



## A Inserção da Ludicidade no Componente Curricular de Ciências pode Influenciar o Interesse dos Discentes

### *The Inclusion of Playfulness in the Science Curriculum Can Influence Students' Interest*

Francineia Carvalho de Oliveira

Universidad del Sol – Unades Facultad de San Lorenzo curso de Pós-Graduação Doutorado em Ciências da Educação. Link: <http://lattes.cnpq.br/3915167871298364>

**Resumo:** A pesquisa teve como enfoque central a relevância da utilização da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem no âmbito do Componente Curricular de Ciências, na etapa do Ensino Fundamental – Anos Finais. Como alternativa para potencializar a aprendizagem dos objetos de conhecimento na disciplina de Ciências, destaca-se a inserção de práticas pedagógicas que incorporem a ludicidade. A investigação abordou o uso da ludicidade como elemento relevante para a ampliação das perspectivas relacionadas aos aspectos cognitivos dos alunos, promovendo o desenvolvimento do pensamento lógico, criativo, analítico e crítico-reflexivo. O trabalho buscou um levantamento bibliográfico minucioso de diversos teóricos que abordam esse tema, através de artigos, teses e dissertações, dessa maneira, esses pensadores nos dão o suporte adequado na elaboração dessa pesquisa. A discussão acerca da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem evidencia a necessidade de maior aprofundamento em sua aplicação no contexto escolar, especialmente no que se refere à mediação didática e ao estímulo à interação e à criatividade dos discentes em sala de aula. Portanto, observa-se uma lacuna nas práticas pedagógicas, que ainda demandam um olhar mais atento para o potencial das abordagens lúdicas no favorecimento da aprendizagem. No contexto educacional contemporâneo, marcado pelos avanços tecnológicos e pelo amplo acesso às mídias digitais, torna-se necessário que o professor desenvolva estratégias capazes de tornar o ensino mais dinâmico, participativo e significativo. A proposta apresentada e desenvolvida ao longo desta pesquisa tem como finalidade minimizar os impactos negativos relacionados ao processo de ensino-aprendizagem do Componente Curricular de Ciências no Ensino Fundamental – Anos Finais.

**Palavras-chave:** ludicidade; componente curricular de ciências; práticas pedagógicas; estímulo à interação e à criatividade; ensino fundamental.

**Abstract:** This research focused on the relevance of using playfulness in the teaching-learning process within the Science curriculum component, in the final years of elementary school. As an alternative to enhance the learning of knowledge objects in the Science discipline, the inclusion of pedagogical practices that incorporate playfulness is highlighted. The investigation addressed the use of playfulness as a relevant element for broadening perspectives related to students' cognitive aspects, promoting the development of logical, creative, analytical, and critical-reflective thinking. The work sought a meticulous bibliographic survey of various theorists who address this theme, through articles, theses, and dissertations; in this way, these thinkers provide adequate support in the elaboration of this research. The discussion about playfulness in the teaching-learning process highlights the need for greater depth in its application in the school context, especially regarding didactic mediation and the stimulation of interaction and creativity among students in the classroom. Therefore, a gap is observed in pedagogical practices, which still demand a closer look at the potential of playful approaches

in promoting learning. In the contemporary educational context, marked by technological advances and broad access to digital media, it becomes necessary for teachers to develop strategies capable of making teaching more dynamic, participatory, and meaningful. The proposal presented and developed throughout this research aims to minimize the negative impacts related to the teaching-learning process of the Science Curriculum Component in Elementary School – Final Years.

**Keywords:** playfulness; science curriculum component; pedagogical practices; stimulation of interaction and creativity; elementary school.

## INTRODUÇÃO

No contexto educacional contemporâneo, marcado pelos avanços tecnológicos e pelo amplo acesso às mídias digitais, torna-se necessário que o professor desenvolva estratégias capazes de tornar o ensino mais dinâmico, participativo e significativo. Nossa questão se relaciona a “a inserção da ludicidade no componente curricular de ciências pode influenciar o interesse dos discentes”. O principal objetivo nessa investigação se dá no processo de utilização da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem no âmbito do Componente Curricular de Ciências, na etapa do Ensino Fundamental nos anos finais.

No âmbito da escola pública, consideraram-se fatores como a infraestrutura do ambiente escolar, que, em muitos casos, apresenta limitações. Contudo, sem recorrer à romantização ou dramatização dessas condições, verificou-se a possibilidade de trabalhar com a ludicidade como estratégia para favorecer uma aprendizagem que contribua para o desenvolvimento de habilidades e competências dos discentes.

O universo discente no contexto escolar caracteriza-se por sua diversidade em múltiplos aspectos, refletindo-se também nas dificuldades relacionadas ao processo de ensino-aprendizagem. Tais dificuldades demandam análises cuidadosas, especialmente diante dos desafios impostos por uma sociedade contemporânea marcada pelo amplo acesso às tecnologias da informação, que, por vezes, tornam o ambiente escolar menos atrativo para os estudantes.

Nesse processo, nossa pesquisa optou por realizar levantamento teórico nas plataformas Scielo e Google Acadêmico, para nos dar o suporte necessário nessa elaboração e colher, dessa forma, os aspectos positivos relacionados à ludicidade em ciências, para, assim, realizarmos no futuro uma pesquisa de estudo de caso em uma escola de Manaus-AM.

Por fim, essa pesquisa é de cunho aberto, em que outros pesquisadores poderão fazer uso dos levantamentos de dados teóricos aqui contidos, para, assim, poder expandir a questão do emprego do lúdico no âmbito escolar no ensino-aprendizagem do componente curricular de Ciências no ensino fundamental II.

## JUSTIFICATIVAS DO TEMA DE ESTUDO

Esse estudo de levantamento bibliográfico visa entender como os teóricos estão pensando nos últimos anos o ensino de Ciências no contexto dos anos finais do ensino fundamental. Dessa maneira, esse estudo ganha relevância por poder refletir sobre essa prática de ensino através da ludicidade, comparando seus efeitos junto a outros pensadores, o que nos dá consistência para a elaboração dessa pesquisa.

Percebe-se, agora, um déficit muito grande de aprendizagem na leitura e escrita dos alunos. Esse déficit pode estar relacionado à falta de novas práticas pedagógicas com inovações. Com efeito, através do lúdico, pode-se aumentar o interesse e a participação dos alunos nas atividades propostas pelo educador.

Sendo assim, nosso trabalho tende a mostrar algumas alternativas, no sentido da ludicidade, em que os profissionais da educação podem, de alguma forma, passar a utilizá-las com mais frequência em sua prática pedagógica, observando as possíveis diferenças que podem acarretar no ensino-aprendizagem de seus alunos.

## METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se por uma pesquisa de natureza qualitativa e de cunho exploratório, desenvolvida por meio de uma pesquisa bibliográfica. Segundo Gil (2009), esse tipo de método é elaborado com base em material já publicado, compreendendo principalmente livros, artigos científicos e periódicos. Para o levantamento dos dados, foram realizadas buscas nas bases digitais SciELO e Google Acadêmico, utilizando os seguintes descritores: ciências e ensino fundamental. Foram selecionados artigos, teses e dissertações publicados entre os anos de 2005 e 2026, que abordassem diretamente o problema desta pesquisa, como critérios de inclusão e exclusão, dentre os quais se destacam: Almeida (2025), Luz (2021), Silva (2005), Brasil (2007), Santos (2010), Kishimoto (2011), Massa (2015).

A análise dos dados ocorreu de forma interpretativa, buscando cruzar os conceitos dos autores fundamentais para responder aos objetivos. Nesse contexto, a internet constituiu importante ferramenta auxiliar para a realização da pesquisa, especialmente por facilitar o processo de obtenção de informações.

Desse modo, os dados a priori obtidos por meio de levantamento bibliográfico indicam como os teóricos pensam e relacionam o ensino de ciências com a prática metodológica através da ludicidade nos anos finais do ensino fundamental.

## LEVANTAMENTO TEÓRICA

A ludicidade, nesse contexto, relaciona-se ao estímulo da criatividade e à vivência de experiências que envolvem o brincar, o explorar e o interagir, contribuindo

para o desenvolvimento integral dos estudantes. Do ponto de vista conceitual, o termo possui origem no latim *ludus*, que remete à ideia de jogo, exercício ou imitação (Massa, 2015). No campo educacional, contudo, sua compreensão ultrapassa essa definição, sendo associada a práticas que promovem aprendizagem significativa por meio de atividades dinâmicas e interativas. Portanto, o caráter educativo do lúdico pode ser compreendido como um elemento fundamental no desenvolvimento humano, conforme evidenciado na literatura.

O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que a força impulsionadora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida é o princípio de toda a descoberta e de toda a criação (Santo Agostinho *apud* Rodrigues e Rosin, 2007, p.113).

Entende-se, portanto, que o lúdico vai além de momentos de entretenimento, evidenciando sua relevância no processo de aprendizagem ao estimular a curiosidade e favorecer a construção de novos conhecimentos. Além disso, contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e de outras formas de expressão, auxiliando na resolução de situações do cotidiano.

Sabe-se que é um equívoco restringir as brincadeiras à infância, uma vez que o brincar se ressignifica ao longo da vida e assume diferentes formas conforme o desenvolvimento humano. Alves (2011) destaca que atividades lúdicas não desaparecem com a idade, mas se tornam mais complexas e socialmente organizadas, como ocorre em competições esportivas, eventos de dança e nos jogos eletrônicos amplamente difundidos em diferentes contextos sociais. Nesse sentido, o jogo permanece como uma expressão da interação humana com o mundo, assumindo diferentes funções e níveis de complexidade ao longo das fases da vida, sem perder sua relação com a curiosidade, a experimentação e a construção de significados.

No âmbito educativo, o lúdico é estreitamente ligado à Educação Infantil, período no qual as brincadeiras, os jogos e as atividades ditas divertidas fazem parte do cotidiano e são naturalmente buscados e idealizados pelas crianças. Entretanto, com o avançar da escolarização, principalmente nos anos finais do Ensino Fundamental (do 6º ao 9º ano), o lúdico vai perdendo espaço nas práticas educativas (Luz, 2021, p. 14).

Esse aspecto é, no mínimo, preocupante. As crianças saem das escolas de educação infantil, adentram no ensino fundamental e se deparam com uma realidade completamente diferente do que estavam vivenciando anteriormente. Esse impacto pode acarretar algumas dificuldades de aprendizagem. No entanto, as escolas devem estar em sincronia para que o espaço lúdico não se perca ao receber esse público e tenha continuidade, aumentando, nesse sentido, apenas o grau de complexidade ao longo das séries subsequentes.

No contexto educacional, essa compreensão do lúdico também se estende ao processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando se considera sua intencionalidade pedagógica. No âmbito do ensino de Ciências, a perspectiva

lúdica pode ser incorporada nas aulas a partir de diferentes situações didáticas planejadas pelo professor, envolvendo variados recursos e metodologias ao longo do processo de ensino (Ojá-Persicheto, 2016). Dessa forma, o lúdico não se limita a uma atividade complementar ou recreativa, mas se constitui como uma estratégia pedagógica que pode favorecer a participação ativa dos estudantes, contribuindo para o engajamento e para a construção de conhecimentos científicos de maneira mais significativa e contextualizada.

Nessa lógica, a ludicidade pode constituir uma alternativa relevante para favorecer a dialogicidade no ambiente escolar, uma vez que atividades como brincadeiras, dramatizações, jogos e encenações tendem a despertar o interesse e a participação dos estudantes, distanciando-se das práticas excessivamente mecanizadas e tradicionais presentes em alguns espaços educativos (Luz, 2021).

O jogo, por exemplo, pode ser compreendido como uma atividade de valor educativo, cuja utilização no ambiente escolar pode proporcionar diversos benefícios para a aprendizagem. Por ser uma prática inerente ao universo infantil, atua como elemento motivador, pois promove prazer, estimula a criação de estratégias para o alcance de objetivos, envolve esquemas mentais, favorece o pensamento lógico, organiza as noções de tempo e espaço e integra diferentes dimensões da personalidade. Além disso, contribui para o desenvolvimento da afetividade, das coordenações motoras e cognitivas, bem como para a socialização entre os pares, estimulando valores como responsabilidade, justiça, iniciativa individual e coletiva, conforme destaca Silva (2005, p. 26):

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.

Através dos jogos, as crianças percebem suas limitações, além de entenderem a necessidade de seguirem regras, que servirão para sua vida no cotidiano social em que elas estejam inseridas, pois esse âmbito exige sujeitos ativos e que se adequem a esse meio. Com efeito, ao utilizar os jogos como instrumento pedagógico, o estudante passa a desenvolver habilidades cognitivas, pessoais e sociais, favorecendo a construção do conhecimento e a participação ativa no processo de ensino-aprendizagem.

Ao término das atividades, é importante que haja um momento destinado à análise crítica dos procedimentos adotados e dos resultados obtidos, permitindo ao professor aperfeiçoar estratégias e reformular aspectos que não tenham alcançado os objetivos esperados (Macedo *et al.*, 2000). Quando desenvolvidas de maneira contínua, as atividades lúdicas auxiliam na definição da sequência didática, na identificação dos interesses dos estudantes e na adequação dos objetivos educacionais. Nesse contexto, cabe ao professor a responsabilidade

pela seleção dos materiais, pelo planejamento, pela execução e pela avaliação das atividades propostas (Antunes *apud* Santos, 2000). Segundo Macedo *et al.* (2000), o processo de construção do conhecimento por meio das atividades lúdicas ocorre em quatro etapas principais: levantamento dos materiais e compreensão das regras, aprendizagem do jogo e elaboração de estratégias, resolução de situações-problema e análise das implicações do ato de jogar.

A ludicidade também pode ser desenvolvida por meio de gincanas pedagógicas, que se configuram como estratégias dinâmicas para a assimilação de conteúdos escolares (Alves, 2011). Essa metodologia envolve a organização de equipes que realizam atividades relacionadas a habilidades mentais, físicas ou cognitivas, exigindo dos estudantes cooperação, participação e cumprimento de regras. No contexto escolar, os participantes precisam executar as tarefas propostas de forma eficiente e em tempo determinado, favorecendo tanto a interação social quanto o desenvolvimento do espírito de equipe (Kishimoto, 1994).

Desta forma, as gincanas pedagógicas contribuem para a construção de conhecimentos em diferentes áreas do ensino, ao mesmo tempo em que promovem socialização, cooperação, solidariedade e respeito às diferenças (Kishimoto, 2011). Além disso, favorecem o envolvimento dos estudantes nas atividades escolares, tornando as aulas mais dinâmicas, prazerosas e motivadoras, o que pode contribuir para a permanência e participação dos discentes no ambiente escolar (Alves, 2011; Silva, 2005).

Conforme os autores supracitados, as gincanas pedagógicas podem favorecer o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que proporcionam ao professor novas possibilidades de estratégias metodológicas e, aos discentes, formas mais dinâmicas e participativas de construção do conhecimento. Além disso, essas práticas contribuem para o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da cooperação e da interação social, aspectos relevantes para a aprendizagem significativa (Melo *et al.*, 2016; Kishimoto, 2011).

Compreende-se, ainda, que a ludicidade não se restringe a um conteúdo teórico, mas constitui uma experiência que precisa ser vivenciada no contexto educacional. Desta forma, caso os educadores não tenham contato com práticas lúdicas durante sua formação acadêmica, poderão apresentar dificuldades para incorporá-las em sua prática pedagógica. Dessa forma, torna-se relevante a inserção da ludicidade nos currículos de formação docente e em processos de formação continuada, visando ampliar o embasamento teórico e metodológico relacionado ao uso de práticas lúdicas no ensino (Kishimoto, 2011).

Nessa perspectiva, evidencia-se a necessidade de reflexão e reformulação curricular, de modo que a formação docente contemple concepções mais amplas acerca da criança, do brincar e da aprendizagem. Sobre essa questão, Santos (2010, p. 61) afirma que:

É preciso, portanto, que tais currículos sejam repensados, dando a estes uma nova visão de criança, jogo, brinquedo, desenvolvimento e aprendizagem. Estas características

oportunizarão aos seus egressos a descoberta da própria ludicidade, levando-os a desenvolver nas crianças a alegria de entender a escola como um espaço, acima de tudo, prazeroso.

Com efeito, repensar os currículos a partir da perspectiva da ludicidade pode oportunizar aos futuros professores o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais criativas, participativas e significativas. Nessa perspectiva, Fortuna (2014) destaca que a escola pode constituir-se como um espaço de aprendizagem associado ao brincar, desde que o professor consiga equilibrar os objetivos pedagógicos com as necessidades subjetivas e sociais dos estudantes. Assim, além de ensinar conteúdos e habilidades, a prática docente deve favorecer o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da formação humana dos discentes.

Por esse prisma, o lúdico no processo formativo de professores mostra-se relevante, na medida em que constitui uma manifestação histórica, cultural e intrínseca à constituição humana. Sua inserção na prática pedagógica contribui para a ressignificação dos processos de ensino e aprendizagem, aproximando o conhecimento da realidade vivida pelos alunos e tornando a aprendizagem mais significativa, envolvente e prazerosa (Almeida, 2025, p. 34).

Contudo, nesse contexto, evidencia-se que professores que recebem formação fundamentada na perspectiva lúdica tendem a possuir maior embasamento teórico e metodológico para inserir tais práticas em sala de aula. Consequentemente, o processo de ensino-aprendizagem pode tornar-se mais dinâmico, participativo e menos centrado em metodologias tradicionais, favorecendo a assimilação dos conteúdos e a participação ativa dos discentes. Isso ocorre porque as práticas lúdicas integram aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, atuando como mediadoras da aprendizagem (Kishimoto, 2011; Alves, 2011).

Por fim, observa-se que a legislação educacional brasileira reconhece a importância da diversificação metodológica no processo de ensino-aprendizagem, incentivando práticas capazes de promover maior participação dos estudantes e aprendizagem significativa (Brasil, 2007). Mesmo diante de desafios presentes nas escolas públicas, como limitações estruturais e tecnológicas, a ludicidade pode constituir uma alternativa relevante para potencializar habilidades, estimular a criatividade e tornar o ambiente escolar mais atrativo em uma sociedade marcada pelas transformações tecnológicas e pelas novas formas de interação social.

A condição lúdica humana inerente a um sujeito faz com que ele aprenda a manifestar a sua ludicidade fazendo escolhas e suportando os efeitos por meio de ações. A ludicidade, portanto, é o estágio de ação no qual a intenção lúdica de um indivíduo é expressa e a partir da qual as manifestações surgem (Luz, 2021, p. 30).

Nessa lógica, entende-se que o saber lúdico acompanha-nos enquanto sujeitos ativos durante toda nossa trajetória de vida, tanto é que, quando vemos em

redes sociais vídeos que viralizam com brincadeiras, humor ou sátira, nesse âmbito está presente a forma lúdica nessa elaboração, confirmando que a ludicidade se faz presente em cada uma de nossas vidas. Proporcionando assim, sujeitos mais ativos e participativos no meio social em que esteja inserido.

Entretanto, os discentes vivem em universos sociais bastante diversificados e, o principal, pode-se falar in loco, casa onde são adquiridos os primeiros conhecimentos, que serão carregados consigo a priori, podem ser trabalhados em sala de aula através da prática com o lúdico, fortalecendo, dessa forma, o interesse e a participação desses indivíduos em seu próprio ensino-aprendizagem.

Os trabalhos acadêmicos que discutem o uso da ludicidade nas aulas de Ciências nos anos finais do Ensino Fundamental apresentam uma forte tendência em apontar a ludicidade como uma articuladora entre o saber que o/a estudante traz a priori e o saber científico (Luz, 2021, p.30).

Nessa concepção, a aprendizagem através da ludicidade, quando especificamente utilizada no campo educativo, propõe ao discente a elevação de sua autoestima, estimulando sua participação nas atividades propostas pelo docente, tornando, dessa maneira, o ambiente escolar mais atrativo e significante, favorecendo, assim, um ambiente educacional mais prazeroso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas são essenciais nas práticas metodológicas de nossos educadores, pois elas podem favorecer o estímulo e o interesse dos alunos no contexto educacional e essa prática associada aos Anos Finais do Ensino Fundamental, especialmente no ensino de Ciências, pode surtir efeitos positivos no ensino-aprendizagem.

Outro aspecto relevante refere-se à formação docente, uma vez que o professor exerce papel fundamental na mediação das atividades pedagógicas. Conforme discutido por Grilo *et al.* (2002), a formação do educador deve ser compreendida como um processo contínuo, construído por meio do estudo, da reflexão e da troca de experiências. Dessa forma, a dimensão lúdica também integra esse processo formativo, contribuindo para o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas e para a ampliação das possibilidades metodológicas no ensino.

Além disso, torna-se importante destacar a necessidade de formação continuada para os docentes, visando à atualização de conhecimentos e ao aperfeiçoamento das práticas relacionadas à ludicidade. Tal aspecto é fundamental para que os profissionais da educação possam desenvolver metodologias mais adequadas às necessidades dos estudantes e às demandas do contexto escolar contemporâneo.

Outro ponto que merece destaque refere-se à concepção equivocada de que as atividades lúdicas seriam apropriadas apenas para a Educação Infantil. A Base Nacional Comum Curricular enfatiza a importância da continuidade dos processos

de aprendizagem durante a transição entre as etapas da Educação Básica, ressaltando a necessidade de equilíbrio entre as mudanças introduzidas ao longo da trajetória escolar (Brasil, 2018). Dessa maneira, compreende-se que a ludicidade também possui relevância nos Anos Finais do Ensino Fundamental.

Entretanto, ainda é comum a predominância de práticas pedagógicas centradas exclusivamente na memorização de conteúdo, nas quais o brincar e as metodologias lúdicas são frequentemente vistos como atividades secundárias. Tal compreensão desconsidera o potencial pedagógico dessas estratégias e limita as possibilidades de construção de conhecimentos mais significativos.

Com base nos estudos analisados, verificou-se que a ludicidade favorece o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social dos estudantes, contribuindo para a assimilação de experiências, conceitos, atitudes e valores, conforme destacam Modesto e Rubio (2014). Assim, as atividades lúdicas podem proporcionar maior engajamento dos discentes e favorecer a aprendizagem de conteúdos científicos de forma mais contextualizada.

Além disso, é importante considerar que fatores relacionados à gestão escolar, à infraestrutura e aos aspectos pedagógicos também influenciam o processo de ensino-aprendizagem. Conforme Branco (2021), a escola deve organizar seus recursos materiais, físicos e humanos de forma planejada, buscando oferecer melhores condições para o desenvolvimento das atividades educacionais.

Contudo, essa investigação baseada em levantamento teórico fica aberta para que outros pesquisadores possam ter à sua disposição informações que possam contribuir para trabalhos futuros. Por fim, espera-se que, com o desenvolvimento dessa investigação, possamos contribuir para o emprego do lúdico em Ciências nos anos finais do Ensino Fundamental.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Mariane Grando Ferreira. **O lúdico no ensino de ciências naturais: a sua compreensão e aplicabilidade sob o olhar dos professores e pedagogos**. Cascavel – PR, 2025. <https://tede.unioeste.br/bitstream/tede/8169/2/Mariane%20Grando%20Ferreira.pdf>. Acesso em: 06.jun. 2026.
- ALVES, F. dos S. **Jogo e a educação na infância**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2011.
- BRANCO, Emerson Pereira *et al.* Ensino de ciências: relações com os aspectos pedagógicos, infraestrutura e gestão escolar. **Revista Valor**, v. 6, p. 546-562, 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- GIL, Antonio Carlos. **Estudo de caso**. São Paulo: Atlas, 2009.
- GRILO, Ana Paula Santiago *et al.* **O lúdico na formação do professor**. Salvador: UFBA, 2002. Disponível em: <http://andragogialudica.blogspot.com/2012/02/o-ludico-na-formacao-do-professor.html>. Acesso em: 24 abr. 2023.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LUZ, Bárbara Elisa Santos Carvalho. **A ludicidade nas aulas de ciências nos anos finais do ensino fundamental**. Belo Horizonte, 2021. <https://repositorio.ufmg.br/server/api/core/bitstreams/ce29ab75-cbaf-4de4-8619-c294a80497c4/content>. Acesso em: 06.jun. 2026.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MASSA, M. de S. **Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito**. Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação, Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, 2015. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460/2029>. Acesso em: 20 set. 2023.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.

OJA-PERSICHETO, Aline Juliana. **A construção coletiva de aulas para o ensino de Ciências: uma proposta de formação continuada com professoras dos anos iniciais do ensino fundamental**. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2016.

RODRIGUES, E.; ROSIN, S. M. **Infância e práticas educativas**. Maringá: Eduem, 2007.

SANTOS, Santa Marli P. **O lúdico na formação do educador**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

SILVA, M. S. **Clube de matemática: jogos educativos**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2005.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por permitir que eu vivenciasse esta conquista e por não me deixar desistir, mesmo nos momentos em que essa parecia ser a única opção diante dos desafios encontrados. Gratidão a Ti, Senhor!

Aos meus pais, Pedro e Alzerina, pelo amor incondicional e por não medirem esforços para que eu pudesse crescer profissionalmente, tornando possível alcançar mais este degrau em minha trajetória acadêmica. Vocês são minha inspiração. Amo vocês infinitamente.

Ao meu esposo, Marxley, pela paciência e compreensão nos momentos de dúvidas e angústias, por me encorajar a superar meus limites e por ser meu porto seguro em todos os momentos. Seu amor foi fundamental para que eu chegasse até aqui. Amo-te!

Aos meus irmãos, Franciedson e Francinei, nossa conexão é um presente marcado pelo respeito, admiração, carinho e grandes aprendizados. Obrigada por me ajudarem a enxergar a vida com mais alegria e amor. Amo vocês!

Aos professores do curso de Doutorado em Ciências da Educação, que me acompanharam ao longo do processo formativo, expressei todo o meu apreço e admiração. A vocês, minha imensa gratidão.