



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UniCEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO E SAÚDE – FACES

LUCAS MARRA NUNES

## **LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR**

Brasília  
2015

LUCAS MARRA NUNES

## **LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física pela Faculdade de Ciências da Educação e Saúde Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientador: Arthur José Medeiros de Almeida

Brasília  
2015

LUCAS MARRA NUNES

## **LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física pela Faculdade de Ciências da Educação e Saúde Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Brasília, Novembro de 2015.

### **BANCA EXAMINADORA**

Orientador:

Prof. Dr. Arthur José Medeiros de Almeida

Examinador:

Prof.º Dr. Alessandro de Oliveira Silva

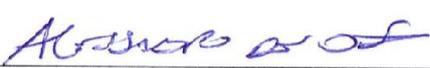
Examinador:

Prof.º Msc. Rômulo de Abreu Custódio

## ATA DE APROVAÇÃO

De acordo com o Projeto Político Pedagógico do **Curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB**, o (a) acadêmico (a) **LUCAS MARRA NUNES** foi aprovado (a) junto à disciplina da licenciatura **Trabalho de Conclusão de curso – Apresentação**, com o trabalho intitulado **LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR**.

  
\_\_\_\_\_  
**Prof. Dr. Arthur José Medeiros de Almeida**  
**Presidente**

  
\_\_\_\_\_  
**Prof. Dr. Alessandro de Oliveira Silva**  
**Membro da Banca**

  
\_\_\_\_\_  
**Prof. Msc. Rômulo de Abreu Custódio**  
**Membro da Banca**

**Brasília, DF, 16 / 11 / 2015**

## RESUMO

**Introdução:** O presente estudo mostra como as atividades lúdicas relacionadas à prática da Educação física do ensino infantil são importantes. **Objetivo:** Analisar a importância da ludicidade no âmbito escolar, conceituando aspectos relevantes à educação física na escola e apresentando os benefícios para o desenvolvimento integral das crianças. **Material e Métodos:** O presente estudo foi realizado através de uma revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa, utilizando como consulta e auxílio textos de artigos científicos e livros. As revistas científicas que foram consultadas estão disponíveis nas seguintes bases de dados: Google Acadêmico e Acervo do UniCEUB. **Revisão da Literatura:** A ludicidade é um aspecto que está presente no jogo, na brincadeira, na música, na dança e em outras atividades humanas. A educação é dever do Estado com colaboração da família e da sociedade. No ambiente escolar, o brincar abrange todos os aspectos do desenvolvimento, seja ele socioafetivo, psicomotor e/ou cognitivo. **Considerações Finais:** Conclui-se que cabe aos profissionais utilizarem a ludicidade como ferramenta pedagógica, entendendo a forma como o aluno vê o mundo e reconhecendo o “brincar” como fonte de conhecimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade; Brincar; Educação Física; Infância.

## ABSTRACT

**Introduction:** This study shows how the play activities related to the practice of the kindergarten physical education are important. **Objective:** Analyze the importance of playfulness in schools, conceptualizing aspects relevant to physical education at school and presenting the benefits to the overall development of children. **Material and Methods:** This study was conducted through a literature review with qualitative approach using as query and help texts of scientific articles and books. Scientific journals which have been consulted are available in the following databases: Google Scholar and Collection of UniCEUB. **Literature Review:** The playfulness is an aspect that is present in the game, a joke, music, dance and other human activities. Education is the State's duty in collaboration with the family and society. In a school setting, the play covers all aspects of development, be it socio-affective, psychomotor and / or cognitive. **Conclusions:** It follows that it is for professional use playfulness as a pedagogical tool, understanding how the student sees the world and recognizing the "play" as a source of knowledge.

**KEYWORDS:** Playfulness; Mock up; Physical Education; Childhood.

## 1 INTRODUÇÃO

A educação física tem a finalidade de permitir aos indivíduos que participam dessa disciplina o desenvolvimento de aspectos físicos, afetivos, motores e intelectuais. Desse modo deve proporcionar o favorecimento da construção do conhecimento, de modo que novas descobertas possam ser realizadas através do conteúdo metodológico aplicado de forma lúdica, constituindo-se de um ensino prazeroso, divertido e motivacional (GONÇALVES; RIBEIRO, 2014).

Diante desse conceito de ludicidade surge o questionamento sobre a relação entre a ludicidade aplicada à prática pedagógica e os conteúdos significativos adotados pelo professor de educação física na promoção da aquisição da autonomia de aprendizagem pelos estudantes.

Quando relacionada à aquisição de autonomia da aprendizagem, a ludicidade tem potencial efeito atrativo perante os envolvidos no processo. Os jogos e as brincadeiras podem ser relacionados ao desenvolvimento de aspectos da socialização de modo que torne o indivíduo mais ativo perante o meio ao qual convive durante o processo de transformação e tenha uma percepção mais ampla das ações cotidianas (FREITAS; AGUIAR, 2012).

Entende-se que a ludicidade é de fato uma das atribuições relacionadas ao professor de educação física, tendo em vista proporcionar aos alunos momentos prazerosos. O conteúdo trata-se de um eventual aliado no desenvolvimento de habilidades motoras e também de aspectos sociais, aprimorando a relação do aluno com o meio ao qual convive, o que o torna apto para exercer a sua cidadania. (SEVERINO; PORROZZI, 2010).

A ludicidade ainda é pouco disseminada, pois muitas escolas acreditam que o sistema tradicional seja de extrema excelência e abrange os aspectos do desenvolvimento com um todo. A intervenção lúdica é uma ótima ferramenta pedagógica, que tem influente papel na detecção de problemas físicos, cognitivos, emocionais e psicológicos. (MODESTO; RUBIO, 2014).

A motivação torna-se um importante fator diante da aprendizagem, visto que a criança que aprende através do brincar acaba tendo maior interesse nas aulas, o que influencia positivamente na dificuldade que ela tem perante a assimilação dos conteúdos relacionados, não somente pela motivação, mas também por despertar

no aluno a vontade de aprender, pois o ambiente se torna prazeroso (DÓREA; CARDOSO, 2012).

É necessário que a ludicidade se faça presente não como uma ação de momentos, mas sim de forma contextualizada no âmbito escolar, haja vista que o brincar se torna um veículo de grande influência momentânea e também no processo do desenvolvimento da educação e da socialização. Além da vivência lúdica diária, é importante que a cultura infantil seja mais valorizada pelos pais e educadores respeitando o processo natural de desenvolvimento de cada criança, buscando assim melhorar as suas condutas perante a escola (PIRES; LIMA; LIMA, 2012).

Julga-se mais importante ao invés do trabalho com metodologias básicas, pré-elaboradas e voltadas para outra fase da vida, que seja aplicada uma metodologia que esteja mais voltada para o universo infantil, que possa entender a realidade das crianças e possibilite a descoberta natural de novas vivências para que ocorra um desenvolvimento psicológico, intelectual, afetivo e social, através da mediação dos educadores (PASUCH; SANTOS, 2012).

Nesse sentido, o objetivo desse trabalho de conclusão de curso foi de analisar a importância da ludicidade no âmbito escolar, conceituando aspectos relevantes à educação física na escola e apresentando os benefícios para o desenvolvimento integral das crianças.

## **2 MATERIAIS E MÉTODOS**

O presente estudo foi realizado através de uma revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa, utilizando como consulta e auxílio textos de artigos científicos e livros. As revistas científicas que foram consultadas estão disponíveis nas seguintes bases de dados: Google Acadêmico e Acervo do UniCEUB.

Foram inferidos os dados a partir de artigos publicados em periódicos científicos publicados no período de 2010 a 2014 e livros relacionados ao tema publicados entre 1996 e 2012. Para tanto, utilizou-se as seguintes palavras-chaves: Ludicidade, A importância da ludicidade, Aprender brincando e Educação física infantil. Os periódicos científicos analisados foram: Revista Eletrônica Saberes da

Educação, Revista Eventos Pedagógicos, Revista Marcas Educativas, Revista Edição Especial, Pró-Professor, Revista Eletrônica da Univar, Educação Unisinos.

As etapas da revisão de literatura foram divididas em 4 (quatro) de acordo com Diniz e Silva (2008):

Pré-leitura ou leitura de reconhecimento – Trata-se da etapa preliminar da leitura informativa. Este tipo de leitura possibilita selecionar os periódicos ou os documentos que poderão ser utilizados no seu trabalho e obtendo uma análise geral do tema abordado.

Leitura seletiva – Trata-se da realização de uma leitura do livro todo, para analisar as informações fundamentais, ou seja, buscar o conteúdo que realmente tem importância para a pesquisa. Existe a necessidade de critérios de seleção baseados nos reais intuitos do trabalho.

Leitura crítica ou reflexiva – Nesta etapa, o leitor objetiva os aspectos de maior relevância do texto, de modo que haja separação entre as ideias secundárias da ideia central. Através da análise, comparação, diferenciação, síntese e julgamento, obtém-se a reflexão requerida por esta etapa.

Leitura interpretativa – É uma leitura mais complexa a qual depende de algumas etapas como procedimento com o intuito de tirar maior proveito do conteúdo relacionado, sendo:

- Analisar quais são os objetivos do autor e o que ele conclui acerca do tema, suas hipóteses, metodologia, resultados, discussões e conclusões;
- Fazer uma relação entre as afirmações do autor e os problemas aos quais o seu estudo procurou solucionar;
- Saber interpretar de forma imparcial, analisando o que é ou não verídico.

### **3 REVISÃO DA LITERATURA**

#### **3.1 – O conceito de ludicidade**

A ludicidade é um aspecto que está presente no jogo, na brincadeira, na música, na dança e em outras atividades humanas. Tem como propósito propiciar o prazer relacionando-o ao desenvolvimento do conhecimento dos indivíduos em diferentes etapas da vida. Conhecimento, este que posteriormente será readequado de forma constante, devido ao pensamento intrínseco, associado ao conhecimento adquirido coletivamente (ALMEIDA, 2003).

A educação lúdica tem por intuito proporcionar um novo modelo de aprendizado, inserindo a metodologia do aprender brincando, de forma que esta se sobreponha aos métodos tradicionalmente praticados. Visa à educação além da orientação. O jogo, ainda que utilizado em diferentes idades, como ferramenta pedagógica, é uma forma de ensino que demonstra grande eficácia no desenvolvimento da construção do conhecimento. A atividade será reconhecida como lúdica apenas quando envolver o prazer aqueles que a realizam (SANTOS, 2001).

Julga-se como importante a inclusão das atividades lúdicas no âmbito escolar, uma vez que estão relacionadas à construção do conhecimento dos alunos. Em relação às aulas de educação física tendo como referência o lúdico, os alunos tendem a desenvolver os aspectos de esquema corporal, devido à facilidade encontrada nas atividades proporcionadas, mas que não deixam de ter a qualidade de ensino exigida (SEVERINO; PORROZZI, 2010).

A ludicidade quando aplicada nas aulas de educação física, torna-se um fator motivacional a mais diante dos objetivos dos alunos, tendo em vista que normalmente a maior parte desta matéria trabalha conteúdos relacionados aos esportes. É necessário que a pedagogia lúdica seja incluída, para vivenciar a forma como o mundo é visto pelos alunos, a fim de buscar o desenvolvimento educacional de maneira natural (LOPES, 2013).

A diversificação de atividades utilizadas no âmbito escolar proporciona uma maior riqueza de ensino aos alunos, sendo isso um dos aspectos de grande relevância e que a ludicidade tem forte relação. A prática pedagógica que envolve os conteúdos lúdicos é uma das mais importantes perante o desenvolvimento dos alunos, pois posteriormente, oportunizará a melhor compreensão do meio ao qual convivem por trabalhar a interação-social (SOUZA, 2011).

A educação lúdica tem influente papel na detecção de aspectos negativos sejam eles emocionais, ideológicos e/ou físicos, o que torna esta metodologia uma excelente ferramenta. A ludicidade estimula os alunos na busca da interação-social, na exploração dos conteúdos abordados e na construção ideológica, pontos esses que garantem ao indivíduo a construção do seu conhecimento, sem que haja uma cobrança direta que torne o ensino desprazeroso (MODESTO; RUBIO, 2014).

O brincar trata-se de um dos aspectos mais importantes quando relacionados à evolução dos indivíduos, pelo fato de desenvolver a educação de forma

despercebida. Por trás da fantasia proporcionada pelas brincadeiras existem alguns pré-requisitos como a atenção, a concentração, a interação entre os participantes e a busca dos objetivos, todos esses aspectos mais tarde serão de extrema importância para o desenvolvimento, ainda que em outro contexto (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

Brincar é uma atividade fantasiosa, mas que está totalmente ligada à realidade, sendo de extrema importância por fazer parte do desenvolvimento da identidade do indivíduo além de estar relacionado à aquisição de autonomia. O brincar faz parte da essência da criança e oportuniza o aprendizado de forma prazerosa (COSTA; HENICKA, 2012).

O brincar torna-se um ponto essencial para o desenvolvimento, uma vez que abrange características não relacionadas a outras metodologias, como a interação socioafetiva a qual os alunos são remetidos. Os jogos e as brincadeiras são interessantes e prazerosas, pois quando um indivíduo brinca, ele não associa a ideia do aprendizado como consequência preparatória, mas é submetido ao prazer, ao gosto por aquilo que está realizando (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

### **3.2 – Jogos e Brincadeiras na escola**

O jogo trata-se de uma possibilidade de brincadeira, mas que acontece de forma mais organizada envolvendo regras, objetivos específicos pré-definidos, responsabilidades e condições impostas para que possa ser realizado. O brincar está relacionado a sentimentos, situações fantasiosas, tem por ideal a diversão e não metas predeterminadas, ao contrário do jogo que está diretamente ligado as metas para definir ganhador ou perdedor (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

As atividades com brinquedos, como construir, empilhar, encaixar estão totalmente relacionadas ao desenvolvimento do conhecimento e das habilidades das crianças. Compreende-se que o brinquedo, o jogo e/ ou a brincadeira são questões de extrema importância para a educação da criança, pois é através desses aspectos que ela construirá o seu desenvolvimento de identidade e socialização junto ao meio em que está inserido (SANTOS, 2001).

A educação é dever do Estado com colaboração da família e da sociedade. Por intermédio das escolas públicas visa proporcionar o desenvolvimento dos processos formativos dos indivíduos. O ensino ministrado é fundamentado pelos

princípios de liberdade e solidariedade humana aos quais têm o objetivo de capacitar o aluno para o exercício da cidadania e a qualificação do trabalho. A educação básica pode ser compreendida em três etapas sendo, Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio (BRASIL, 1996).

A educação infantil está associada às crianças de até 05 (cinco) anos de idade e tem por objetivo desenvolver integralmente os aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais. Nesta etapa são utilizadas creches, pré-escolas e/ou entidades que tenham o mesmo valor significativo e as crianças são avaliadas perante o acompanhamento e relatórios quanto ao seu desenvolvimento (BRASIL, 1996).

Um dos propósitos da educação infantil nos últimos anos trata-se de demonstrar a sua importância quanto ao desenvolvimento da criança nas etapas iniciais da vida. Antigamente, somente os pais tinham a incumbência de sair de casa para o trabalho, fato que atualmente tem sido alterado e as mães também passaram a fazer parte desse contexto. Esses aspectos exigem locais mais apropriados para a educação dos filhos, e a educação infantil tem esse caráter de formação, deixando de lado a ideia de ser apenas um local para cuidar da criança (FREIRE, 2009).

O ensino fundamental inicia-se aos 06 (seis) anos de idade e tem continuidade por 09 (nove) anos que poderão ser divididos em ciclos de progressão. Visa desenvolver a aprendizagem, utilizando leitura, cálculo e escrita bem como compreender os aspectos relacionados à fundamentação da sociedade. Fortalecer os vínculos familiares e a solidariedade humana visando o bem entre os indivíduos do meio ao qual convive (BRASIL, 1996).

A metodologia lúdica aplicada ao ensino fundamental tem potencial efeito tendo em vista a motivação proporcionada aos alunos, tornando-os mais interessados quanto aos conteúdos incluídos nesta fase de aprendizagem. A ludicidade no ensino fundamental tem por papel demonstrar aos alunos a interpretação de um indivíduo ativo que tem influente papel no processo de transformação da sociedade (FREITAS; AGUIAR, 2012).

O ensino médio acontece nos três anos subsequentes ao ensino fundamental. Trata-se da última etapa da educação básica. Essa fase de ensino tem por finalidade: (1) consolidar os conhecimentos adquiridos nas etapas anteriores preparando os alunos para novos conteúdos (2) utilizar a relação entre teoria e

prática e (3) capacitar os alunos quanto à flexibilidade relacionada às novas ocupações exigidas nesta etapa de ensino (BRASIL, 1996).

### **3.3 – A ludicidade e a concepção construtivista-interacionista**

O construtivismo é uma perspectiva pedagógica, a qual utiliza o entendimento de “construção” do conhecimento através da interação entre o sujeito que tem o papel de aprender e o objeto que disponibilizará o conhecimento. O objetivo é proporcionar ao sujeito algo além de suas percepções e/ou dos estímulos aos quais o ambiente pode lhe oferecer. O construtivismo tem por ideal pedagógico se opor aos padrões tradicionais de ensino, sejam eles avaliativos ou de materiais didáticos e até quanto às relações pedagógicas que normalmente são construídas (BREGUNCI, 2009).

O interacionismo acontece a partir da relação entre o sujeito e o meio ao qual convive, construindo lentamente uma série de conhecimentos que serão entendidos de melhor forma quando adaptados à faixa etária correta. Esse conhecimento será remodelado a cada nova experiência vivenciada, de modo que as novas vivências integrem e ultrapassem aquilo que já foi anteriormente visto, somando na formação final do conhecimento (STOLTZ, 2012).

No ambiente escolar, o brincar abrange todos os aspectos do desenvolvimento, seja ele socioafetivo, psicomotor e/ou cognitivo. Este último é o aspecto que se tem maior enfoque no espaço escolar, portanto acaba excluindo a utilização do brinquedo. Proporcionar a utilização de uma brinquedoteca no ambiente escolar é extremamente importante, tendo como intuito o desenvolvimento integral da criança na educação infantil, aproveitando do contexto ao qual ela está inserida (SANTOS, 2001).

A ludicidade é utilizada no ambiente escolar através dos jogos, brinquedos e brincadeiras e se torna uma ferramenta pedagógica no desenvolvimento integral das crianças, além de proporcionar o entendimento das suas necessidades. Tendo por base atividades que supram as necessidades dos alunos de forma integrada, visa-se o desenvolvimento de trabalhos socioculturais para que haja construção e acesso do conhecimento de acordo com a faixa etária da criança (RAU, 2012).

Os jogos sensório-motores têm por finalidade o prazer funcional, sem valor ou objetivos específicos e está relacionado a um grande período da vida. Nota-se que

esses jogos estão relacionados apenas ao prazer da realização do movimento e se tornam repetitivos justamente por esse mesmo aspecto. Pode-se perceber a utilização dos jogos sensório-motores seja no período da infância dos 02 (dois) aos 12 (doze) anos, ou até mesmo na fase adulta (RAU, 2012).

Os jogos simbólicos estão atribuídos à etapa em que os aspectos sociais influenciam os desejos das crianças. Denomina-se “jogo simbólico”, pois a criança define o significado da brincadeira através da intuição ou inventando da forma que lhe convém. Os jogos simbólicos possibilitam às crianças a capacidade de criar uma ligação entre o que um objeto representa e como ele está relacionado a determinados acontecimentos (MACEDO; PASSOS; PETTY, 2010).

Os jogos de regra estão relacionados ao conceito de assimilação recíproca, haja vista que diferente de outras classificações de jogos, existe a dependência da jogada de outro participante. Nos jogos de regra, após o início do jogo, só se pode realizar jogadas em função das jogadas do outro participante, com o intuito de alcançar o objetivo proposto. Ainda que os jogos de regra tragam o caráter competitivo, eles se fazem importantes, pois desde o momento em que se aceita participar do jogo, existe relação com a ludicidade, o prazer pela prática do jogo (MACEDO; PASSOS; PETTY, 2010).

Como foi visto, a ludicidade está presente em diferentes tipos de jogos e brincadeiras que estão relacionadas às diferentes faixas etárias. Portanto, os jogos e as brincadeiras são importantes ferramentas para o aprendizado das crianças. Os professores podem interpretar as reais necessidades dos estudantes e planejar atividades que promovam o desenvolvimento integral das crianças.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se que a ludicidade deve ser trabalhada no ambiente escolar, pois está relacionada à construção do conhecimento de forma prazerosa. O conceito lúdico vai muito além do brincar, pois sem que haja percepção, ocorre o processo de desenvolvimento integral dos alunos, trabalhando aspectos sociais, cognitivos e motores.

A Educação Física tem por papel proporcionar aos alunos novas vivências de aprendizagem devido a grande possibilidade de conteúdos que podem ser trabalhados. Julga-se necessária a criatividade no planejamento das aulas, pois

normalmente são valorizados apenas os conteúdos relacionados aos esportes, deixando de lado atividades que são produtoras de reflexão e dão base para a construção do conhecimento.

É de extrema importância que os professores sejam capacitados e saibam trabalhar o conteúdo lúdico, para que ele seja realmente direcionado à construção do conhecimento e conseqüentemente ao desenvolvimento integral dos alunos. Cabe aos profissionais utilizarem a ludicidade como ferramenta pedagógica, entendendo a forma como o aluno vê o mundo e reconhecendo o “brincar” como fonte de conhecimento.

As crianças devem explorar as vivências e as situações em que estão inseridas em seu contexto, a fim de proporcionar novos conhecimentos relacionados aos aspectos físicos, afetivos e sociais. É a partir desse ponto que a ludicidade assume o caráter de trazer algo além do que pode ser percebido, de proporcionar benefícios através da atividade prazerosa.

## 5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos**, Edições Loyola, 11ª edição, 2003. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=fzErzs9UkwC&pg=PA2&dq=Educa%C3%A7%C3%A3o+L%C3%BAAdica+T%C3%A9cnicas+e+Jogos+Pedag%C3%B3gicos&hl=pt-BR&sa=X&ved=0CBsQ6AEwAGoVChMI2JjAiqaLyQIVh4OQCh10Pgi3#v=onepage&q=Educa%C3%A7%C3%A3o%20L%C3%BAAdica%20T%C3%A9cnicas%20e%20Jogos%20Pedag%C3%B3gicos&f=false>> acesso em: 22/09/2015 às 15:35.

BRASIL. **Lei nº 3.394 de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)> acesso em 05/09/2015 às 15:25.

BREGUNCI, M. G. C. **Construtivismo: Grandes e Pequenas Dúvidas**, Editora Autentica, 2009.

COSTA, R. S. S; HENICKA, O. T. S. O uso do lúdico para melhor desenvolvimento da criança de 03 a 06 anos, segundo a opinião dos professores da escola de educação infantil Iraci Alves Cabral Francisco, de Carlinda/MT. **Revista Edição Especial**, Alta Floresta, p. 1-12, Fev. 2012.

DINIZ, C. R; SILVA, I. B. **Leitura: análise e interpretação**. Livro Disciplina de Metodologia Científica. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2008.

DÓREA, A. V. M; CARDOSO, F. A. Experiências lúdicas na escola: superando as dificuldades de aprendizagem no currículo de alfabetização. **Pró-Professor**, Ouro Preto, vol.1, nº 1, p.76-85, 2012.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**, Editora Scipione, São Paulo, 5ª Ed. 2009.

FREITAS, M. S; AGUIAR, G. P. Educação e ludicidade na primeira fase do ensino fundamental. **Revista Eletrônica da Univar**, Vale dos Araguaia, nº 7, p. 21-25, 2012.

GONÇALVES, J. P; RIBEIRO, L. G. S. Ludicidade no 1º ano do ensino fundamental: percepção e prática das professoras. **Educação Unisinos**, Mato Grosso do Sul, Vol. 18, nº 3, p. 258-270, set./dez. 2014.

LOPES, H. S. **O lúdico e a educação física na educação infantil**. (Trabalho de Conclusão de Curso) UniCEUB Faculdade de ciências da educação e saúde – FACES, Brasília, p. 01-13 abril 2013. Disponível em: <<http://repositorio.uniceub.br/bitstream/235/3915/1/Hilana%20Scartezini%20Lopes.pdf>> acesso em 01/04/2015 às 17:25.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**, Artmed, Porto Alegre-RS, 2005.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S; PASSOS, N. C. **Quatro Cores, oficina de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica**, Editora Casapsi, 6ª edição, 2010.

MODESTO, M. C; RUBIO, J. A. S. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, São Roque, Vol. 5, nº 1, 2014.

PASUCH, J; SANTOS, M. E. A maneira lúdica de compartilhar saberes na educação infantil. **Revista Eventos Pedagógicos**, Sinop, Vol. 3, nº 2, p. 172 - 181, maio/Jul. 2012.

RAU, M. C. T. D. **A Ludicidade na Educação: Uma atitude pedagógica**, Editora InterSaberes, 1ª edição, 2012.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**, Editora Vozes, Petrópolis-RJ, 2001.

SEVERINO, C. D; PORROZZI, R. A ludicidade aplicada à educação física: a prática nas escolas. **Revista Práxis**, Volta Redonda, ano II, nº 3, p. 51-58, jan. 2010.

SOUZA, J. G. V. O lúdico na Educação Infantil: Possibilidades do aprender brincando em contextos de formação, **Revista Marcas Educativas**, Teresina, v.1, nº 1, p. 46-57, Ago. 2012.

STOLTZ, T. **As perspectivas construtivistas e histórico-cultural na educação escolar**, InterSaberes, 1ª edição, 2012.

## CARTA DE ACEITE DO ORIENTADOR

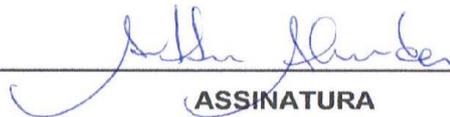
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC**

**Declaração de aceite do orientador**

**Eu, Arthur Almeida, declaro aceitar orientar o (a) aluno (a) Lucas Marra Nunes, RA 21335022 no trabalho de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.**

**Brasília, 03 de Agosto de 2015.**



ASSINATURA



**CARTA DE DECLARAÇÃO DE AUTORIA**

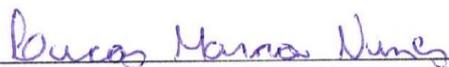
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA**  
**CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC**

**Declaração de Autoria**

Eu, LUCAS MARRA NUNES, declaro ser o (a) autor(a) de todo o conteúdo apresentado no trabalho de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB. Declaro, ainda, não ter plagiado a idéia e/ou os escritos de outro(s) autor(s) sob a pena de ser desligado(a) desta disciplina uma vez que plágio configura-se atitude ilegal na realização deste trabalho.

Brasília, 23 de Novembro de 2015.



Orientando



**FICHA DE RESPONSABILIDADE DE  
APRESENTAÇÃO DE TCC**

Eu, **LUCAS MARRA NUNES** RA: **2133502-2** me responsabilizo pela apresentação do TCC intitulado **LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR** no dia **16 /11** do presente ano, eximindo qualquer responsabilidade por parte do orientador.

  
\_\_\_\_\_  
ASSINATURA



## FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE APRESENTAÇÃO DE TCC

Venho por meio desta, como orientador do trabalho  
**LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR**  
autorizar sua apresentação no dia 16 /11/ 2015 do presente ano.

Sem mais a acrescentar,



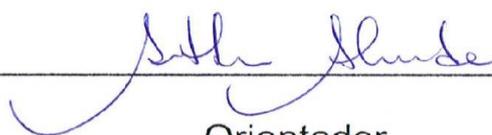
Orientador



## FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE ENTREGA DA VERSÃO FINAL DE TCC

Venho por meio desta, como orientador do trabalho, **LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR** do aluno (a) **LUCAS MARRA NUNES** autorizar sua apresentação no dia 16/11/2015 do presente ano.

Sem mais a acrescentar,



Orientador



## AUTORIZAÇÃO

Eu, **Lucas Marra Nunes**, RA 2133502-2, aluno (a) do Curso de **Educação Física** do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, autor(a) do artigo do trabalho de conclusão de curso intitulado **LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR**, autorizo expressamente a Biblioteca Reitor João Herculino utilizar sem fins lucrativos e autorizo o professor orientador a publicar e designar o autor principal e os colaboradores em revistas científicas classificadas no Qualis Periódicos – CNPQ.

Brasília, 23 de Novembro de 2015.



Assinatura do Aluno

