planejamento dos currículos escolares. É essencial que os currículos, para os anos finais do ensino fundamental, sejam concebidos de forma a superar essas rupturas, garantindo uma progressão suave e consistente no desenvolvimento das competências e habilidades dos estudantes ao longo de toda a sua trajetória educacional (Brasil, 2018).

É fundamental que durante o planejamento curricular, as decisões sejam flexíveis e adaptáveis às necessidades e características específicas da região, da comunidade, dos(as) alunos(as) nessa fase de transição, oferecendo oportunidades de aprendizagem diversificadas e relevantes. Além disso, é importante promover uma abordagem integrada e interdisciplinar, que possibilite a conexão entre os diferentes conteúdos e áreas do conhecimento, proporcionando (proporcionando) uma compreensão mais ampla e significativa dos temas abordados (Brasil, 2018).

O planejamento curricular para os anos finais (EF), devem ser pensando pensado e construído coletivamente (conselho de classe) de maneira a promover educação de qualidade, que prepare os(as) estudantes(as) para os desafios do ensino médio e para a sua inserção plena na sociedade, desenvolvendo e potencializando competências e habilidades necessárias para uma participação ativa e crítica na vida pessoal, acadêmica e profissional (Brasil, 2018).

A fase da adolescência é marcada por diversas descobertas, tornando crucial reconhecer o(a) adolescente como alguém em processo de transição. Nesse contexto, é essencial compreender a importância de abordagens pedagógicas distintas. Isso é evidente ao considerarmos as visões de teóricos, nos quais aspectos anteriormente considerados insignificantes adquirem uma importância



fundamental nesse estágio,



proporcionando ao adolescente uma nova perspectiva sobre o mundo ao seu redor (Projeto Político Pedagógico - Içara, 2022).

De acordo com as ideias de Vygotsky (1996), a fase da adolescência é um período em que o pensamento conceitual adquire uma importância significativa no processo de aprendizagem. Nessa etapa, emerge uma nova forma de atividade intelectual.

Conforme apontado por Vygotsky (1996, p. 74):

[...] com a função de formação de conceitos, o adolescente adquire também um conteúdo completamente novo por meio de sua estrutura, modo de sistematização e a amplitude e profundidade dos aspectos da realidade que ele reflete [...].

É relevante destacar que o estímulo à reflexão, que possibilita ao estudante adotar uma postura crítica em relação ao mundo ao seu redor, também desempenha um papel nos Anos Finais do Ensino Fundamental.

Dentro das ciências da educação, o estudo sobre a relevância da leitura perante uma perspectiva lúdica para o processo de ensino-aprendizagem, nos anos finais, do Ensino Fundamental, se faz pertinente, já que busca (re)conhecer na literatura e no lúdico as corretas influências para a formação humana sob resultados educativos, efetivos e significativos.

Através da leitura aliada à ludicidade, o(a) professor(a) pode mediar na descoberta de problemas que interfiram na aprendizagem do(a) aluno(a). O lúdico fugiria de um ensino engessado, mecanizado e o(a) educador(a) deveria assumir uma postura lúdica, a qual não deve ser entendida como um repouso contínuo em jogos e passatempos, mas, em uma didática que carrega as características lúdicas. Nessa proposta, a leitura seria um aparelho pedagógico necessário repleto de significados abarcando, portanto, diversas estratégias que empregaram à ludicidade o papel de formadora e transformadora da realidade.

A ludicidade é um fenômeno humano e necessidade perene de seu viver. Uma vez que a educação escolar entende as propriedades efetivas do lúdico, seu papel é conduzir pesquisas e atualizações dos profissionais para desenvolvimento



de



estratégias de ensino adequadas. O lúdico é jogo e brincadeiras, e nesse ínterim, as salas de aulas precisam criar possibilidades infinitas de atividades que sejam dirigidas às dificuldades, realidades e capacidades de cada estudante vislumbrando sua formação cognitiva, afetiva, espiritual e social.

Justificando a escolha do presente tema, este se deu, pelos anos de trabalho com alunos dos anos finais do ensino fundamental, onde percebi que a abordagem lúdica intensificava o envolvimento dos mesmos nas atividades escolares e melhorava o relacionamento e até mesmo o humor dos estudantes. Além disso, quando integrava práticas de leitura nesses contextos lúdicos, subtraía do aluno o apreço pela literatura, transformando a sala de aula em um ambiente prazeroso.

Considerando que os alunos dos anos finais do ensino fundamental atravessavam uma fase crucial de desenvolvimento, a aplicação de estratégias lúdicas e de leitura poderia ser adaptada para atender as necessidades desse grupo, levando em consideração seus interesses e características individuais, onde a inclusão de atividades atraentes e estratégias de leitura complementarizariam as diretrizes da educação promovendo uma abordagem educacional mais abrangente e eficaz.

Entendeu-se, portanto, que a leitura aliada ao lúdico nos Anos Finais do Ensino Fundamental possuía caráter compensador e de descobertas. Compensador, por supor um trabalho pedagógico repositor desses conteúdos e que não foram desenvolvidos plenamente nos anos iniciais, e de descobertas, devido o cérebro do adolescente se apreender de novas experiências durante as atividades ministradas.

Assim, o lúdico promove o significado de movimento natural, fazendo parte dele todos os exercícios que possuem características de jogo, brinquedo ou brincadeira, estando presente na sociedade desde a Antiguidade, sendo que, desde que nasce o ser humano já contata a ludicidade. Oferece condição para o(a) aluno(a) vivenciar situações-problemas, favorecendo entre outros aspectos: a lógica, o raciocínio, atividades físicas e mentais, a sociabilidade, a afetividade, aspectos morais, cognitivos, culturais e linguísticos.



Nesse contexto, o objetivo geral do estudo foi analisar as relações entre leitura e ludicidade nos anos finais do ensino fundamental, presentes no PPP orientador de Içara.

Os objetivos específicos foram:

- Refletir sobre o lúdico e a leitura no contexto educativo, mostrando a sua importância;
- Apresentar os aspectos relativos à leitura para um rico processo de aprendizagem;
- Evidenciar a importância de serem criadas estratégias de ensino que envolvam a leitura e o lúdico em sala de aula;
- Realizar estudo documental do Projeto Político Pedagógico (PPP) da cidade de Içara/SC em busca de uma narrativa lúdica e de leitura.

O problema de pesquisa apresentou a seguinte proposta: É possível o uso do lúdico nos anos finais do ensino fundamental?

Para alcance de todo o proposto, o trabalho adotou a metodologia qualitativa, a qual emerge a partir de questões e interesses amplos, que se definem a medida que a investigação progride. Esse tipo de pesquisa permite a compreensão da complexidade de uma realidade específica ou de fenômenos humanos ou sociais a serem investigados. Dentro desse enfoque, considerando os processos interativos e reflexivos que se relacionam com o todo e as particularidades de cada situação, ação e representação, essa perspectiva busca aprofundar os sentidos e significados não mensuráveis quantitativamente. Ao compreender as variáveis e suas transformações, o desenvolvimento científico dessa abordagem requer que o pesquisador demonstre “flexibilidade e criatividade” ao definir e interpretar uma pesquisa qualitativa (Aguiar, 2021).

Atrelada a pesquisa qualitativa, para melhor análise do objeto de pesquisa, abordagens bibliográfica e documental foram adotadas. Bibliográfica porque esse tipo de pesquisa analisa teorias e investigações já realizadas, utilizando informações



coletadas por meio de artigos, livros, capítulos, teses, dissertações, documentos e outros registros relacionados a uma determinada realidade. Contribui para a construção e reconstrução do conhecimento científico, delineando percepções, significados e representações, e extrai conceitos, tendências e perspectivas sobre um tema específico, como no caso desta tese, que aborda o lúdico e seus princípios (Ivenicki; Canen, 2016; Eco, 2016). Já a abordagem documental, por se caracterizar como um método de coleta, análise e interpretação de informações provenientes de documentos escritos e fontes de informação já existentes, tais como documentos oficiais, livros, jornais, revistas e outros materiais escritos. bibliográfica, a qual buscar compreender os processos interativos entre o pesquisador e a situação estudada.

A fonte de coleta dos dados documentais ocorreu na base do Google, tomando-se acesso ao Projeto Político Pedagógico de Içara/SC, documento esse que está disponível on-line no formato pdf². O documento serve como guia direcionador das atividades educacionais, envolvendo a equipe da Secretaria de Educação, os(as) colaboradores(as) administrativos, as equipes de gestão e os(as) professores(as) das instituições educacionais, bem como os(as) estudantes, as famílias e o Conselho Municipal de Educação. O projeto não está fixo e acabado e deve ser alvo de contínuas discussões e avaliações, num processo democrático de tomadas de decisão em prol de um objetivo primordial: ampliar as habilidades desejadas e necessárias para os(as) alunos(as) (Projeto Político Pedagógico de Içara, 2022).

Segundo Costa *et al.* (2019), a instituição escolar desempenha um papel crucial na formação do cidadão, sendo responsável por buscar formas de compartilhar o conhecimento. Com esse propósito, compreende-se a importância de um planejamento eficiente, no qual a escola deve se alinhar às Leis de Diretrizes e Bases da Educação para garantir uma educação de qualidade e equidade a seus alunos(as). O projeto político-pedagógico torna-se, assim, o planejamento fundamental para o êxito na execução das diversas funções atribuídas à escola.



² Para apreciação, segue documeto <https://www.icara.sc.gov.br/governo/arquivos/secretaria/2022/07/PPP-digital-03929.pdf>



Assim, a hipótese desse estudo é de que através do lúdico e da leitura, o(a) professor(a) consiga estimular o(a) aluno(a) para uma aprendizagem mais rica, transformadora e envolvente, despertando a capacidade de reflexão, criticidade e valores.

2. A BNCC E OS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi homologada pelo Conselho Nacional de Educação em 14 de dezembro de 2018 e publicada pelo Ministério da Educação, estando alinhada com uma política estatal delineada na CF/1988, no Art.210 (Araújo *et al.*, 2020) em que se estabelece: “[...] serão fixados conteúdos mínimos para o ensino fundamental, de maneira a assegurar formação básica comum e respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais [...]” (Brasil, 1988).

Essa disposição constitucional é garantida na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), Lei n.9.394/96, Art. 26, em que os “[...] Os currículos do ensino fundamental [...] devem ter uma base nacional comum, complementada por cada sistema de ensino e cada estabelecimento escolar [...]” (Brasil, 1996).

Seguindo a LDB, diversos documentos orientadores e normativos foram



estabelecidos, como as Diretrizes Curriculares Nacionais em 2001, os Parâmetros Curriculares Nacionais - 1997/1998, e as Orientações Curriculares do Ensino Médio – 2004/2006 (Araújo *et al.*, 2020).

Em 2015, o Governo Federal anunciou a criação de um documento para servir de base para o desenvolvimento dos currículos em todas as escolas de educação básica do Brasil, cumprindo uma das metas do Plano Nacional de Educação (PNE), aprovado em 2014 antes (não entendi esse antes no final) (Araújo *et al.*, 2020).

Posteriormente, uma primeira versão desse documento, focada na educação infantil e no ensino fundamental, foi lançada em setembro de 2015, seguida pela segunda versão em abril de 2016, a terceira versão em abril de 2017, e a versão final (abrangendo a educação infantil e o ensino fundamental) foi homologada em 20 de dezembro do mesmo ano. No entanto, a versão final do documento, abrangendo todas as partes (educação infantil, fundamental e médio), foi aprovada apenas um ano depois, em dezembro de 2018 (Araújo *et al.*, 2020).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) visa orientar o processo de avaliação e formação de professores(as), além de definir mais claramente o que se espera que os(as) alunos(as) aprendam em cada etapa da escolaridade. Assim, o documento apresenta os fundamentos - as competências básicas - para todas as etapas da educação básica (Araújo *et al.*, 2020).

O Ensino Fundamental está organizado em áreas de conhecimento - Linguagens, Matemática, Ciências Humanas, Ciências da Natureza e Ensino Religioso - com suas respectivas competências específicas. Essas competências são organizadas em componentes curriculares - Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa, Matemática, Ciências, Geografia, História e Ensino Religioso

- que também têm suas competências específicas para os anos iniciais (1º ao 5º ano), quanto para os anos finais (6º ao 9º). Esses componentes são ainda organizados em unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades (Araújo *et al.*, 2020).



Essas áreas foram concebidas para promover a interação entre os conhecimentos e saberes dos diferentes componentes curriculares, conforme



observado no Parecer CNE/CEB nº 11/2010. Embora essas áreas se cruzem na formação dos(as) alunos(as), as especificidades e os saberes específicos de cada componente curricular são preservados e sistematizados. Nos textos introdutórios, cada área de conhecimento descreve sua contribuição para a formação integral dos(as) estudantes do Ensino Fundamental, destacando características particulares para os Anos Finais. Essas características levam em conta as necessidades e demandas pedagógicas específicas dessas fases da escolarização, bem como as características individuais do alunado (Brasil, 2018). fazer gancho com o próximo item e com suas palavras sem citar autores ou documentos! (isso não foi eu quem colocou)

2.1. A BNCC E A LEITURA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Nos anos finais do ensino fundamental, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca algumas características específicas dos adolescentes que frequentam essa etapa de ensino, como o aumento da participação crítica em diferentes contextos de comunicação e a interação com um número cada vez maior de interlocutores (Brasil, 2018).

Por isso, há uma forte ênfase na aprendizagem dos gêneros textuais, tais como: jornalístico, publicitário, legal e normativo, reivindicatório e propositivo, didático- expositivo, narrativo e poético. Além disso, a BNCC enfatiza a importância dos conhecimentos sobre a Língua Portuguesa para que o estudante possa compreender o sistema linguístico que a organiza. Todos esses aspectos não devem ser considerados apenas como uma lista de conteúdos isolados das práticas de linguagem (Brasil, 2018).

De acordo com a Bncc:

[...] A leitura é objeto historicamente reconhecido de aprendizagem em Língua Portuguesa. Se, para os outros componentes curriculares, ela é instrumento, em Língua Portuguesa é tema central. O eixo Leitura compreende a aprendizagem da decodificação de palavras e textos (o domínio do sistema alfabético de escrita), o desenvolvimento de habilidades de compreensão e interpretação de textos verbais e multimodais e, ainda, a



identificação de gêneros textuais, que esclarecem a contextualização dos textos na situação



comunicativa, o que é essencial para compreendê-los. São também constituintes essenciais desse eixo, por sua relevância para a compreensão e interpretação de textos, o desenvolvimento da fluência e o enriquecimento do vocabulário [...] (Brasil, 2018, p. 64).

É possível entender que a consolidação da leitura deve ser uma característica distintiva dos anos finais do ensino fundamental. Isso se deve ao fato de que a leitura e a escrita são ferramentas centrais e estratégicas para a aprendizagem das disciplinas, exercendo, portanto, uma influência transversal (Fundação Carlos Chagas; Itaú Social, 2022).

Segundo a Fundação Carlos Chagas e Itaú Social (2022), dentre as medidas a serem adotadas com os(as) alunos(as) dos anos finais, do ensino fundamental, é reconhecido que é necessário:

1. Realizar avaliações que permitam ajustar as estratégias de ensino e aprendizagem de leitura e escrita, investigando: o nível de confiança percebido pelos estudantes dos anos finais do ensino fundamental; As habilidades e competências de expressão oral dos alunos.
2. Incentivar atividades de leitura e escrita em todas as disciplinas do currículo, por meio de projetos que integrem os conteúdos, utilizando a linguagem de forma contextualizada para explorar aspectos culturais, sociais e científicos, evitando práticas descontextualizadas e padronizadas.
3. Criar oportunidades adicionais fora da sala de aula para estudos e atividades de leitura e escrita, como oficinas de escrita de diferentes gêneros.
4. Promover diversas práticas de leitura e escrita e atividades que incentivem a expressão e a experimentação dos(as) alunos(as), como a escrita em redes sociais, blogs, sites, vídeos, produção de podcasts literários, discussões em grupo, entre outras.
5. Enfatizar a importância da escrita e da revisão do texto, incluindo várias etapas como contextualização, planejamento, escrita da primeira versão, intervenções/correções de conteúdo e forma, e escrita da versão final.
6. Compartilhar as práticas de leitura e escrita além da sala de aula, em



espaços como saraus literários, feiras literárias, webrádios, redes sociais, clubes de leitura, revistas, etc., divulgando os textos dos estudantes.

7. Garantir que a literatura seja ensinada como uma atividade de desfrute, levando em consideração as características socioculturais, a idade, o nível de maturidade e os interesses dos(as) alunos(as), em vez de apenas preencher fichas de leitura ou realizar exercícios repetitivos.

8. Estabelecer equipes de apoio e orientação nas secretarias de educação para acompanhar os(as) professores(as) em suas práticas de leitura e escrita nas escolas e garantir condições favoráveis para isso.

A partir dos resultados da BNCC, é possível inferir que a consolidação da leitura é crucialmente destacada nos anos finais do ensino fundamental. Isso se deve ao reconhecimento de que essas habilidades são essenciais e estratégicas para a aprendizagem efetiva de todas as disciplinas escolares. Além disso, a BNCC sugere que a leitura e escrita atuem de maneira transversal, permeando e contribuindo para o desenvolvimento de competências em diversas áreas do conhecimento (Fundação Carlos Chagas; Itaú Social, 2022).

As ações mencionadas na categoria de Leitura e Escrita destacam a importância de reconhecer que o processo de letramento não é concluído ao final dos anos iniciais do ensino fundamental. Pelo contrário, enfatizam a necessidade de um monitoramento contínuo e da oferta constante de práticas diferenciadas de leitura para contribuir com a sua consolidação ao longo do percurso escolar (Fundação Carlos Chagas; Itaú Social, 2022).

Na BNCC, o texto é considerado o cerne das práticas de linguagem, mas não se limita apenas à sua forma verbal. Ele engloba também aspectos visuais, gestuais e sonoros, em uma abordagem denominada de multimodalidade de linguagens. Nesse sentido, o texto é reconhecido em suas diversas modalidades: desde os textos presentes na imprensa, na televisão, nos meios digitais, na publicidade, até nos livros didáticos, considerando também os diferentes suportes nos quais esses textos são apresentados (Brasil, 2018).



Para atender à diversidade de modalidades e usos da língua escrita e oral, é essencial que o texto seja sempre colocado no centro das práticas educacionais. Isso implica em reconhecer a importância não apenas da compreensão e produção de textos verbais, mas também da interpretação e criação de textos multimodais, que utilizam diferentes recursos para transmitir significados e expressar ideias (Brasil, 2018).

A leitura sempre foi reconhecida como um elemento fundamental no processo de aprendizagem da Língua Portuguesa. Enquanto em outros componentes curriculares ela pode ser vista como uma ferramenta, na disciplina de Língua Portuguesa, ela é o tema central. O eixo da Leitura abrange diversas habilidades, incluindo a aprendizagem da decodificação de palavras e textos (ou seja, o domínio do sistema alfabético de escrita), o desenvolvimento de habilidades de compreensão e interpretação de textos verbais e multimodais, e a identificação de gêneros textuais, que proporcionam o entendimento do contexto em que os textos estão inseridos, o que é crucial para compreendê-los (Brasil, 2018).

Além disso, elementos essenciais desse eixo incluem o desenvolvimento da fluência na leitura e o enriquecimento do vocabulário. Essas competências são fundamentais para que os alunos se tornem leitores proficientes e sejam capazes de compreender e interpretar uma variedade de textos de forma crítica e reflexiva. Portanto, a leitura é vista como um processo complexo e multifacetado, que vai além da simples decodificação de palavras, e é essencial para o desenvolvimento das habilidades linguísticas e cognitivas dos alunos (Brasil, 2018).

Dessa forma, ao adotar uma abordagem centrada no texto, os educadores podem promover uma educação linguística mais ampla e inclusiva, que prepara os alunos para compreender e se comunicar eficazmente em uma sociedade cada vez mais multimodal.

No contexto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o eixo de Educação Literária mantém uma relação próxima com o eixo de Leitura, sendo que o eixo de Leitura foca no desenvolvimento e aprendizagem de habilidades de compreensão e



interpretação de textos, e o eixo de Educação Literária concentra-se na formação do leitor literário, buscando proporcionar o conhecimento e apreciação de textos literários orais e escritos, tanto de autores de língua portuguesa quanto de traduções de clássicos da literatura internacional (Brasil, 2018).

No eixo de Educação Literária, não se trata simplesmente de ensinar literatura, mas sim de promover o contato com a literatura para formar um leitor capaz de apreciar e compreender textos literários em sua singularidade artística. O leitor literário descobre na literatura uma experiência estética que proporciona prazer na leitura. Além disso, a leitura literária permite ao leitor vivenciar mundos ficcionais e ampliar sua visão de mundo, através da experiência vicária com outras épocas, espaços, culturas e modos de vida (Brasil, 2018).

Os componentes curriculares de Língua Portuguesa devem garantir o desenvolvimento de competências específicas que são essenciais para a formação dos(as) alunos(as). Entre as competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental, destacam-se:

1. Reconhecer o texto como lugar de manifestação de valores e ideologias (Brasil, 2018).
2. Selecionar textos e livros para leitura integral, de acordo com objetivos e interesses pessoais (estudo, formação pessoal, entretenimento, pesquisa, trabalho etc.) (Brasil, 2018).
3. Ler textos que circulam no contexto escolar e no meio social com compreensão, autonomia, fluência e criticidade (Brasil, 2018).
4. Valorizar a literatura e outras manifestações culturais como formas de compreensão do mundo e de si mesmo (Brasil, 2018).

Essas competências perpassam todos os componentes curriculares da Educação Básica e são essenciais para a construção da cidadania e para uma plena inserção dos(as) alunos(as) no contexto sociocultural. Portanto, é fundamental que as habilidades sejam desenvolvidas ao longo dos anos de escolarização, considerando a continuidade das aprendizagens e a integração dos diferentes eixos organizadores



e unidades temáticas ao longo do currículo.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) indica que a consolidação da leitura deve ser uma especificidade dos anos finais do ensino fundamental, tomando por base o foco na profundidade de aprendizado onde esses anos podem ser dedicados a aprofundar e consolidar essa habilidade, sofisticando a compreensão, a reflexão, a crítica.

Desenvolver habilidades de leitura nos anos finais, do ensino fundamental, prepara os estudantes para as etapas sequenciais da educação – o ensino médio e o ensino superior, sendo que nessa etapa de ensino, o cognitivo dos(as) alunos(as) está no estágio de desenvolvimento, permitindo que analisem textos criticamente e produzam escritos mais elaborados.

2.2. BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Da época das sociedades nômades, refletem-se até os dias atuais atividades culturais e econômicas como o Jogo Real de Ur, datado de 3.500 a.C., descoberto em um túmulo nobre. Na Mesopotâmia, quadrados mágicos foram encontrados, posteriormente usados na elaboração de horóscopos (Carneiro, 2014).

Os fenícios, por outro lado, contribuíram com o Jogo da Trilha, um tabuleiro dividido em quatro áreas, representando cidades famosas pelo comércio, como Biblos, Sidon e Tiro. Graças aos hieróglifos e pictogramas deixados pelos egípcios, alguns de seus jogos são conhecidos, especialmente o Senet, que simbolizava a passagem do mundo dos vivos para o dos mortos (Carneiro, 2014).

É notável que, em sua maioria, as atividades lúdicas refletiam aspectos culturais específicos. Os gregos e romanos, por sua vez, deixaram um legado significativo em termos de brincadeiras, incluindo atividades físicas, bonecas e animais de barro. Os gregos também produziram bonecas e miniaturas de objetos de barro que imitavam o mundo adulto, permitindo que as crianças brincassem. Deles,



herdamos o "aro," uma roda de ferro equilibrada por um bastão, utilizada durante corridas para treinar equilíbrio e destreza nos movimentos (Carneiro, 2014).

Na Grécia Antiga, Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados por meninos e meninas sob vigilância em jardins de crianças. Tomás de Aquino, no século XIII, defendia o lúdico como necessário para o desenvolvimento humano e posteriormente Quintiliano, Montaigne e Rousseau, também defendiam, àquela época, o papel do jogo na educação (Silveira, 2011).

Conforme relatado por Carneiro (2014), ao conquistar a Grécia, os romanos incorporaram elementos da cultura grega, assimilando várias atividades lúdicas, incluindo a produção de bonecos, utensílios domésticos feitos de argila, labirintos e até mesmo jogos de tabuleiro. Muitos brinquedos eram confeccionados a partir de recursos naturais, como folhas e frutos, que serviam de matéria-prima para a criação de bonecos, animais e outros objetos que faziam parte da vida cotidiana.

Carneiro (2014), destaca um exemplo interessante encontrado em pisos de casas romanas, que eram decorados com mosaicos formando desenhos de labirintos para entreter as crianças. Uma das atividades lúdicas mais reconhecidas desse período era o Jogo das Pedrinhas, também conhecido como Cinco Marias, e ainda referido como "astrágalo" devido ao nome atribuído aos ossos das patas dos carneiros, que eram quadrados e auxiliavam nas jogadas.

Carneiro (2014), também observa que outra prática comum entre os romanos era o uso de cordas para desenvolver habilidades físicas. Há registros do jogo da Amarelinha, conhecido como Jogo de Odres, que envolvia um desenho no chão do Fórum Romano. Vale notar que esse jogo era realizado sobre a pele untada de um bode, o que tornava o desafio ainda mais complexo ao desequilibrar os jogadores.

Na Antiguidade clássica os registros e informações sobre brinquedos e brincadeiras são escassos, durante a Idade Média, a situação parece não ter mudado muito. Um fator importante para que isso ocorresse era o de que as crianças nesses períodos não eram valorizadas, porém as mudanças religiosas alteraram essa visão.



Com o tempo, começou-se a perceber o valor educativo do lúdico. Isso fez com que fosse inserido nas escolas. Rabelais no século XVII escreveu: “[...] Ensina-lhes por meio de jogos [...]”. No início do século XX, o pedagogo alemão Froebel também falava sobre o importante papel do jogo e da brincadeira na educação. Como elemento da cultura, os jogos e brinquedos estão ligados aos aspectos culturais e sociais. Muitos jogos têm origem em atividades religiosas como o papagaio que veio do oriente onde representava a alma, a boneca já foi objeto de culto e os mitos dramatizados por meio de jogos de bola. Neste viés, o lúdico faz parte da história humana (Silveira, 2011).

A ludicidade possui significados que se adaptam ao contexto histórico e social. Atravessa o tempo e continua a fazer parte da vida humana, embora se manifeste de diversas formas, sendo revitalizadas através da imaginação individual de cada pessoa (Silveira, 2011).

O lúdico ao longo da história desempenhou um papel como ferramenta de ensino, mas foi somente após o declínio do pensamento românico que começou a ser reconhecida e valorizada sua importância. Entretanto, mesmo com o passar do tempo, o conceito de lúdico permanece flexível, pois varia de acordo com o contexto e a situação social (Dias, 2013).

A partir da Idade Média, a ludicidade caiu em desuso, não apenas na educação, mas em toda a sociedade, devido à influência da educação eclesiástica. Com a ascensão do cristianismo, as ideias de Platão foram adaptadas, e as de Aristóteles foram largamente ignoradas até o advento do renascimento, que marcou o início da idade moderna (Dias, 2013).

A partir da idade moderna, a educação passa a ser um direito de todos garantido pelo Estado, este seria um dos ideais do Iluminismo e da Revolução Francesa do século XVIII.

Assim, segundo pontua Ferrari (2003, p. 9):

[...] Essa tarefa do Estado ganhou especial realidade na França, após a Revolução Francesa (1789). A escola tornou-se, então, não só a grande construtora da nação francesa como também a instituição que garantiria



uma



certa homogeneidade entre os cidadãos e, daí, pelo mérito, a diferenciação de cada qual. Como dever do Estado será expandida por toda a França [...].

Após o desencadeamento da Revolução Francesa e a disseminação dos seus valores na sociedade contemporânea, o papel do lúdico na sala de aula passou a ser cada vez mais valorizado. Nesse contexto, atividades físicas e lúdicas ganharam destaque em países europeus desde o século XVIII (Vasconcellos, 2011).

A partir dos séculos XIX e XX, diversos teóricos se dedicaram a analisar o processo de ensino-aprendizagem sob a perspectiva do lúdico. Entre esses teóricos, destacam-se Herbart (1776-1841), Dewey (1859-1952), Wallon (1879-1962), Piaget (1896-1980) e Vygotsky (1896-1934) (Vasconcellos, 2011).

Com Piaget, o processo de ensino-aprendizagem passou a ser visto como um campo de possibilidades, no qual o educador deve proporcionar meios que estimulem a busca pelo conhecimento através do lúdico. Para Vygotsky, a incorporação do lúdico no processo de ensino-aprendizagem oferece ao(a) aluno(a) uma conexão com o mundo real, permitindo-lhe testar comportamentos que podem ser posteriormente aplicados ou adaptados (Vasconcellos, 2011).

Compreende-se que o lúdico sempre existiu, ele sempre fez parte da cultura e da sociedade, e permite uma situação educativa, onde o(a) aluno(a) pode se desenvolver nos aspectos da lógica, do raciocínio, em atividades físicas e mentais, na afetividade, nos aspectos morais, espirituais, cognitivos e linguísticos.

Nesse contexto, o tópico a seguir, revela a importância do uso do lúdico na sala de aula, em que o professor deve obter uma postura de mediador do conhecimento a partir do uso desse instrumento pedagógico.

2.2.1. A ludicidade em sala de aula

Através do uso da ludicidade na sala de aula, o(a) professor(a) encontra uma maneira de ensinar divertida e prazerosa, onde brincadeiras são formas privilegiadas da prática pedagógica. Por meio do trabalho com a ludicidade, o(a) professor(a) se



coloca diante das atividades, aguçando seu conhecimento (Vieira; Rodrigues, 2016).

Neste viés, Barros (2006, p.11) pontua que:

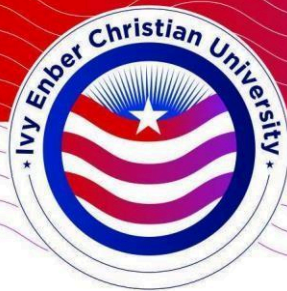
[...] O verbete lúdico (adjetivo) significa: referente a, ou o que tem caráter de jogos, brinquedos e divertidos. O termo ludismo é substantivo a qualidade ou caráter lúdico. O termo ludoterapia é definido como tratamento por meio de brinquedos, divertimentos, jogos (inclusive esportivos). Um termo pouco usado é ludo, substantivo masculino que significa jogo, brinquedo, divertimento, assim como indica um tipo específico de jogos [...].

Conforme esclarecido por Almeida (1995), o lúdico apresenta características importantes no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, tais como:

- a) Capacidade de absorção: capacidade fundamental de envolver completamente o participante, criando um clima de entusiasmo intenso. É nesse envolvimento emocional que reside a verdadeira essência do lúdico.
- b) Espontaneidade: a espontaneidade do participante prevalece, embora haja regras a serem seguidas.
- c) Possibilidade de repetição: o elemento temporal é um aspecto característico, permitindo que sejam repetidos ou reiniciados.
- d) Limitação de espaço: o lúdico ocorre em um espaço definido, um ambiente dedicado a essa atividade especial que funciona como um mundo temporário e fantástico.

O lúdico deve ser uma atividade prazerosa e envolvente, em que os alunos se divirtam ao mesmo tempo em que aprendem de forma significativa. As aulas se tornam mais dinâmicas e atrativas, possibilitando o desenvolvimento no processo de ensino e de aprendizado. As atividades lúdicas criam um clima agradável para o(a) aluno(a) aprender.

Por meio de uma aula lúdica, o(a) aluno(a) dos anos finais do ensino fundamental é estimulado a desenvolver sua criatividade, sendo sujeito importante do processo pedagógico. Por meio do lúdico, o(as) estudante desperta o desejo do saber e do adquirir novas aprendizagens e diferentes conhecimentos.



Através do lúdico, o(a) aluno(a) do ensino fundamental desenvolve a sua imaginação e o seu intelecto, aprende a explorar o mundo e a compreendê-lo de forma adequada, organizando (organiza) seus pensamentos e seus sentimentos. Desse modo, a liberdade que o lúdico proporciona é de suma importância para o desenvolvimento e aprendizado.

No contexto da sala de aula, o lúdico cria uma nova forma de ensino e de aprendizagem, contendo uma metodologia relevante e prazerosa, sendo de extrema importância para o desenvolvimento do(a) aluno(a) e melhora da qualidade das aulas. Aos(as) professores cabe a busca por informações e maior preparo para um trabalho lúdico. É indispensável que se crie uma boa prática pedagógica por parte do(a) professor(a) estando preocupado em buscar caminhos para incluir o lúdico em suas aulas.

É importante que os(as) professores(as) propiciem diferentes abordagens e conhecimentos, planejando e promovendo a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocional, sentimentos de alegria e prazer e o hábito de ser feliz (Piers; Landau, 1990).

A ludicidade, quando empregada como método de ensino, representa um estímulo valioso para o educando. É sabido que por meio dela é possível estimular diversas áreas do desenvolvimento do(a) aluno(a), incluindo as dimensões, cognitiva, motora e afetiva. Ela desperta as potencialidades dos(as) estudantes, adaptando-se ao ambiente em que se encontram e aos conteúdos a serem transmitidos, de forma a promover um ambiente propício para o aprendizado (Santos; Costa; Martins, 2015).

O(a) aluno(a) expressa seus sentimentos e conflitos em relação ao mundo que o cerca. Portanto, é (letra diferente) essencial promover a interação entre os(as) estudantes e com o ambiente em que vivem, sendo fundamental para que o(a) aluno(a) adquira experiências que contribuam para seu desenvolvimento nas esferas afetiva, emocional, intelectual e social (Santos; Costa; Martins, 2015).

Diante desse cenário, mesmo com os currículos e métodos escolares a serem seguidos, a escola representa um ambiente propício para a formação integral do



indivíduo, abrangendo as dimensões intelectual, física, social e emocional. Quando um(a) educador(a) se depara com desafios relacionados à falta de materiais pedagógicos adequados, ele(a) pode recorrer ao ambiente escolar, como o pátio, e utilizar sua imaginação, da mesma forma que os(as) aluno(s)(as) adolescentes fazem para construir o conhecimento de maneira significativa (Santos; Costa; Martins, 2015).

Ressalta-se que ao planejar atividades lúdicas é importante que o(a) educador(a) tenha em mente que quando se brinca, se experimenta, descobre, inventa, aprende coisas novas. Por isso o lúdico deve ser incentivado na educação, pois ele se apresenta como um importante recurso pedagógico que irá auxiliar o(a) aluno(a) em sua caminhada rumo a novos conhecimentos.

O lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de criar um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor de aprendizado, gerando um estado de euforia. Por meio do lúdico, o(a) estudante modifica sua realidade, criando um mundo de fantasia e fonte de prazer e alegria.

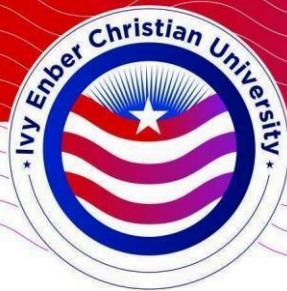
Uma atitude lúdica na educação é aquela onde estão presentes as características do lúdico, ou seja, é preciso estar presente a maneira de ensino do(a) professor(a), por meio dos conteúdos e participação do(a) aluno(a). O(a) professor(a) reconhece a importância da ludicidade e tem uma postura ativa diante do ensino (Pinto; Tavares, 2010).

O lúdico na educação é de extrema relevância, a ludicidade possui riqueza e desperta para novos conhecimentos, envolvendo a fantasia, a afetividade e o aprendizado. Os(as) professores(as) estão cada vez mais buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o lúdico e utilizá-lo no aprendizado do(a) aluno(a).

É importante entender a ludicidade como possibilidade de uma vivência mais plena em todos os âmbitos: seja na família, no trabalho ou na escola. A vivência lúdica na educação pode colocar o(a) aluno(a) em um estado de maior



aprendizagem. Assim, as atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem. As



escolas devem entender que o papel do lúdico não é apenas um passatempo, mas sim, uma importante ferramenta de aprendizagem, responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo do(a) aluno(a).

Em sala de aula, o lúdico não significa passar o tempo sem uma razão; se apresenta como um recurso pedagógico sério por que (junto) envolve a aprendizagem, desenvolvendo a área motora, cognitiva, afetiva e social. Nesse sentido, a ludicidade é importante para o ensino (Castagini; Baby, 2005).

Aulas mais elaboradas no contexto da educação exigem mais trabalho do educador.

Matos (2013, p.140) exemplifica que:

[...] Na formação de profissionais da educação deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a formação do educador resultará em sua prática em sala de aula. Os profissionais da área educacional podem aderir à prática de atividades lúdicas por auxiliar na conquista de melhores resultados. Portanto, o lúdico é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças [...].

Desenvolver o lúdico no ensino fundamental exige que o(a) educador(a) tenha uma fundamentação teórica aprofundada e atenção para entender cada aluno(a). Por isso, é relevante que o lúdico seja planejado para promover condições onde haja interação e aprendizagem de forma prazerosa. Inserir o lúdico no ensino fundamental tem favorecido a aprendizagem na escola. Através do lúdico o(a) aluno(a) adolescente começa a se desenvolver de forma plena e significativa, pois a brincadeira faz parte da infância de todos e quando usada de modo adequado na Educação, produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento.

É importante criar uma parceria entre escola e família a fim de explicar os benefícios da ludicidade, pois possibilita o desenvolvimento de habilidades importantes. O(a) estudante do ensino fundamental pode se expressar pelo lúdico, por isso as brincadeiras devem ser valorizadas no ambiente de aprendizagem. A ludicidade é uma grande fonte de prazer tanto para educadores(as) quanto para



os(as) alunos(as).

O lúdico é natural, basta oferecer espaço e metodologias adequadas. Nesta perspectiva, o jogo é uma atividade de alegria e prazer; o jogo, por ser um ato essencial, uma ocupação separada do resto da existência, ele, não pode ser realizado, somente dentro de limites precisos de tempo e lugar (Peranzoni; Zanetti; Neubauer, 2013).

Entende-se que o lúdico sempre fez parte da cultura e da sociedade, e em muitas épocas esteve ligado ao desenvolvimento intelectual e social dos(as) adolescente. Nesse sentido, a função educativa do lúdico foi se desenvolvendo, facilitando com isso a aprendizagem e aquisição de conhecimento por parte dos(as) alunos(as) que desses processos fazem parte.

O lúdico permite desenvolver, dentre outros aspectos: a lógica, o raciocínio, atividades físicas e mentais, a sociabilidade, a afetividade, aspectos morais, cognitivos, culturais e linguísticos. É através da ludicidade que os(as) alunos(as) começam a desenvolver as(tirar) suas habilidades cognitivas e motoras, proporcionando ao(a) professor(as) uma importante forma de ensino. Por isso é de extrema importância que o(a) docente entenda bem essa metodologia, pois é uma importante forma de conhecimento.

Não existe aprendizagem sem a interação com o outro, ou seja, é importante que o(a) estudante do ensino fundamental adquira experiências em seu processo de desenvolvimento no sentido de favorecer as áreas afetiva, emocional, intelectual, motora e social. A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional e motivacional, estimulando o pensamento, a sociabilidade e a aprendizagem.

O lúdico trabalhado na escola representa interesse, alegria, criatividade, interação e conhecimento, sendo que todos esses aspectos podem ser utilizados em sala de aula, facilitando a aquisição de novos conhecimentos.

Desse modo, as escolas precisam dar importância ao lúdico porque é uma forma de aproximar o(a) aluno(a) com o mundo ao seu redor. Assim, cabe aos(as) professores(as) do ensino fundamental compreenderem a importância do trabalho



com a ludicidade, pois, por meio dessa ferramenta a aprendizagem se torna mais prazerosa, significativa, atraente e um ato de cooperação.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois atividades lúdicas na educação garantem uma aprendizagem significativa para alunos(as) com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade, onde o adolescente estará aprendendo no seu ritmo, acertando e errando com seus colegas.

É por meio do lúdico que os(as) alunos(as) podem desenvolver muitas habilidades, e estarem diante de novas experiências educacionais. Desse modo, se pode pensar e experimentar situações novas, fazendo da brincadeira um meio de comunicação e aquisição de novos conhecimentos.

Pinto e Tavares (2010, p. 232) explicam que a: [...] Ludicidade é portadora de um interesse recíproco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo, ativando as funções psiconeurológicas e as operatórias - mentais estimulando o pensamento [...].

As atividades lúdicas podem ocorrer de diversas formas: através de desenhos, pinturas, jogos, músicas, teatro, brincadeiras, entre outros. Outra forma de desenvolver atividades lúdicas é por meio de trabalho em grupo, que possibilita a criança trocar experiências e conhecimentos com os seus colegas (Fritz, 2013).

O lúdico deve ser visto como um importante instrumento de ensino, que tem o intuito de facilitar a aprendizagem. Segundo Santos e Jesus (2017), a ludicidade possui fundamentos pedagógicos sólidos, tornando-se essencial na educação. Isso ocorre porque incorpora diversos critérios que contribui significativamente para a aprendizagem, tais como:

a) Função de literalidade e não literalidade: estimula a compreensão tanto de informações literais quanto simbólicas, promovendo a interpretação e a criatividade.

b) Novos signos linguísticos nas regras: ao criar regras e símbolos específicos, incentiva a geração de novos elementos linguísticos, estimulando o pensamento simbólico e a capacidade de criar e interpretar sistemas de símbolos.



c) Flexibilidade através de novas combinações de ideias e comportamentos:



desafia os participantes a encontrar novas combinações de ideias e a adaptar seus comportamentos para alcançar objetivos específicos, promovendo a flexibilidade mental.

d) Ausência de pressão no ambiente: proporciona um ambiente livre de pressões excessivas, permitindo que os participantes aprendam e experimentem sem medo de julgamentos, o que contribui para um ambiente de aprendizagem mais descontraído.

e) Aprendizagem de noções e habilidades: o lúdico é eficaz na transmissão de conceitos e habilidades, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e prazeroso (Santos; Jesus, 2017).

O lúdico oferece aos(as) educandos(as) a oportunidade de vivenciar situações de aprendizagem por meio do desenvolvimento de jogos planejados e também daqueles mais livres. Isso permite que os alunos explorem a lógica, o raciocínio, atividades físicas e mentais, promovendo a sociabilidade e influenciando reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas (Santos; Jesus, 2017).

Através do lúdico, o(a) aluno(a) adolescente pode expressar-se, tendo a possibilidade de investigar e aprender sobre as pessoas e o mundo. O lúdico é uma atividade que pode ser valorizada através da organização de espaços e por isso a sua relevância na educação (Mendes, 2014).

É de suma importância buscar caminhos que possam oferecer condições para que o desenvolvimento dos(as) alunos(as) do ensino fundamental ocorra de forma plena e significativa. É importante propor atividades que produzam sentido para os mesmos. As atividades lúdicas na educação são necessidades de suma relevância para o aluno dos anos finais do ensino fundamental, pois são essenciais para o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. Tanto a(as) brincadeira(s) (quanto) os jogos, podem ser utilizados como ferramentas relevantes na busca por mais conhecimentos importantes nesta etapa de vida, pois a atividade proposta torna-se fundamental e prazerosa quando a criança(adolescente) aprende brincando.

É possível perceber que através da ludicidade podem-se formar alunos com



autonomia, motivados e capazes de aprender de forma rápida. A atividade lúdica como processo de socialização melhora atividades que podem ser realizadas no dia-a-dia da sala de aula (Oliveira; Galdino, 2020).

A ludicidade, o jogo de faz de conta e os jogos simbólicos, resultam num processo de socialização que vai se transformando rapidamente em imitação do real. O(a) professor(a) deve buscar metodologias adequadas e da melhor qualidade adequando-se ao lúdico que pode contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento de seus(as) alunos(as), oportunizando a socialização, a comunicação, e a construção do conhecimento (Oliveira; Galdino, 2020).

O lúdico não consegue acabar com todos os problemas da aprendizagem, mas, pode auxiliar para que ocorra um processo de ensino-aprendizagem significativo. Assim, é importante saber que o lúdico não se apresenta apenas como um passatempo, mas que ele é sério e essencial para a vida (Oliveira; Galdino, 2020).

Nas palavras de Kishimoto (1998, p. 3):

[...] Utilizar o jogo na Educação significa transportar para o campo do ensino- aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora [...].

A proposta da ludicidade como ferramenta pedagógica, faz com que os(as) educadores(as) percebam que o lúdico é uma opção de trabalhar o conhecimento, a socialização e o desenvolvimento dos(as) alunos(as) de forma social e cognitiva. É através da ludicidade com os jogos educacionais, que estudantes adolescentes aprendem a lidar com o mundo ao seu redor, formando dessa maneira sua personalidade e a relação com o outro.

Através do lúdico, estudante adolescente passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, seus elementos e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, começa a perceber as diferentes situações que se apresentam, lhe facilitando a socialização, o diálogo consigo, com os colegas (Silva; Brito; Jesus, 2020), com os(as) professores(as) e suas famílias.



Nessa perspectiva, o lúdico torna-se uma oportunidade de desenvolvimento



cognitivo, onde brincando o alunado experimenta, aprende e se comunica. Nesse viés, o(a) professor(a) do ensino fundamental deve refletir sobre sua prática educativa, observando e orientando suas ações, utilizando os diversos tipos de jogos educativos no processo de ensino.

Os jogos estimulam as aprendizagens significativas e potencialidades dos(as) alunos(as) envolvidos. Por meio da ludicidade, o(a) educador(a) do ensino fundamental pode registrar as ações lúdicas, de forma mais eficiente e proveitosa, criando com isso situações de socialização.

As atividades com o lúdico apresentam um papel muito importante na educação, pois é uma das formas mais naturais de aprendizado, assim, o(a) discente entra em contato com a realidade através do jogo, que por sua vez, é um papel que se torna especial, por que o jogo faz parte de seu comportamento, e o(a) aluno(a) dedica a maior parte do seu tempo a ele (Silva; Brito; Jesus, 2020).

Através do jogo, os(as) alunos(as) expressam as suas capacidades, suas curiosidades, melhorando aspectos importantes como da linguagem, intelectual, social, entre outros. Assim, cabe ao corpo docente do ensino fundamental oferecer situações onde seus alunos(as) possam se motivar diante de novos conhecimentos, estimulando a criatividade e a aprendizagem.

A ludicidade proporciona o desenvolvimento cognitivo dos(as) adolescentes, se apresentando ainda como importante aliado na comunicação, ou seja, na socialização e no diálogo com os demais colegas. Compreende-se assim que por meio do seu contato com os jogos, tais estudantes conseguem entender melhor o mundo e a realidade a sua volta. Neste viés, é preciso estimular a busca por maiores conhecimentos e respostas.

Compreende-se que ao utilizar jogos educacionais nas atividades escolares, o(a) professor(a) contribui muito para a evolução de seu alunado, por que (junto) tais jogos são facilitadores do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que eles levam o(a) aluno(a) a construir novas experiências educacionais e a desenvolver melhor a sua relação com os demais.



Sendo assim, o lúdico é visto como motivador para as atividades educativas, porque só se aprende se houver motivação e o processo de interação uns com os outros que influencia de forma positiva os alunos e gera benefícios nas resoluções de conflitos que acontecem na aprendizagem (Silva; Brito; Jesus, 2020).

O lúdico utilizado no ensino fundamental contribui como recurso no processo de ensino aprendizagem, na socialização e nas diversas situações de ensino. Dessa forma, podem ser considerados como parte das atividades pedagógicas, levando os alunos a construírem novos saberes e novas habilidades.

A ludicidade, como afirma Almeida (2009), visa associar conhecimentos e saberes.

Sendo a ludicidade um instrumento de aprendizagem já verificado em várias situações do cotidiano escolar, como no ensino fundamental, aprender por meio de atividades lúdicas têm se tornado mais presente em aulas nos mais variados conteúdos curriculares, com isso, o(a) professor(a) tende a buscar caminhos e alternativas que sejam direcionadas e indicadoras de sucesso no âmbito da aprendizagem escolar (Nascimento, 2022).

O ato de educar e a aprendizagem devem estar assegurados no cotidiano educacional como um todo através de atividades lúdicas, visto que o ensino fundamental é um período escolar importante para a socialização dos alunos e seus aprendizados, com a construção da sua subjetividade e do seu desenvolvimento pessoal (Nascimento, 2022).

Neste viés, com atividades de leitura como fábulas, contos, histórias em quadrinhos, atividades de socialização, entre outras, o(a) aluno(a) do ensino fundamental terá um aprendizado significativo à medida que o que ele(s)(as) aprende(m), fará surgir uma relação direta com a sua vida pessoal e intelectual, bem como com suas experiências e vivências futuras (Nascimento, 2022).

Vygotsky, segundo sua teoria do interacionismo, explica sobre a relação entre o ser e estar no mundo em relação aos outros, ponto importante quando se trata dos aspectos educacionais.



[...] O desenvolvimento se baseia em dois processos inerentemente diferentes, embora relacionados, em que cada um influencia o outro de um lado a maturação, que depende diretamente do desenvolvimento do sistema nervoso; de outro o aprendizado, que é em si mesmo, também um processo de desenvolvimento [...] (Vygotsky, 2007, p. 53).

O(a) aluno(a) não pode ser considerado como uma folha em branco onde simplesmente se depositam informações. Desde o momento do seu nascimento, ele começa a acumular conhecimento prático para entender o mundo ao seu redor e, dessa forma, se adaptar à vida em sociedade. Essa adaptação é possível graças à convivência com pessoas mais experientes que atuam como mediadoras em seu processo de aprendizado (Nascimento, 2022).

A escola desempenha um papel crucial ao fornecer aos(as) alunos(as) um conhecimento sistemático que vai além daquilo que podem observar diretamente. Ela possibilita que os alunos tenham acesso ao conhecimento científico construído e acumulado pela humanidade. Além disso, a escola envolve operações cognitivas que exigem consciência e controle deliberativo, permitindo que os alunos se tornem mais conscientes de seus próprios processos mentais e cognitivos (Rego, 1995).

Se reconhecermos que a interação social desempenha um papel fundamental na educação dos alunos, especialmente quando se busca uma aprendizagem significativa, então a interação entre o ambiente e o indivíduo se torna essencial. É nesse processo que as atividades e intervenções pedagógicas podem se expandir por meio do uso do lúdico (Nascimento, 2022).

O(a) professor(a) pode criar oportunidades para que os(as) alunos(as) trabalhem juntos, promovendo a troca de ideias, a resolução conjunta de problemas e a construção de conhecimento coletivo. O(a) professor(as) também deve ser um modelo de comportamento social positivo, incentivando o respeito mútuo, a escuta atenta e a empatia entre os alunos. Nesse contexto, as atividades lúdicas desempenham um papel fundamental.

O papel do(as) professor(as) em relação ao lúdico e à interação social dos(as) alunos(as) envolve criar um ambiente favorável para atividades lúdicas e



colaborativas, orientar as atividades de maneira educativa e modelar comportamentos sociais positivos para promover o aprendizado significativo e a interação saudável entre os estudantes.

Perante esse contexto, o trabalho discorre no tópico seguinte a respeito da leitura frente aos aspectos lúdicos nos anos finais do ensino fundamental.

2.1.2 O processo da leitura frente aos aspectos lúdicos nos anos finais do ensino fundamental

No contexto dos anos finais do Ensino Fundamental, a aquisição da leitura envolve diversas etapas, desde o reconhecimento das letras até a compreensão de textos mais complexos. Introduzir elementos lúdicos nesse processo, pode tornar o aprendizado mais envolvente e motivador. Jogos, atividades interativas (repetiu) e histórias interativas podem ser usados para despertar o interesse dos(as) alunos(as), incentivar a exploração das palavras e facilitar a compreensão dos conceitos linguísticos.

O aspecto lúdico não apenas torna a aprendizagem da leitura mais agradável, mas também pode contribuir para o desenvolvimento da imaginação, criatividade e concentração dos alunos. Além disso, a abordagem lúdica promove a interação social e colaborativa, permitindo que os alunos compartilhem suas experiências de leitura, debatam sobre histórias e construam significados juntos.

Pensadores como Piaget, Wallon, Dewey, Leif, Vygotsky defenderam que o uso do lúdico desempenha um papel essencial na prática educacional, promovendo o desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos. O fato de os jogos fazerem parte da vida não apenas das crianças, mas também dos adultos, torna-os instrumentos valiosos que podem ser empregados para o desenvolvimento de pessoas de todas as idades, e, portanto, devem ser considerados pelos educadores em todos os níveis de ensino (Vasconcellos, 2011).

Nesse contexto, o papel do(a) professor(a) é fundamental para explorar as



atividades lúdicas de forma a garantir que seus alunos obtenham uma aprendizagem significativa, sem que as atividades percam sua essência, mas sim alcancem os objetivos esperados (Sant'anna; Nascimento, 2011).

A intensa mobilização que ocorre nas atividades lúdicas é indicativa da importância que elas têm para as próprias crianças. Isso demonstra o envolvimento e o comprometimento dos alunos durante essas atividades (Seber, 1995).

De acordo com Caputti e Bozzo (2007), o(a) professor(a) deve estar preparado para utilizar uma variedade de atividades lúdicas e de materiais, através de um leque de estratégias. O sucesso no processo de ensino-aprendizagem depende da interação entre o(a) professor(a) e o(a) aluno(a), sendo esse relacionamento de extrema importância.

O(a) professor(a) deve atuar como um facilitador da aprendizagem, criando condições para que os(as) alunos(as) explorem seus movimentos, manipulem materiais, interajam com seus colegas e resolvam situações-problema. A ludicidade é uma atividade rica em estímulo e pode conter os desafios necessários para provocar uma aprendizagem específica, liberando potenciais existentes e levando a situações de descoberta (Caputti; Bozzo, 2007).

Como estratégia de ensino, o lúdico proporciona a aprendizagem eficaz de conteúdos e habilidades em que o(a) educador(a) deve ter em mente o cumprimento desse objetivo educacional. É crucial que as escolas e os(as) professores(as) reconheçam a importância do lúdico para o desenvolvimento de seus alunos(as) dos anos finais do ensino fundamental. O(a) professor(as) deve promover ações prazerosas e desafiadoras, sem imposições estabelecendo objetivos claros e apresentar o lúdico como uma metodologia valiosa para alcançar metas educacionais, promovendo o desenvolvimento dos alunos (Caputti; Bozzo, 2007).

No ensino fundamental, o perfil do(a) educador(a) deve ser aquele que exerce diálogo com os(as) seus(as) alunos(as), a fim de estabelecer com eles uma relação afetiva, que coopere no processo de ensino-aprendizagem. O lúdico serve para aproximar e introduzir o(a) estudante na cultura letrada. O(a) professor(a) pode fazer



uso da contação de histórias e propor estratégias mediante as leituras, como a imitação, o teatro, a musicalização, a criação de histórias fabricadas pelo(a) próprio(a) aluno(a), dentre outros. As possibilidades de trabalho entre o lúdico e a leitura são extensas e variáveis. Segundo Aguayo (2013, p. 22): “[...] Quando focamos nossas atividades e atitudes no prazer, as situações diárias se tornam mais facilitadas e alcançamos determinados equilíbrios, tanto corporais como intelectuais [...]”.

É importante lembrar que as ações do(a) professor(a) devem estar em consonância com a idade dos(as) alunos(as) do ensino fundamental. Há coisas que irão despertar seu interesse outras não, contudo, pelo simples fato de mantê-lo em contato com elementos lúdicos e literários, há um despertar da intelectualidade, da cognição, da assimilação na leitura, da escrita e compreensão de seu contexto social, além de favorecer em escolhas profissionais na vida adulta do(a) discente.

O ato de leitura para o público do ensino fundamental deve ser construído de forma significativa e o contexto do lúdico é essencial para esse envolvimento, pois através desses aspectos que envolvam os(as) alunos(as) com as letras, as palavras, os textos, as línguas, o levarão a um aprendizado envolvente e prazeroso.

Se existe um ambiente propício à aprendizagem, devidamente mediado pelo educador preocupado e responsável, certamente o(a) aluno(a) que faz parte deste processo, se apropriará de inúmeros benefícios que abrangerão não somente a sua vida pessoal, mas social, contribuindo com a sua formação cidadã.

Na perspectiva de Oliveira (2010, p. 47):

[...] O leitor, ao entrar em contato com o livro, estabelece uma relação íntima, física, da qual todos os sentidos participam: os olhos colhendo as palavras na página, os ouvidos ecoando os sons que estão sendo lidos, o nariz inalando o cheiro familiar de papel, cola, tinta, papelão ou couro, o tato acariciando a página áspera ou suave, a encadernação macia ou dura, às vezes até mesmo o paladar, quando os dedos do leitor são umedecidos na língua [...].

Desta forma, uma boa prática lúdica de leitura deve contar com um acervo literário com diferentes gêneros e estilos textuais (revistas, gibis, livros, filmes,



músicas e cantigas) ao alcance desses alunos de modo que possam ser vistos,



manipulados, consultados, lidos, relidos e apreciados (Corsino, 2010).

Segundo Alves e Teixeira (2022), a aprendizagem é o processo pelo qual as competências, habilidades, conhecimentos, comportamentos ou valores são adquiridos ou modificados. No contexto da aprendizagem humana, trata-se do processo de compreensão do que era desconhecido anteriormente, envolvendo a transferência de conhecimentos relacionados à educação e ao desenvolvimento pessoal.

É importante destacar que o desenvolvimento e a aprendizagem estão intrinsecamente interligados. A partir de uma perspectiva psicológica, o ato de brincar está presente em todas as fases do desenvolvimento dos alunos e desempenha um papel fundamental na modificação de seus comportamentos. Filosoficamente, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor a realidade humana (Alves; Teixeira, 2022).

O contato do(a) aluno(a) com o mundo das letras pressupõe um aspecto lúdico e segundo Frantz (2001, p. 16): “[...] A literatura é também ludismo, é fantasia, é questionamento, e dessa forma consegue ajudar a encontrar respostas para as inúmeras indagações, enriquecendo no leitor a capacidade de percepção das coisas [...]”.

Por isso, o livro e as histórias enriquecem a vida dos(as) alunos(as), contudo, ele só pode ser apreciado pelo mesmo quando desperta nele a sua curiosidade. Contudo, (Coloca Todavia ou No entanto) um modo de despertar a curiosidade seria adotar uma proposta lúdica perante as atividades letradas, pois assim os mesmos aprendem a ler e escrever, bem como a compreender o mundo e a si mesmos de modo curioso, envolvente e alegre.

No processo de aquisição da aprendizagem da leitura e da escrita, por intermédio da ludicidade, é relevante que o(a) educador(a) entenda que o(a) estudante adolescente é um ser ativo dentro do processo de aprendizagem, e o (a) próprio(a) educador(a) precisa dar valor a sua participação nessa construção.

O(a) professor(a) é mediador, precisa organizar o tempo, os ambientes, as



atividades, as regras, e mesmo, como diz Rodrigues (2013, p. 38), até das incertezas do dia a dia do “[...] aluno em processo de construção de conhecimento. É ele quem cria e recria sua proposta pedagógica, proporcionando ao aluno oportunidades de se expressarem, de emitir suas opiniões, seus anseios, descobertas e dúvidas [...]”.

Nesse processo, o lúdico deve ser constante nos planejamentos do(a) professor(a), introduzindo brincadeiras que visem favorecer a aprendizagem e seu avanço. E sobre o processo educativo desde a infância, Chateau (1987, p. 14) diz que:

[...] O crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar as brincadeiras, seria negligenciar esse impulso. Pela brincadeira se desenvolve as possibilidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície do ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor [...].

Se as atividades lúdicas não tiverem lugar no processo de ensino-aprendizagem, o que ocorre é um ato negligente. Dutra (2020), explica que o(a) aluno(a) está diante de um universo atraente de letras, frases e textos, e estará mais disposto a cooperar com este universo, se puder participar plenamente dele a partir de um processo transformado em situações lúdicas.

Através das atividades lúdicas aliadas a leitura, o(a) aluno(a) do ensino fundamental terá oportunidades de desenvolver capacidades indispensáveis, como atenção, afetividade, interação, socialização, concentração, entre outras habilidades que são importantes para o desenvolvimento da leitura. Essas são características importantes para sua vida pessoal e profissional.

No contexto da leitura, o lúdico é de suma relevância para que bons estudantes e cidadãos se formem para a vida. Nesse sentido, como fazer os(as) alunos(as) lerem mais? Por meio de instrumentos ricos, efetivos e significativos no processo de ensino, e o lúdico é a ferramenta pedagógica adequada a tal propósito.

De acordo com Cavalcanti (2002), ler e ouvir histórias são ações prazerosas, mas ocorre a falta de estabelecer uma relação de prazer com o texto literário, tanto na perspectiva lúdica quanto afetiva, pois ao que parece, o espaço escolar sempre



serviu como espaço de razão. Por um longo tempo infelizmente, a emoção e a



afetividade estiveram longe das salas de aula.

Os(as) professores(as) dos anos finais não só podem como também devem levar seus alunos(as) a contatar a literatura sob um viés lúdico, pois assim permite que estes avancem nos conhecimentos de mundo e desenvolva uma consciência acerca de si mesmo e do seu próximo em (ao) redor.

É importante que os(as) educadores(as) entendam como integrar o lúdico de maneira eficaz no ensino da leitura. Isso envolve selecionar atividades que se alinhem aos objetivos educacionais, proporcionando desafios adequados ao nível de desenvolvimento dos alunos. A combinação de elementos lúdicos com estratégias pedagógicas tradicionais pode resultar em uma abordagem abrangente que abarca tanto a diversão quanto à aprendizagem substancial.

Portanto, o processo de aquisição da leitura no Ensino Fundamental pode ser aprimorado por meio da incorporação de aspectos lúdicos, que enriquecem a experiência de aprendizado, incentivam a participação ativa dos(as) alunos(as) e contribuem para o desenvolvimento de habilidades linguísticas e cognitivas de forma significativa.

No tópico seguinte, buscou-se explorar como a didática pode ser usada para ensinar o conhecimento historicamente acumulado mediante atividades lúdicas e leitura. Em outras palavras, examinar como métodos de ensino e práticas didáticas podem facilitar a aprendizagem de conceitos relacionados ao brincar e à leitura, integrando essas dimensões no processo educativo.

2.3. A DIDÁTICA COMO INSTRUMENTO DE TRANSMISSÃO DE CONHECIMENTOS LÚDICOS E DE LEITURA

O papel da didática na educação sempre foi fundamental, sendo vista como um conjunto de regras para orientar o trabalho dos professores, evoluindo ao longo da história da educação, refletindo diferentes correntes pedagógicas e priorizando,



atualmente, a tendência crítica, que busca desenvolver a criticidade nos(as) alunos(as).

O planejamento na Educação por meio da didática é muito importante para o professor, pois possibilita encontrar ações para conseguir avanços no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social do aluno, por isso deve ser uma atividade contínua (Jesus; Germano, 2013).

No contexto da sala de aula, a didática é de extrema relevância já que parte da boa vontade do educador oferecer uma aula que seja atrativa aos seus alunos(as).

Conforme Quiqueto (2016), o sonho de todo(a) educador(a) é ofertar aulas atrativas aos seus educandos, despertando neles a curiosidade e o desejo de aprender mais.

A didática converte objetivos sociopolíticos e pedagógicos em objetivos de ensino, selecionando conteúdos e métodos adequados e estabelecendo vínculos entre ensino e aprendizagem, visando o desenvolvimento das capacidades mentais dos(as) alunos(as).

A importância da didática é destacada por Comenius, que propõe uma “[...] didática magna [...]”, uma arte universal de ensino. A evolução da didática ao longo da história da educação, desde os jesuítas até educadores contemporâneos como Paulo Freire e Saviani, reflete uma mudança na teoria e prática educacionais, organizando o processo de ensino-aprendizagem e sistematizando o saber erudito transmitido na educação escolar (Damis, 1988).

A didática não pode se reduzir apenas ao ensino de técnicas pelas quais se deseja desenvolver um processo de ensino-aprendizagem, mas, deve ser comprometida com a realidade escolar (Oliveira, 2018).

A importância da didática se estende tanto para o aluno quanto para o professor, pois é por meio dela que ocorre a aprendizagem e a evolução da sociedade. A didática proporciona ao(a) professor(a) autonomia para oferecer uma aprendizagem vantajosa e requer um planejamento que considere as particularidades de cada aluno(a). Além disso, o processo de ensino e



aprendizagem é complexo e dialético,



resultando na assimilação de novos conhecimentos e na reconstrução da realidade pelos(as) alunos(as).

Para que a escola funcione bem, é necessário que os(as) professores(as) utilizem métodos de ensino eficazes e adaptem suas práticas pedagógicas às necessidades dos alunos. Isso implica em reflexão, planejamento e organização, melhorando as condições para promover a aquisição de habilidades e competências pelos(as) alunos(as) e favorecimento de seu desenvolvimento.

A abordagem didática da leitura é essencial para torná-la significativa para os(as) estudantes e para promover a formação de leitores críticos e reflexivos. Isso permite que os(as) alunos(as) possam dialogar com uma variedade de textos presentes nas práticas sociais, expressem suas opiniões e relacionem novos conhecimentos com saberes prévios. No entanto, essa abordagem representa um desafio para as escolas, exigindo uma revisão e um replanejamento das práticas de leitura para garantir um tratamento didático adequado a cada contexto de leitura (Silva; Santos, 2018?).

Uma abordagem didática para o ensino da leitura parte do entendimento de que os leitores não devem se limitar a compreender apenas o que o autor quis transmitir, mas sim, dialogar com o texto, atribuindo-lhe novos significados. Nesse contexto, o(a) professor(a), como mediador, deve garantir que a abordagem didática adotada promova a formação de leitores críticos, comprometidos com a transformação social. Isso implica considerar todos os aspectos envolvidos nas relações dialógicas entre o sujeito e o objeto de conhecimento ao propor práticas de leitura eficazes (Silva; Santos, 2018?).

Ao considerar a necessidade de repensar a didática de ensino da leitura para formar leitores(as) autônomos e críticos, é crucial abandonar o paradigma de que os leitores simplesmente decodificam as palavras e interpretam os textos apenas para identificar as ideias do(a) autor(a). Em vez disso, os(as) leitores(as) em formação devem ser inseridos em contextos que lhes permitam dialogar com o(a) autor(a),



considerando criticamente o discurso e as ideologias subjacentes ao ato comunicativo (Silva; Santos, 2018?).

Desde a escolha dos textos a serem lidos na escola até a mediação da prática de leitura, os encaminhamentos didáticos do(a) professor(a) implica em práticas de “conquistar, motivar, despertar o interesse, de forma atraente, agradável, e afetiva [...]” (Geraldi, 2010, p. 112).

Cabe ao corpo docente oferecer formas didáticas diferenciadas, como as atividades lúdicas, experimentando novas técnicas e encontrando soluções criativas para desafios pedagógicos. “[...] A formação lúdica permite que o professor conheça a si próprio, entende as suas limitações e desbloqueia várias funções que bloqueiam suas resistências [...]” (Garcia *et al.*, 2023, p. 45).

Daí a necessidade de programar atividades lúdicas na educação, que, quando colocadas em prática, fazem com que o(a) aluno(a) dos anos finais do ensino fundamental se relacione e se aproprie das coisas do mundo. Por essas vivências em seu grupo social, o(a) estudante se apropria da realidade em sua plenitude (Santos; Jesus, 2017).

Na epistemologia da prática, a noção de saberes abrange uma variedade de elementos, incluindo conhecimentos, informações, habilidades e valores que fazem parte do perfil do profissional que leciona. Esses saberes são mobilizados em situações do cotidiano e são formados ao longo de todo o processo de profissionalização do docente, como proposto por Tardif (2002).

Eles são constituídos na prática profissional, no ambiente de trabalho e também durante a formação inicial. Esses saberes têm suas raízes na vida pregressa do profissional, começando desde a infância com as primeiras experiências vividas na escola, quando ele(a) era aluno(a) (Tardif, 2002).

Os saberes didáticos desempenham um papel fundamental na mediação pedagógica realizada pelo(a) professor(a) na sala de aula fornecendo uma estrutura e consistência para a prática pedagógica (d’Ávila, 2014), e conforme Gauthier (2006),



podem ser classificados em dois tipos principais: saberes relacionados à mediação da classe e saberes relacionados à mediação da disciplina.

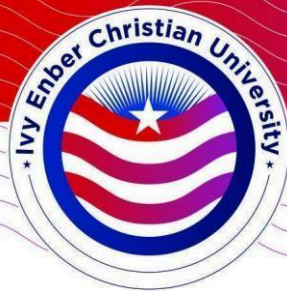
A mediação de classe refere-se à coordenação dos saberes didáticos que organizam a gestão do grupo na sala de aula. Esses saberes são utilizados pelos(as) professores(as) para estimular a aprendizagem, promover a participação, incentivar o trabalho colaborativo e criar um ambiente propício para uma aprendizagem significativa. Na mediação da classe, o(a) professor(a) organiza o ambiente físico e didático da sala de aula de modo a facilitar a aprendizagem e promover a integração de todo o grupo (Gauthier, 2006).

Já a mediação do conteúdo da disciplina engloba todas as ações coordenadas pelos saberes que favorecem o processo de ensino e aprendizagem e que estão diretamente relacionadas à disciplina sendo ensinada. Dentre estes saberes, encontramos a ludicidade, que desempenha um papel importante ao introduzir elementos lúdicos e divertidos no processo educacional, tornando o aprendizado mais envolvente e eficaz (Gauthier, 2006).

A seguir, o tópico analisa de que maneira o PPP impacta a forma como os(as) professores(as) e a escola em geral conduzem o processo educativo, incluindo suas decisões pedagógicas, estratégias de ensino e abordagens de aprendizagem.

2.4 O PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO (PPP) E SUA INFLUÊNCIA NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

A escola está sempre em evolução, adaptando-se às mudanças sociais que acontecem na sociedade. Essas transformações impactam diretamente o conteúdo e os temas abordados nas instituições de ensino, que são organizadas historicamente pela sociedade com o propósito de sistematizar o saber. A escola é um espaço dedicado ao desenvolvimento do pensamento, ao ensino de várias ciências e à disseminação do conhecimento. Esse conhecimento é considerado essencial pela própria sociedade para ser transmitido às novas gerações (Buss, 2013).



De acordo com Buss (2013), a escola, enquanto instituição de ensino, deve desempenhar seu papel social na formação integral do indivíduo. Isso implica garantir uma educação que permita aos alunos se tornarem pessoas livres, responsáveis, autônomas, emancipadas e plenamente conscientes de seu papel na sociedade.

O Projeto Político Pedagógico (PPP) desempenha um papel crucial na evolução da escola, pois promove uma prática pedagógica eficaz que permite à instituição alcançar seus objetivos e atender às exigências do sistema educacional. Como um guia para a instituição de ensino, o PPP é fundamental para implementar atividades que visam a melhoria contínua da escola. Com uma aplicação efetiva, a escola consegue formar alunos(as) conscientes, críticos e criativos, proporcionando uma verdadeira construção do conhecimento e evitando que eles(as) se tornem apenas indivíduos manipuláveis na comunidade (Rodrigues; Gomes; Sá, 2021).

Para Vasconcellos (2014, p. 169):

[...] O Projeto Político-Pedagógico é o plano global da instituição. Pode ser entendido como a sistematização, nunca definitiva, de um processo de Planejamento Participativo, que se aperfeiçoa e se concretiza na caminhada, que define claramente o tipo de ação educativa que se quer realizar. É um instrumento teórico-metodológico para a intervenção e mudança da realidade. É um elemento de organização e integração da atividade prática da instituição neste processo de transformação [...].

Como aponta Vasconcellos (2014), o Projeto Político Pedagógico (PPP) é um processo que requer revisão a cada dois anos, pois os membros da comunidade escolar constantemente reavaliam e ajustam suas ações. Isso destaca a importância de uma avaliação contínua do PPP, em vez de deixá-lo de lado após sua elaboração inicial. Para que o documento seja efetivamente aproveitado, é essencial dedicar tempo à sua avaliação. Os(as) professores(as) e todos os envolvidos precisam aprofundar seu conhecimento sobre o conteúdo do PPP, com o objetivo de implementá-lo de maneira eficaz e conduzir sua prática pedagógica conforme descrito no projeto.

De acordo com Veiga (2013), o projeto político-pedagógico (seguir uma ordem



do nome) não se resume a uma mera coleção de planos de ensino e atividades



educacionais que apenas cumprem exigências burocráticas. Ele é, na verdade, desenvolvido e vivenciado continuamente por todos(as) os(as) participantes envolvidos no processo educativo da escola.

Considerando a interação direta dos docentes com seus alunos(as) dentro da sala de aula, eles estão cientes das dificuldades enfrentadas por cada estudante e procuram orientações para ajudar no desenvolvimento de suas habilidades e competências. Como o(a) aluno(a) é o foco principal da escola, todas as ações descritas no documento legal devem estar direcionadas para o seu desenvolvimento educacional. Os(as) professores(as), nesse contexto, atuam como fontes de conhecimento no processo educacional de cada estudante (Rodrigues; Gomes; Sá, 2021).

No ambiente escolar, o(a) professor(a) desempenha o papel de mediador e facilitador no processo de ensino e aprendizagem. Seu planejamento deve identificar metas e detalhar os métodos necessários para alcançar os objetivos, atendendo às necessidades de cada estudante de forma a explorar e desenvolver suas habilidades, beneficiando assim a aprendizagem na sala de aula (Rodrigues; Gomes; Sá, 2021).

O(a) professor(a) é responsável por organizar a sala de aula e guiar as atividades dos(as) alunos(as) durante o processo de aprendizagem, facilitando a aquisição de conhecimentos. O projeto pedagógico da escola orienta as ações do corpo docente na(s) escolas, que deve se comprometer com a diversidade dos(as) estudantes. Em uma sala de aula inclusiva, os conteúdos são vistos como objetos de aprendizagem, e cabe aos(as) alunos(as) atribuir significados e construir conhecimentos, enquanto o(a) professor(a) atua como mediador desse processo. É essencial que todos os sujeitos do(?) envolvidos no processo de ensino-aprendizagem sejam respeitados (Miranda, 2010).

O papel do(a) educador(a) é intervir nas atividades que os(as) alunos(as) ainda não têm autonomia para realizar sozinhos, ajudando-os(as) a se sentirem capazes de completá-las. Dessa forma, o(a) professor(a) escolhe procedimentos de ensino que favoreçam a construção coletiva e sejam ajustados às necessidades



dos(as)



alunos(as), considerando seus diferentes estilos, ritmos e interesses de aprendizagem. Em resumo, como os estudantes são únicos, suas necessidades educacionais podem exigir apoio e recursos variados (Miranda, 2010).

O planejamento do(a) professor(a) ganhará maior credibilidade se estiver alinhado com o que é estabelecido no Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola. Portanto, a organização das atividades de (sala de) aula deve(m) ser baseada(s) no que está descrito no documento, tornando essencial a participação dos(as) docentes na elaboração do projeto (Rodrigues; Gomes; Sá, 2021). De acordo com Dias (2011, p. 28) “[...] eles proporcionam para as discussões sua visão de educação e as possibilidades das ações [...]”.

De acordo com Rodrigues, Gomes e Sá (2021, p. 671):

[...] O documento norteador é denominado Projeto por ser uma união de sugestão de atividades, como meta principal a realização da proposta pedagógica da instituição, a ser efetivada no decorrer de um determinado tempo. É denominado Político por necessidade da instituição em ser um ambiente livre ao diálogo, que trabalha na formação de cidadãos de voz ativa na comunidade, como também sujeitos conscientes responsáveis e críticos. E é denominado Pedagógico porque apresenta e determina as atividades e planos educativos que serão realizados no processo de aprendizagem dos alunos [...].

O PPP é dividido em duas partes: elaboração e realização interativa. A elaboração envolve três dimensões: análise da realidade, projeção de finalidades e plano de ação. Por sua vez, a realização interativa abrange ação e avaliação (Dias, 2011).

De acordo com Brito (2013), a escola é o ambiente onde se concebe, realiza e avalia seu projeto educativo, devendo organizar seu trabalho pedagógico conforme a realidade da comunidade escolar. Para uma organização eficaz desse trabalho, é essencial a colaboração de todos os segmentos da comunidade escolar, o que é fundamental na construção do Projeto Político-Pedagógico (PPP). Este documento serve como uma ferramenta de planejamento que deve ser consultada em cada processo de tomada de decisões.



Com a Constituição de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº 9.394/96, as políticas educacionais passaram a valorizar a gestão democrática. (Sanchez; Leite, 2010). Segundo Bastos (2001), a gestão democrática está relacionada à participação e deve ser integrada às práticas sociais que promovem a consciência democrática e a participação popular dentro da escola. Embora essa abordagem não garanta imediatamente a transformação da escola em um modelo de qualidade, ela é fundamental para instaurar uma nova cultura escolar, marcada pela politização, pelos debates e pela liberdade de organização. Em resumo, essas condições são essenciais para que indivíduos e grupos possam se organizar para assegurar o direito fundamental ao acesso e à permanência dos(as) filhos(as) na escola.

Segundo Vasconcelos (2002), os seguintes pontos são essenciais para a elaboração e construção do Projeto Político-Pedagógico (PPP) de qualquer instituição: - Que tipo de sociedade queremos construir? - Que tipo de pessoa queremos ajudar a formar? - Qual é a finalidade da escola? - Qual papel desejamos que a escola desempenhe em nossa realidade?

O currículo escolar é um instrumento crucial para o desenvolvimento do trabalho em uma instituição de ensino, pois orienta todas as atividades realizadas na escola, levando em conta as características do mundo e da sociedade contemporânea. Assim, a prática curricular reflete a visão de mundo expressa nos documentos orientadores e nas ações dos agentes educacionais, influenciando os valores, normas, hábitos e atitudes que regulam as relações escolares. Portanto, o currículo deve estar sempre alinhado com o Projeto Político-Pedagógico (PPP) (Silva, *et al.*, 2018?).

Silva *et al.* (2018. p.) mencionam que, a construção do Projeto Político-Pedagógico (PPP) não deve ser apenas uma reprodução do “[...] senso comum pedagógico [...]” existente, nem a implementação de propostas inovadoras sem reflexão. Esse instrumento requer uma prática autêntica e corajosa do senso crítico e filosófico. É essa abordagem que garantirá que a proposta seja sólida, sustentável e



viável. No final, ela revelará o tipo de sociedade e de educação que os envolvidos desejam promover. De acordo com Lourenço e Silva (2015, p. 1), “[...] Apesar de o PPP ser um instrumento burocrático, caracteriza-se também por ser democrático, por definir a identidade da escola e indicar caminhos para ensinar com qualidade [...]”.

De acordo com a Secretaria de Educação da Bahia (2014), o Projeto Político-Pedagógico (PPP) resulta da interação entre os objetivos e prioridades definidos pela comunidade, que, por meio de reflexão, determina as ações necessárias para criar uma nova realidade.

Portanto, o projeto (PPP?) deve ser conhecido, debatido e revisado continuamente, alinhado com as políticas públicas educacionais em vigor, mas mantendo uma análise crítica da realidade local, que reflete a realidade global (Picoli; Carvalho, 2007).

A importância do Projeto Político-Pedagógico (PPP) reside em seu papel no desenvolvimento de uma instituição de ensino que busca oferecer uma educação eficiente e de qualidade. Ele é abrangente o suficiente para ser adaptado às necessidades dos(as) alunos(as), e sua elaboração deve incluir aspectos como missão, público-alvo, dados sobre a aprendizagem, relação com as famílias, recursos, diretrizes pedagógicas e plano de ação (Lourenço; Silva, 2015).

Conforme a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, o Art. 12 estabelece as seguintes normas para o ensino:

- I - Elaborar e executar sua proposta pedagógica;
- II - Administrar seu pessoal e seus recursos materiais e financeiros;
- III - Assegurar o cumprimento dos dias letivos e das horas-aula estabelecidas;
- IV - Supervisionar o cumprimento do plano de trabalho de cada docente;
- V - Providenciar meios para a recuperação dos alunos com menor rendimento;
- VI - Articular-se com as famílias e a comunidade, promovendo a integração da sociedade com a escola;
- VII - Informar pais, responsáveis legais e conviventes sobre a frequência, o rendimento dos alunos e a execução da proposta pedagógica da escola;



VIII - Notificar o conselho tutelar do município, o juiz competente da comarca e o representante do Ministério Público sobre os alunos com faltas superiores a cinquenta por cento do percentual permitido por lei.

Além da dimensão pedagógica, o PPP também aborda aspectos financeiros e administrativos da escola. Este documento reflete a cultura, valores e crenças da comunidade escolar, servindo como um meio para que todos possam expressar suas habilidades e contribuir para o enriquecimento da instituição (Lourenço; Silva, 2015).

Em meio a esse contexto, o capítulo a seguir expõe os dados da pesquisa, fornecendo uma contextualização pautada na essência literária e lúdica com o aporte mediador e dedicado do Projeto Político Pedagógico elaborado pela Secretaria de Educação, Ciência e Tecnologia, e(da) prefeitura de Içara/SC, documento esse que está disponível de forma digital na base de dados do Google.

3. APRESENTAÇÃO DOS DADOS

A escola desempenha um papel crucial na formação dos cidadãos e na socialização do conhecimento. Ela é um ambiente onde os indivíduos têm a oportunidade de adquirir habilidades acadêmicas, desenvolver competências sociais e éticas, e se preparar para a vida adulta (Costa *et al.*, 2019).

Guedes, Silva e Garcia (2017), tratam a escola como um ambiente que deverá (deve) prezar pelos direitos humanos os quais são homologados a partir do momento em que a proposta pedagógica atenda às exigências da comunidade, “[...] tendo em vista o desenvolvimento de cidadãos capazes de compreender e modificar a própria realidade [...]” (p. 580).

Certamente, a abordagem lúdica pode proporcionar tais oportunidades, gerando valor ao aprendizado, tanto para crianças quanto para adultos. Isso se



deve,



em grande parte, à capacidade do(a) aluno(a) de estabelecer vínculos significativos com o(a) professor(a), facilitando uma troca essencial (Oliveira; Oliveira; Paz, 2021).

Nessas premissas, ao examinar o documento do município de Içara/SC, torna-se evidente que o caráter lúdico emerge como um instrumento imperativo para instaurar uma relação não apenas educativa, mas também prazerosa com o processo de aprendizagem (Alencar Alexandre, 2019).

De acordo com Alencar Alexandre (2019), tornar o processo educacional prazeroso e eficaz recai não apenas sobre os(as) professores(as), mas também sobre a escola como um todo. Os(as) educadores(as) desempenham um papel crucial ao planejar aulas de maneira dinâmica e atraente, buscando instigar nos(as) educandos(as) a percepção do aprendizado como um ato instigante e, acima de tudo, indispensável. A colaboração entre a escola e os(as) professores(as) é essencial para criar um ambiente de ensino que motive os(as) alunos(as), promovendo assim uma experiência educacional mais positiva e eficiente.

Dessa forma, o lúdico assume um papel fundamental no ambiente educacional como recurso pedagógico. Sua incorporação permite diversificar as práticas pedagógicas, enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem por meio da ampliação das diferentes linguagens utilizadas. Essa variedade de abordagens contribui para uma compreensão mais abrangente e aprofundada dos conteúdos, promovendo um ambiente educacional mais envolvente e eficaz (Oliveira; Oliveira; Paz, 2021).

O lúdico tem sido uma importante ferramenta de aprendizagem que visa o desenvolvimento da atenção, da memória, da percepção, da imaginação, criatividade e intelecto.

Ao brincar, o(a) aluno(a) estabelece a relação de corpo e movimento, sendo traduzidos e expressos por meio dos gestos, e esse, por sua vez, refere-se à representação, o entendimento e percepção de mundo que o(a) discente tem. A sociabilidade dos jogos e brincadeiras na educação possibilita um estreitamento dos laços afetivos, gerando a integração do grupo (Mendes, 2014).



É neste viés que escola e professor(a) devem trabalhar em conjunto, a fim de focar no aspecto pedagógico. Trabalhar com o lúdico no ensino fundamental exige que o(a) educador(a) tenha atenção para entender cada aluno(a) e como deve ser o processo de usar tal ferramenta de ensino.

De acordo com Santos (1997, p. 12): “[...] o lúdico se mostra rico na formação humana, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação e construção do conhecimento [...]”.

É muito importante que o jogo lúdico seja planejado para promover condições onde a criança interaja e aprenda de forma prazerosa e plena. O(a) professor(a) deve ser o mediador do conhecimento, deve ser um facilitador das brincadeiras. Desse modo, as atividades lúdicas fazem com que os(as) estudantes do ensino fundamental aprendam com prazer e alegria.

Cabe ao(a) professor(a) oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que o aluno sinta o desejo de pensar. Daí a necessidade de programar atividades lúdicas na educação. O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos de forma natural e agradável, sendo componente essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. Neste sentido, o brincar de forma livre oferece efeitos positivos para o desenvolvimento intelectual dos alunos que participam desse processo.

A Rede Municipal de Ensino de Içara deixa em evidência que, durante toda a etapa do Ensino Fundamental, a formação deve ser plena e integral em atendimento aos objetivos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996 no seu artigo 32: “1 - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo” (Brasil, 1996).

Convém citar que a própria LDB em seu artigo 4º, item XI, determina que a criança deve ser capacitada gradualmente para a leitura através de uma alfabetização plena ao longo da educação básica, “como requisitos indispensáveis para a efetivação



dos direitos e objetivos de aprendizagem e para o desenvolvimento dos indivíduos” (Incluído pela Lei nº 14.407, de 2022) (Brasil, 1996).

O Projeto Político-Pedagógico (PPP) de Içara reconhece a importância de uma abordagem significativa para o estímulo à leitura, evidenciando em seu conteúdo projetos e programas, incluindo a Olimpíada de Língua Portuguesa em parceria com outras instituições.³

O envolvimento com a leitura, embora seja impulsionado principalmente pelos profissionais da educação, requer o apoio de toda a comunidade escolar, incluindo os responsáveis pelos(as) alunos(as), a administração escolar e as políticas públicas. Esse apoio visa facilitar o acesso dos(as) alunos(as) aos materiais de leitura, garantindo que livros e textos estejam sempre disponíveis e sejam reconhecidos como as principais fontes de informação e conhecimento (Pontes; Santos, 2023).

De acordo com Freire (2001, p. 267):

[...] Se estudar, para nós, não fosse quase sempre um fardo, se ler não fosse uma obrigação amarga a cumprir, se, pelo contrário, estudar e ler fossem fontes de alegria e de prazer, de que resulta também o indispensável conhecimento com que nos movemos melhor no mundo, teríamos índices melhor reveladores da qualidade de nossa educação [...].

Alencar Alexandre (2019, p. 15), expõe a leitura como prática indispensável no ensino, e, “[...] possibilita ao leitor o ato de criar e recriar seus pensamentos e posicionamentos mediante as diversas funcionalidades [...]”, permitindo-lhe que construa novos conhecimentos e conseqüentemente as mudanças no meio social.

Quando a comunidade escolar compreende essa importância, os resultados obtidos são mais significativos, podendo até mesmo alterar relações, uma vez que a leitura é a única habilidade capaz de unir a todos, pois está presente em todos os lugares, com suas histórias atravessando todas as disciplinas (Pontes; Santos, 2023).



³ Olimpíada desenvolvida pelo programa “Escrevendo o Futuro”, com a iniciativa da Fundação Itaú Social, com coordenação técnica do Cenpec (Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária), que contribui para a melhoria do ensino, da leitura e escrita nas escolas públicas de todo o país.



Segundo a Secretaria de Educação de Içara/SC, o programa de leitura possibilita:

[...] Desenvolver temáticas inter e transdisciplinares, que em alguns casos não seriam abordadas pelo material didático convencional. São inserções que contribuem para a formação integral do cidadão, de contextos da vida real e que gerem aprendizagens conceituais, procedimentais e atitudinais [...]. (Projeto Político Pedagógico, 2022, p. 68).

O Programa “Escrevendo o Futuro”⁴ é uma iniciativa social da Fundação Itaú, coordenada tecnicamente pelo Cenpec⁵ que promove o ensino da leitura e da escrita em escolas públicas de todo o país, e visa promover a formação continuada de professores(as), disponibilizando recursos, materiais pedagógicos e capacitações para aprimorar suas práticas de ensino da leitura e da escrita. Este programa tem a intenção de melhorar a qualidade do ensino da língua portuguesa nas escolas e estimular o desenvolvimento da escrita criativa, a interpretação de textos e pensamento crítico dos(as) alunos(as).

Uma pesquisa conduzida na cidade de Campina Grande (PB) analisou o impacto da leitura e escrita na formação das crianças nos anos finais da Educação Básica. O estudo ressaltou que a literatura possui um potencial transformador na vida dos(as) estudantes, destacando a importância de torná-la uma parte integrante da experiência educacional. Recomenda-se que a literatura seja abordada em sala de

⁴ O Programa realiza diversas modalidades de formação presencial e à distância para educadores, além de um concurso de textos que premia as melhores produções dos alunos do 5º ano do ensino fundamental e do 3º ano do ensino médio. Desenvolve-se em colaboração com o Ministério da Educação. O Conselho da Secretaria de Educação (Consed), o Sindicato dos Dirigentes Educacionais (Undime), o Canal Futura e a Fundação Roberto Marinho também são parceiros do programa na execução das atividades. Oferecer reflexões teóricas e sugestões práticas para os professores que queiram aprimorar dinâmicas de sala de aula para o ensino de leitura na escola. Os objetivos são: promover a autonomia e desenvoltura dos professores para criar e adaptar as suas aulas, tendo em conta os conhecimentos prévios dos alunos. Aguça a compreensão das diferentes formas de ler o texto, das diferentes formas de trabalhar o texto em sala de aula, dos efeitos de sentido dos meios de expressão do texto, das variedades dos gêneros discursivos.

⁵ Entidade sem fins lucrativos que busca promover equidade e qualidade na educação pública brasileira. Suas ações visam enfrentar as desigualdades educacionais, contribuindo para o desenvolvimento integral de crianças, adolescentes e jovens, a formação de profissionais da educação, a melhoria do letramento e o fortalecimento da gestão escolar. Em parceria com redes de



ensino e outras instituições públicas e privadas, a organização atua dentro e fora das escolas para reduzir as disparidades e garantir uma educação de qualidade para todos. Ela também incentiva o desenvolvimento contínuo de estudantes e profissionais da educação.



aula como uma experiência pessoal, estética e plural (Fundação Carlos Chagas; Itaú Social, 2021).

O estudo critica a abordagem tradicional da ensino, que muitas vezes se limita a preencher longos exercícios e fichas de leitura baseadas no livro didático. Em vez disso, sugere-se que sejam propostas diferentes interações com a leitura. Por exemplo, podem ser realizadas atividades como a produção de podcasts literários, debates em sala de aula, círculos de conversa com outros(as) leitores(as), talk shows que abordem a temática do livro, ou até mesmo entrevistas com os(as) autores(as). Essas abordagens mais dinâmicas e interativas têm o potencial de despertar o interesse dos(as) alunos(as) pela leitura, promovendo uma compreensão mais profunda e significativa dos textos, além de estimular a criatividade e o pensamento crítico (Fundação Carlos Chagas; Itaú Social, 2021).

Para Freire (2001, p. 261):

[...] Ler é uma operação inteligente, difícil, exigente, mas gratificante. Ninguém lê ou estuda autenticamente se não assume, diante do texto ou do objeto da curiosidade, a forma crítica de ser ou de estar sendo sujeito da curiosidade, sujeito da leitura, sujeito do processo de conhecer em que se acha. Ler é procurar buscar criar a compreensão do lido; daí, entre outros pontos fundamentais, a importância do ensino correto da leitura e da escrita. É que ensinar a ler é engajar-se numa experiência criativa em torno da compreensão [...]. Da compreensão e da comunicação.

Segundo Rau (falta um L?) (2011), deve haver uma intenção lúdica frente à leitura, quando diz que a relação do(a) aluno(a) com a literatura não pode restringir-se apenas a esfera pedagógica, inibindo o seu potencial comportamento leitor(a), mas precisa abranger todas as esferas da vida, principalmente a lúdica, considerando que a brincadeira faz parte da vida do ser humano.

Dessa forma, as atividades de mediação de leitura devem ser prazerosas e estimulantes o suficiente para criar raízes na construção da personalidade do(a) aluno(a), levando sempre em conta as práticas desenvolvidas na vida social, visando a construção do comportamento leitor desde a mais terna idade (Silva; Martins, 2010).

Oliveira (2010, p. 45) propõe que:



[...] A literatura está veiculada ao belo, ao prazer, ao lúdico e nela a preocupação com o ensinar não deve ter veiculação com o dever, mas com o sensorial e o emocional. Assim, fatores externos à leitura são tão importantes quanto à própria leitura [...].

Neste viés, a ludicidade está ligada a experiências plenas que possibilitam momentos de prazer e entrega onde o(a) aluno(a) do ensino fundamental esteja envolvido por inteiro de forma alegre, flexível e saudável. Sendo assim, o manuseio dos livros é a expressão lúdica da leitura sensorial, onde, através dos cinco sentidos o pequeno leitor experimenta suas primeiras experiências de leitura (Silva; Martins, 2010).

O Programa destacado pelo PPP de Içara reconhece a importância fundamental do papel do(a) professor(a) na formação dos(as) alunos(as) como leitores(as) críticos(as) e escritores(as) habilidosos(as). Ele enfatiza a necessidade de os(as) professores(a) se prepararem para criarem um ambiente de aprendizado que estimule o interesse e o engajamento dos(as) alunos(as) na leitura e na escrita.

Nesse contexto, a BNCC evidencia-se os projetos pedagógicos, os quais são iniciativas educacionais que devem ser adaptadas à realidade específica de cada sistema ou rede de ensino e de cada instituição escolar. Isso implica levar em consideração o contexto em que a escola está inserida, bem como as características individuais e as necessidades dos(as) alunos(as) que ela atende (Brasil, 2018).

Ao desenvolver projetos pedagógicos, é essencial considerar aspectos como a cultura local, os recursos disponíveis, as demandas da comunidade, as políticas educacionais vigentes e as características socioeconômicas dos(as) alunos(as). As abordagens devem ser personalizadas para que os projetos sejam relevantes e eficazes.

Devem ser flexíveis para se adaptar à mudanças e necessidades emergentes com o tempo, sendo elaborados de forma colaborativa, envolvendo todos os membros da comunidade escolar (professores(as), alunos(as), famílias e gestores(as)), para um alinhamento com os objetivos educacionais e comprometimento com a sua implementação.



Dessa forma, os projetos pedagógicos se tornam poderosos instrumentos promotores de uma educação de qualidade e contextualizada, preparando os(as) alunos(as) para enfrentarem os desafios do mundo contemporâneo.

Santos, Fonseca e Alves (2014), defendem no papel do(a) professor(a), enquanto mediador “criativo” para estimular a leitura nos(as) alunos(as). Leitura essa que deve estimular uma autonomia da parte do(a) estudante.

[...] Não é uma tarefa muito fácil despertar no aluno a prática da leitura autônoma; entendendo que essa autonomia tem em sua premissa maior o papel do professor criativo que, por sua vez, precisa de uma formação básica, e também, de uma prática adaptada a seu contexto. É de suma importância, para a formação do aluno leitor, que a promoção da competência leitora seja de responsabilidade não apenas do docente da disciplina de Língua Portuguesa, mas de todos os professores que entendem como fundamental o estímulo à promoção e ao desenvolvimento desta competência, entendendo o sentido da palavra formação como responsabilidade social [...] (Santos; Fonseca; Alves, 2014, p. 3).

Na compreensão gerada por leituras diversas e o compartilhar de experiências com outros(as) educadores(as) e encontros pedagógicos, permite uma abordagem mais compreensiva, ampla e rica da prática educativa, enriquecendo o repertório do educador e contribuindo para o aprimoramento de suas habilidades pedagógicas.

A fundação Carlos Chagas e Itaú Social (2022, p. 22) aconselham que nos anos finais do ensino fundamental “[...] a leitura e escrita precisam já estar consolidadas nesse segmento, pois, se não estiverem, causarão prejuízos para a compreensão e apropriação das demais disciplinas [...]”.

Assim, o incentivo à leitura, oferece sem dúvidas, uma série de benefícios aos(as) alunos(as), tais como:

- a) Melhoria nas habilidades de leitura e escrita;
- b) Desenvolvimento do pensamento crítico;
- c) Estímulo à criatividade e expressão pessoal;
- d) Preparação para a vida acadêmica e profissional;
- e) Maior participação e engajamento em sala de aula;



f) Inclusão e diversidade.



A postura do(a) educador(a) frente ao contexto literário deve ser a de beneficiar os(as) alunos(as) no explorar e desenvolver de habilidades de leitura e escrita, estimulando o pensamento crítico e criativo, preparando-os para desafios futuros e criando um ambiente de aprendizado mais participativo e inclusivo.

O programa “Escrevendo o Futuro” do município de Içara-SC, enfatiza o papel ativo dos professores na promoção da leitura e da escrita, e na criação de um ambiente de aprendizado estimulante, envolvente e inclusivo. Isso não apenas beneficia os(as) alunos(as) em seu desenvolvimento acadêmico, mas também os prepara para serem cidadãos informados e comunicadores eficazes.

No Ensino Fundamental - Anos Finais, a escola tem um papel importante na orientação dos(as) estudantes em relação aos seus projetos de vida. Isso envolve não apenas entender o que cada jovem deseja para o seu futuro, mas também ajudá-los a planejar sua trajetória educacional, especialmente em direção ao Ensino Médio. Essa reflexão sobre os objetivos pessoais e a definição de estratégias para alcançá-los representam uma oportunidade significativa para o crescimento tanto pessoal quanto social dos(as) estudantes (Brasil, 2018).

Na bncc (BNCC) (2018), está proposto que os(as) professores(as) devem fortalecer a autonomia dos(as) adolescentes(as) (não tem esse as), proporcionando-lhes as condições e ferramentas necessárias para acessar e interagir criticamente com diversos conhecimentos e fontes de informação.

Os(as) estudantes(as) dos anos finais do ensino fundamental passam por uma transição entre a infância e a adolescência, caracterizada por intensas mudanças biológicas, psicológicas, sociais e emocionais. Durante esse período de vida, como destacado no Parecer CNE/CEB nº 11/2010, os vínculos sociais e os laços afetivos dos estudantes se ampliam, eles intensificam suas relações com seus pares de idade e começam a explorar aprendizados relacionados à sexualidade e às relações de gênero. Isso acelera o processo de distanciamento da infância, à medida que buscam construir seus próprios valores (Brasil, 2018).



Além disso, as capacidades intelectuais dos estudantes se expandem, permitindo-lhes raciocínios mais abstratos. Eles se tornam mais aptos a considerar e avaliar diferentes pontos de vista, exercitando a capacidade de descentração, o que é fundamental para o desenvolvimento da autonomia e a aquisição de valores morais e éticos (Brasil, 2018).

É importante reconhecer o(a) adolescente como um sujeito em constante desenvolvimento, com identidades e formações culturais únicas, que demandam abordagens educacionais diferenciadas. As práticas escolares devem ser capazes de atender às necessidades específicas dos(as) adolescentes e aos seus diferentes modos de inserção social. Essa compreensão é fundamental para garantir uma educação de qualidade que promova o pleno desenvolvimento dos(as) estudantes durante essa fase crucial de suas vidas (Brasil, 2018).

Nesse contexto, o PPP do município de Içara destaca a necessidade de preparo do(a) educador(a) para que, absorvendo as orientações do documento, - de formação continuada, leituras e seguimento de uma linha pedagógica, fortaleçam seu conhecimento, e, por conseguinte, as suas práticas, e assim, sejam capazes de criar estratégias de ensino pautadas na leitura – aspectos preponderantes para a inserção do(a) aluno(a) no mundo e auxiliador(a) da sua construção biopsicossocial.

Nesse contexto, de acordo com Oliveira (2023), conforme preconizado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), o papel do(a) professor(a) transcende a mera transmissão de informações. Em um contexto de gestão democrática, espera-se que o(a) educador(a) participe ativamente da elaboração da proposta pedagógica da instituição de ensino. Isso implica não apenas contribuir para a definição de objetivos, mas também estabelecer metas relacionadas ao perfil do(a) aluno(a) a ser formado(a). Dado que o(a) professor(a) mantém um contato mais próximo com o(a) aluno(a), recai sobre ele(a) a responsabilidade crucial de construir uma educação que promova a cidadania.

Pereira (2018) esclarece que o(a) professor(a) desempenha um papel crucial no desenvolvimento desse tipo de abordagem, buscando incessantemente meios para



estimular experiências que efetivamente gerem impactos positivos. Dessa forma, é plausível afirmar que o aspecto lúdico propicia o progresso do indivíduo, independentemente de sua faixa etária, não só facilitando a aprendizagem, mas também contribuindo para seu desenvolvimento social e cultural.

Outro estímulo educativo apresentado no PPP de Içara/SC é o Projeto Contação de Histórias, o qual é desenvolvido em parceria com a Fundação Cultural para integrar os educandos de modo lúdico e cativá-los ao universo da leitura e da literatura. Há ainda o Festival Literário organizado pela Secretaria Municipal de Educação, Ciência e Tecnologia, fomentando a literatura.

Entre os objetivos da educação no município de Içara, é notável a ênfase na promoção do protagonismo dos adolescentes. O intuito é fortalecer a identidade desses jovens diante das significativas mudanças que caracterizam o cenário global, com a meta de capacitá-los como cidadãos aptos a confrontar os desafios emergentes no porvir.

Os componentes curriculares estabelecidos nos Anos Finais do Ensino Fundamental na Rede Municipal de Ensino de Içara seguem um arranjo delineado. Ademais, paralelamente aos Anos Iniciais, o Projeto “Içara Ensina Mais” se dedica a prestar suporte aos(as) alunos(as) nos Anos Finais do Ensino Fundamental por meio de aulas de reforço e recuperação, com foco especial em Língua Portuguesa e Matemática.

Trata-se de uma medida pedagógica que visa aprimorar a qualidade do ensino, com a intenção de mitigar os fatores relacionados ao insucesso acadêmico. O programa de reforço desempenha uma função crucial como estratégia coordenada que contribui significativamente para o processo de ensino-aprendizagem.

Apesar de conter um texto pequeno e sucinto, o PPP do município de Içara comunica muito bem seu objetivo sobre a forma como os(as) pedagogos(as) devem conduzir o processo de ensino.

Mesmo não especificando aspectos lúdicos para os anos finais do ensino fundamental, evidenciou-se que a promoção da leitura e da ludicidade em toda a



etapa



básica do ensino fundamental (anos iniciais e finais) deve ser aplicada pelos(as) educadores(as) em seus planejamentos, contextualizando a prática com programas bem intencionados para a concretização dos objetivos educacionais, tendo por base as diretrizes políticas e as normativas que concernem à educação do país.

Destaca-se no documento o direcionamento para a formação continuada de modo a que seja estabelecida uma didática significativa e efetiva nos anos finais do ensino fundamental, inclusive, com a própria Secretaria Municipal de Educação, Ciência e Tecnologia do município de Içara, organizando a formação continuada em duas frentes de trabalho: formações gerais e específicas, anualmente, e com certificação mínima de horas de aperfeiçoamento.

[...] Entendemos como formação continuada um processo dinâmico de aprendizagem que, por intermédio de socializações (palestras, cursos, trocas de experiências) e conhecimentos (conceituais, procedimentais e atitudinais), permite que os profissionais da educação busquem a excelência em suas atividades pedagógicas e/ou administrativas [...] (Projeto Político Pedagógico, 2022, p. 74).

Nesse contexto, através da formação continuada, o(a) educador(a) tem a oportunidade de se atualizar com as últimas novidades dentro de sua área, em termos de técnicas de ensino e abordagens pedagógicas. Dessa maneira, o corpo docente pode estabelecer conexões entre o conhecimento recente adquirido e os princípios fundamentais abordados durante sua formação original, enriquecendo assim sua capacidade de oferecer um suporte mais sólido e um conteúdo mais enriquecedor aos estudantes que leciona.

De acordo com Carneiro (2021), a importância das práticas de leitura para um bom desempenho dos(as) alunos(as) em todo processo educacional e social é indiscutível, pois torna o(a) aluno(a) um sujeito crítico, culto e participativo na sociedade em que vive. Levar ao dia a dia da escola, práticas possibilitadoras de um bom desempenho na leitura e conseqüentemente da escrita, ajuda em todas as disciplinas que compõe o currículo escolar.



Albuquerque e Carvalho (2021), em seu artigo sobre o olhar da gestão escolar frente à importância da leitura nos anos finais do ensino fundamental, observam sob suas próprias experiências no contexto escolar, que “[...] estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental tem chegado sem ainda saber ler, seja em relação ao conhecimento das letras do alfabeto ou mesmo não ser proficiente em leitura, no que diz respeito às competências comunicativa e discursiva [...]” (p. 19).

Para ressaltar mais um instante a prática lúdica, corrobora-se com o estudo de Gonçalves (2021), a qual realizou uma prática lúdica usando fantoches, aventais, contação de histórias e montagem de cenários lúdicos com alunos do 6º e 8º anos:

[...] A utilização do avental para contar a história teve um resultado bem satisfatório, podemos ver que exercitar o lúdico do aluno faz com que ele compreenda melhor o que está sendo explicado, acaba prendendo sua atenção, além de estimular a imaginação, instigar o interesse pela leitura e conseqüentemente a produção de textos, fazendo com que o aluno tenha seu próprio senso crítico [...]. (Gonçalves, 2021, p. 95).

Mediante a citação, o(a) leitor(a) pode questionar como usar o avental para contar histórias – algo que é comumente usado na educação infantil, nos anos finais do ensino fundamental? (não entendi esse ? no final da frase) É evidente a possibilidade, considerando-se que o(a) professor(a) precisa reelaborar a prática para atender a faixa etária e a compreensão cognoscível da turma.

Portanto, o Projeto Político Pedagógico (PPP) como o principal guia da instituição escolar, tem como objetivo primordial orientar as ações desenvolvidas em todos os âmbitos e relações associadas a ela. Este projeto deve poder estabelecer conexões estratégicas entre a situação presente da escola e a visão idealizada por seus membros (Guedes, 2021).

Para cumprir essa finalidade, é imperativo que o PPP esteja sob constante análise, permitindo adaptar-se às mudanças necessárias conforme o contexto educativo evolui. Em outras palavras, ele não deve ser apenas criado e arquivado, mas sim revisado e debatido de maneira contínua (Guedes, 2021), norteando assim,



o planejamento dos(as) professores(as) dos anos finais do ensino fundamental no que tange a programas e projetos ludo-literários.

Por fim, as conclusões a seguir, não intuem findar o assunto, mas promover reflexões acerca da temática e evidenciar a importância que os(as) educadores(as), - incluindo gestores(as) escolares e municipais, além das famílias, precisam dar à leitura e ao lúdico, cômicos de que são recursos indispensáveis à formação juvenil.

4. CONCLUSÃO

Este trabalho buscou analisar o Projeto Político Pedagógico (PPP) feito para atender todas as escolas municipais do Município de Içara/SC. O documento único foi construído no ano de 2022 por um corpo técnico e docente, impulsionado por iniciativas de gestores(as) municipais e da educação da cidade. Todas as escolas municipais tomam de suas diretrizes para elaborarem seus projetos escolares e assim, atenderem as necessidades dos(as) estudantes.

Dessa forma, este trabalho intentou apresentar a relevância da leitura aliada ao lúdico e a sua necessária inserção na educação, repousando nas abordagens pedagógicas, o papel de formar cidadãos. Nesse contexto, entendeu-se que a prática docente deve ser exercida sob uma ação consciente, reflexiva e transformadora pautada em documentos e leis que regem a educação brasileira.

Ao longo do percurso investigativo, os resultados obtidos adicionaram valiosas percepções sobre o campo do lúdico e da leitura no contexto educativo, destacando a relevância, e a presença do lúdico e da leitura nos anos finais do ensino fundamental.

A análise do Projeto Político Pedagógico de Içara/SC mostrou que o documento coaduna com as leis e normativas de educação para o território brasileiro, introduzindo programas e projetos dedicados aos anos finais do ensino fundamental no que tange à leitura e aos jogos lúdicos.

A maior dificuldade durante a pesquisa se deu com relação ao conteúdo do



PPP, principalmente no que diz respeito ao lúdico. Nesse último, o documento apenas norteou para a educação infantil e para os anos iniciais do ensino fundamental. Ou seja, o PPP de Içara apesar de elucidar sobre a importância da ludicidade, não abrangeu os anos finais. Com relação à leitura, fica muito mais evidente o fomento para essa etapa de ensino, contudo, não aborda diretamente, resultando em elucidações amplas.

A promoção da ludicidade e a promoção da leitura nos anos finais do ensino fundamental é inegável. As atividades lúdicas, como jogos de palavras, dramatizações, contação de histórias interativas e debates temáticos, podem cativar a atenção dos(as) alunos(as), tornando a leitura uma experiência agradável e participativa. Além disso, ao incorporar elementos lúdicos, os docentes conseguem tornar os conteúdos mais acessíveis e compreensíveis, atendendo às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos(as) estudantes.

A leitura aliada ao lúdico é uma estratégia que tem seu fundamento numa visão de longo prazo, ou seja, todo o trabalho pedagógico junto ao núcleo familiar servirá como potencializador na formação do(a) cidadão(ã) adulto(a), e bem se sabe, que um sólido ensino gera qualidade de vida não apenas ao(a) aluno(a) enquanto pessoa, mas escreve seu futuro, de sua família e de sua comunidade. Nesse mundo globalizado e que a cada dia se torna mais tecnológico, o contato dos(as) alunos(as) com celulares, tablets, computadores e aplicativos com jogos diversos, faz com que também se chegue a um diagnóstico de pouco gosto pela leitura.

É importante nesse contexto, que sejam usadas estratégias de leitura com o uso do lúdico que se adéquem ao perfil do(a) aluno(a). O(a) professor(a) pode até mesmo fazer um levantamento em sala de aula sobre o consumo de jogos eletrônicos e mídias sociais, para, a partir daí, desenvolver atividades que também incluam as novas tecnologias, usando os aplicativos educativos que ajudam na construção de um leitor, e que podem estimular lá na frente, na sua formação profissional.

Perante todo o exposto, é evidente que a leitura serve e é necessária no processo de ensino e de aprendizagem bem como auxilia na formação pessoal e



social de cada aluno(a)/indivíduo. A leitura em si, quando desejada e satisfatória, já carrega o lúdico pela fonte de contentamento que irrompe ao aluno(a)/leitor(a). Lúdico e leitura são recursos didático-pedagógicos indispensáveis na educação. A leitura pode promover dentro da sala de aula situações que envolvem o plano das artes, pois de uma história se pode desenvolver uma pintura, um desenho, teatro, música, brincadeira e jogos, sendo criados projetos que os(as) alunos(as) entendam dimensões de sua vida, em sua subjetividade, e do mundo ao seu redor ao mesmo tempo em que se recreia.

A leitura e o lúdico, não seriam apenas uma maneira de educar em sala de aula, uma intervenção pedagógica, uma transmissão de conteúdos, mas a possibilidade de conduzir os indivíduos dentro de uma perspectiva de vida que lhes é intrínseca, pois, ao mesmo tempo em que aprendem, esses(as) leitores(as) que se divertem, vão construindo seu próprio eu, compreendendo a si mesmos e a partir daí, aos que estão ao seu redor e, por conseguinte, conseguem influenciar positivamente no mundo em que vivem.

Por fim, esse trabalho almejou clarificar aos leitores(as) e educadores(as), a importância que deve ser dada à leitura e ao lúdico no processo de ensino e de aprendizagem dos anos finais do ensino fundamental, atendendo o que preconizam documentos normativos e legislativos, pois são recursos carregados de significados e promotores de transformações, que, a partir da ação intencional do(a) professor(a) mediador(a), possibilita formar o(a) aluno(a) sem gerar desprazer, ajudando na frequência, escolar (repetido), a evitarndo a evasão escolar, a compreender e ajudar as pessoas - cooperando assim com a comunidade, bem como, sendo instrumento de inclusão e auxiliador nas dificuldades de aprendizagem.



REFERÊNCIAS

AGUIAR, Jonathan Fernandes de. **Por uma epistemologia do lúdico a partir da omnilética**. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ. Rio de Janeiro: UFRJ, 2021.

AGUAYO, Maíza Iridã Bachixta Dias. **A importância dos jogos e brincadeiras a alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental**. Monografia de especialização. Medianeira, 2013.

ALBUQUERQUE, José de Arimatéia da Paz; CARVALHO, Rozicleide Bezerra de. **O olhar da gestão frente à importância da leitura compreensiva nos anos finais do ensino fundamental**. Revista Galo, n. 4, p. 17–37, 12 dez. 2021.

ALENCAR ALEXANDRE, Scharllet Rayane de. **A importância da leitura no processo de ensino e aprendizagem**. Catolé do Rocha – PB. 2019, 26p.
Disponível em:
<https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/21822/1/PDF%20-%20Scharllet%20Rayane%20de%20Alencar%20Alexandre.pdf> Acesso em: 08 nov. 2023.

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. CDOF, Belo Horizonte, jan./2009.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALVES, Mariana Silva; TEIXEIRA, Verônica Rejane Lima. **A Importância da Ludicidade no Processo de Alfabetização e Letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. Rev. Psic. V.16, N. 63, p. 596-610, Outubro/2022.

ARAÚJO, Denise Lino de.; *et al.* **A bncc de ensino fundamental - anos finais e a proposta para o componente língua portuguesa: um documento caleidoscópico**. Currículo & Docência. Vol. 02, nº. 02, ano 2020.

BARROS, Paulo Cesar de. **A prática pedagógica do professor de educação física e a inserção do lúdico como um meio de aprendizagem**. 2006. 127 folhas. Dissertação de Mestrado em Educação, Pontifícia Universidade do Paraná. Curitiba 2006.



BASTOS, João Baptista. **Gestão democrática da educação: as práticas administrativas compartilhadas.** In: BASTOS, João Baptista (org.). Gestão democrática. Rio de Janeiro: DP & A Editora, 2001.

BAHIA. Orientações para o projeto político-pedagógico. Jornada Pedagógica 2014. Salvador, 2014.

BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, 5 de outubro de 1988.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. **Educação é a base.** Ministério da Educação. 2018. Disponível em: <https://observatoriodoensinomedio.ufpr.br/wp-content/uploads/2017/04/BNCC-Documento-Final.pdf> Acesso em: 18 Mar. 2024.

BRITO, Aline Francisca Sousa. **O projeto político pedagógico e o papel do professor-coordenador.** Brasília, 2013. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/8121/1/2013_AlineFranciscaSousaBrito.pdf Acesso em: 05 Ago. 2024.

BUSS, Rosinete Bloemer Pickler. **Gestão Escolar.** Caderno de estudos. Indaial: Uniasselvi, 2013. 194 p. : il.

CAPUTTI, A.P.C.; BOZZO, F.E.F. **O papel do professor nos jogos e brincadeiras com crianças de 5 anos.** 2007. Disponível em: <http://www.unisalesiano.edu.br/encontro2007/trabalho/aceitos/PO27269318808.pdf> Acesso em: 19 Jan. 2023.

CARNEIRO, Gleicyane Rodrigues de Sousa. **Práticas de leitura: entre o proposto e o realizado.** Anápolis, 2021. Disponível em: <https://www.catolicadeanapolis.edu.br/biblioteca/wp-content/uploads/2021/06/Gleicyane-Rodrigues-de-Sousa-Carneiro.pdf> Acesso em: 25 Ago. 2023.

CARNEIRO, Maria Angela Barbatto. **A magnífica história dos jogos.** 2014. Disponível em: <http://www.cartaeducacao.com.br/aulas/a-magnifica-historia-dos-jogos%E2%80%A8/> Acesso em: 11 Jan. 2023.

CASTAGINI, Fernanda da Silva; BABY, Sandra Maria. **O lúdico na educação infantil.** 2005.



CAVALCANTI, J. **Caminhos da literatura infantil e juvenil: dinâmica e vivências na ação pedagógica.** São Paulo: Paulus, 2002.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

CORSINO, Patrícia. **Literatura na educação infantil: possibilidades e ampliações.** Coleção explorando o ensino – Capítulo 10. V. 20., p. 183 a 204. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010.

COSTA, Janicleide Pereira da.; *et al.* **O Projeto Político Pedagógico na Escola: Análise do PPP da Escola Municipal Professora Luzia Bonifácio de Souza.** VI Congresso Nacional de Educação. 2019. Disponível em: http://mail.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA2_ID1076_03102019105052.pdf Acesso em: 08 nov. 2023.

DAMIS, O. T. Arquitetura da aula: um espaço de relações. 1988. In: DALBEN. S. I. L. F. et al. (org.). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho.** Belo Horizonte: Autêntica, 2010. 818p.

D'ÁVILA, Cristina Maria. **Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior.** Revista entre ideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 87-100, jul./dez. 2014.

DIAS, Andreia Cristina Parizatto. **O Projeto Político-Pedagógico e sua influência no planejamento docente.** Campinas, SP: [s.n], 2011.

DIAS, Elaine. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** 2013. Disponível em: <http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2013/12/09/outros/2774a576f536917a99a29a6ec671de86.pdf> Acesso em: 12 Jan. 2023.

DUTRA, Lenice Ramos. **A Utilização do Lúdico como ferramenta pedagógica para a alfabetização e letramento.** 2020. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/utilizacao-ludico-como-ferramenta-pedagogica-para-alfabetizacao-letramento.htm>. Acesso em: 19 Jan. 2023.

ECO, U. **Como se faz uma tese.** 26ªed. São Paulo: Perspectiva, 2016.

FERRARI, Márcio. **Grandes Pensadores.** Nova Escola. Editora Abril, 2003.

FRANTZ, Maria Helena Zancan. **O ensino da literatura nas séries iniciais.** 3ª Ed. Ijuí-RS, Ed. Unijui, 2001.



FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 31. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001. 184 p.

FRITZ, Ana Niza Dias. **As atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem: um olhar docente**. 2013. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4227/1/MD_EDUMTE_2014_2_4.pdf Acesso em: 17 Jan. 2023.

FUNDAÇÃO CARLOS CHAGAS; ITAÚ SOCIAL. **Recomendações aos anos finais do ensino fundamental**. Ago/2022. 23 p. Disponível em: https://www.itausocial.org.br/wp-content/uploads/2022/09/20220914_Documento_IS_Recomendacoes.pdf Acesso em: 17 Jan. 2023.

FUNDAÇÃO CARLOS CHAGAS; ITAÚ SOCIAL. **Projeto Desengaveta Meu Texto incentiva práticas de leitura e escrita entre estudantes do Ensino Fundamental II**. ARAÚJO, Patrícia Silva Rosas de. (Coord.). 2021. Disponível em: <https://www.itausocial.org.br/noticias/projeto-desengaveta-meu-texto-incentiva-praticas-de-leitura-e-escrita-entre-estudantes-do-ensino-fundamental-ii/> Acesso em: 21 Mar. 2024.

GARCIA, Mayara Oliveira; *et al.* **A ludicidade como ferramenta didática no processo ensino aprendizagem na educação infantil**. Cap. 4. 2023.

GAUTHIER, Clermont; *et al.* **Por uma teoria da pedagogia: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente**. 2. Edição. Ijuí: editora unijuí. 2006.

GERALDI, J. W. **A aula como acontecimento**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010.

GONÇALVES, Fernanda Dutra. **A importância das atividades lúdico-pedagógicas nas séries finais do ensino fundamental: um estudo de caso do uso do avental de contação de história aplicado ao solo na escola Rotary- Ituiutaba/MG**. Ituiutaba, MG, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/32482/3/ImportanciaDasAtividades.pdf> Acesso em: 25 ago. 2023.

GUEDES, Neide Cavalcante. **A importância do Projeto Político Pedagógico no processo de democratização da escola**. Ensino em Perspectivas, Fortaleza, v. 2, n. 2, p. 1-9, 2021.

GUEDES, Josenilson Viana; SILVA, Angela Maria Ferreira da.; GARCIA, Luciane Terra dos Santos. **Projeto político-pedagógico na perspectiva da educação em direitos humanos: um ensaio teórico**. Rev. bras. Estud. pedagog., Brasília, v. 98, n.



250, p.580-595, set./dez. 2017.

IVENICKI, A; CANEN, A. **Metodologia da pesquisa**: rompendo fronteiras curriculares. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2016.

JESUS, Degiane Amorim Dermiro de; GERMANO, Jéssica. **A importância do planejamento e da rotina na educação infantil**. II jornada de didática e I seminário de pesquisa do CEMAD – Docência na educação superior: caminhos para uma práxis transformadora. 10, 11 e 12 de setembro de 2013.

KISHIMOTO, T.M. labrinjo.ufc.br. **Escolarização e brincadeira na educação infantil**. 1998.

LOURENÇO, Linesanio de Sousa; SILVA, Deinne Airlles da. **A importância do projeto político-pedagógico para a organização escolar**. Revista Educação Pública, 2015.

MATOS, M. M. **O Lúdico na Formação do Educador**: Contribuições na Educação Infantil. Cairu em Revista, v. 2, n. 2, p. 133-142, jan. 2013.

MENDES, Fabíola Maria de Souza. **Brincar e aprender**: a importância do lúdico para as crianças. 2014. Disponível em:
http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4346/1/MD_EDUMTE_2014_2_37.pdf Acesso em: 11 Jan. 2023.

MIRANDA, Cleusa Regina Secco. **Educação inclusiva e escola**: saberes construídos. Londrina, 2010. 109 f.

MOTA, Sabrina de Souza; GOULART, Mariléia Mendes. **A ludicidade na educação infantil**: conceitos e articulações. 2022. Disponível em:
<https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/f52a5950-c8dd-40da-9fef-04c2fe2c0cd1> Acesso em: 19 Fev. 2024.

NASCIMENTO, Francisca Suênia Maximiano Da Silva. **Ludicidade**: aspectos teóricos e didáticos na aprendizagem. 2022. Disponível em:
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/24023/1/FSMSN12072022.pdf>. Acesso em: 19 Jan. 2023.

OLIVEIRA, Adriana Maia de; GALDINO, Magali. **O lúdico como agente socializador na educação infantil**. 2020. Disponível em:
http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7_n2_2013/8_ludico.pdf. Acesso em: 17 Jan. 2023.



OLIVEIRA, Ana A. de. **O professor como mediador das leituras literárias.**

Coleção explorando o ensino – Capítulo 02, v. 20, p. 41 a 54. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010.

OLIVEIRA, V.B.; BORJA SOLÉ, M.; FORTUNA, T.R. **Brincar com o outro caminho de saúde e bem-estar.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, Donieli Cruz. **A Importância da Didática no Ensino Fundamental.**

Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 06, Vol. 04, pp. 140-157, Junho de 2018.

OLIVEIRA, Judite Geralda Gomes de.; OLIVEIRA, Francisca Zélia de.; PAZ, José Flávio da. O lúdico como estratégia de ensino e aprendizagem na educação infantil. Revista Faculdade FAMEN - REFFEN, v. 2, n. 1, 2021.

OLIVEIRA, Wilandia Mendes de. **Uma abordagem sobre o papel do professor no processo ensino/aprendizagem.** https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arg-idvol_28_1391209402.pdf Acesso em: 08 nov. 2023.

PEREIRA, Emmanuelle Silva Freire; DANTAS, Aloisio de Medeiros. **Leitura lúdica na sala de aula:** uma proposta de ensino-aprendizagem com o conto sete ossos e uma maldição. 2018. II Congresso Brasileiro sobre Letramento e dificuldades de aprendizagem. Disponível em:

https://editorarealize.com.br/editora/anais/conbrale/2018/TRABALHO_EV109_MD1_SA5_ID209_14052018233906.pdf Acesso em: 08 nov. 2023.

PICOLI, E. S. A.; CARVALHO, E. J. G. **Projeto político-pedagógico:** uma construção “coletiva”? III Encontro de Pesquisa em Educação, I Jornada de Gestão Escolar e XV Semana de Pedagogia - Pedagogia 35 anos: História e Memória. UEM, Maringá, 2008.

PIERS, M. W.; LANDAU, G. M. **O dom de jogar e por que as crianças não podem prosperar sem ele.** São Paulo: Cortez, 1990.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. **O lúdico na aprendizagem:** apreender e aprender. 2010. Disponível em:

<http://catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15-Pedagogia.pdf> Acesso em: 12 Jan. 2023.

PERANZONI, Vaneza Cauduro, ZANETTI, Adriene, NEUBAUER, Vanessa Steigleder. **Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras:** recursos necessários na prática educacional cotidiana. 2013. Disponível em:

<http://www.efdeportes.com/efd182/os-jogos-recursos-na-pratica-educacional.htm> Acesso em: 14 Jan. 2023.



PONTES, Yara Fernanda Neves; SANTOS, Maria Aparecida dos. **Dificuldades de leitura no 8º ano do ensino fundamental**: causas e estratégias de intervenção. IX Enalic – IX Encontro Nacional das Licenciaturas. 2023. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2023/TRABALHO_COMPLETO_EV_190_MD1_ID8064_TB2748_20112023164523.pdf Acesso em: 19 Fev. 2024.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DE IÇARA. 2022 [recurso eletrônico]. Prefeitura Municipal de Içara; [organização: Comissão de elaboração do Projeto Político Pedagógico do Município de Içara]. – Içara, SC: Secretaria Municipal de Educação, Ciência e Tecnologia, 2022. 101 p.: il. Disponível em: <https://www.icara.sc.gov.br/governo/arquivos/secretaria/2022/07/PPP-digital-03929.pdf> Acesso em: 14 ago. 2023.

QUIQUETO, Ana Maria. **Didática e sua importância no dia a dia da sala de aula**. 08 set. 2016. Disponível em: <https://blog.maxieduca.com.br/didatica-importancia-sala-de-aula/> Acesso em: 21 Jun. 2022.

RAU, Maria C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 2. ed. rev., atual e ampl. Curitiba: Ibplex, 2011. (Séries Dimensões da Educação).

REGO, T. C. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

RÉVILLION, Anya Sartori Piatnicki. **A Utilização de Pesquisas Exploratórias na Área de Marketing**. RIMAR - Revista Interdisciplinar de Marketing, v.2, n.2, p. 21-37, Jul./Dez. 2003.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Dissertação de mestrado. Brasília – DF, 2013.

RODRIGUES, Ana Claudia; GOMES, Mirelly Rejane dos Santos; SÁ, Marizélia Barros de Carvalho. **O Projeto Político Pedagógico e sua Importância na Prática Pedagógica no Ambiente Escolar**. Id on Line Rev. Psic. V.15, N. 57, p. 665-674, Outubro/2021 - Multidisciplinar.

SANCHES, Maria de Fátima; LEITE, Sandra Regina Mantovani. **Efetivação do projeto político pedagógico como inovador das práticas pedagógicas**. 2010. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_uel_ped_artigo_maria_de_fatima_sanches_alves_dos_santos.pdf Acesso em: 06 Ago. 2024.



SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. REVMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, Cristiane Cimelle da Silva; COSTA, Lucinalva Ferreira da; MARTINS, Edson. **A prática educativa lúdica**: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil. 2015. Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf> Acesso em: 13 Jan. 2023.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo de. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2017. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf Acesso em: 18 Jan. 2023.

SANTOS, Bruno Pereira dos; FONSECA, Marcelo Lopes da; ALVES, Adalgisa da Cruz. **Papel do professor como formador de alunos leitores**: texto e leitor construindo conhecimento. Seminário Internacional de Educação Superior, 2014. Anais eletrônicos. Disponível em: <https://www.uniso.br/assets/docs/publicacoes/publicacoes-eventos/anais-does/edicoes/edu-formacao-professores/08.pdf> Acesso em: 08 nov. 2023.

SEBER, M. G. **Psicologia da Pré-escola**: uma visão construtivista. São Paulo: Moderna, 1995.

SILVA, Adeliane Tomaz da; et al. **O papel do projeto político pedagógico e do currículo na construção coletiva de uma escola de qualidade**. 2018? Disponível em: https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/o_papael_do_pppp_e_do_curriculo_0.pdf Acesso em: 05 Ago. 2024.

SILVA, Luciana do Nascimento; BRITO, Rosiene Santos; JESUS, Thamyres Madureira de. **Socialização na educação infantil e o papel dos jogos educativos**. 2020. Disponível em: https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc_12-1.pdf Acesso em: 18 Jan. 2023.

SILVA, Márcia C. da.; MARTINS, Milena R. **Experiências de leitura no contexto escolar**. Coleção explorando o ensino – Capítulo 01. V. 20. pág. 23 a 40. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010.

SILVA, Monyque Kelly Moura; SANTOS, Adriana Cavalcanti dos. **Didática da leitura na Eja**: o que ainda revelam as práticas escolares? 2018? Disponível em: <https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/EJA/article/view/2552/art13> Acesso em: 19 Fev. 2024.



SILVEIRA, Elizangela da. **O lúdico na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental**. 2011. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2013/10/Elizangela-da-Silveira.pdf> Acesso em: 13 Jan. 2023.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Ed. Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2002.

VASCONCELLOS, Sheila. **Uma breve História do Lúdico na Educação**. 2011. Disponível em: <https://ogastronomo.files.wordpress.com/2011/01/artigo-lc3badico-na-educac3a7c3a3o.pdf> Acesso em: 14 Jan. 2023.

VASCONCELLOS, Celso dos S. **Planejamento: projeto de ensino-aprendizagem e projeto político-pedagógico**. São Paulo: Libertad, 2002.

VASCONCELLOS, C. dos S. **Planejamento: Projeto de Ensino-Aprendizagem e Projeto Político Pedagógico – elementos metodológicos para elaboração e realização**. 24 ed. São Paulo: Libertad, 2014.

VEIGA, I, P. A. **Projeto Político Pedagógico da escola, uma construção possível**. 29 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

VIEIRA, Luciene Batista, RODRIGUES, Elaine Aparecida Fernandes. **O ensino lúdico nos anos iniciais**. 2016. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-ludico-nos-anos-iniciais> Acesso em: 13 Jan. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **Obras escolhidas** (vol.IV). Madrid: Visor, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.