

## A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE INCLUSÃO

PLAYFULNESS AS NA INCLUSION STRATEGY

EL LÚDICO COMO ESTRATEGIA DE INCLUSIÓN

Elaine Araújo dos Santos<sup>1</sup>

Alexandra Moreno Pinho<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo rastreia entorno de produções sobre formação docente para a ludicidade como princípio de valorização da história e cultura negra em contexto da diversidade, objetivando analisar contribuições que tiveram como contexto o interior da Bahia. Tal estudo, de base qualitativa, foi ancorado na cartografia conforme preconiza Deleuze e Guatarri (2011), teve como procedimento a revisão sistemática e o mapeamento cartográfico, evidenciando no cenário pesquisado a importância do lúdico dentro do processo de aprendizagem, a necessidade de se pensar a formação continuada de professores na perspectiva lúdica, envolvendo a construção de práticas voltadas à valorização da diversidade e contemplação das diferenças coletivas e individuais que compõem o espaço escolar.

**Palavras-chave:** Formação. Docente. Ludicidade. Cultura Negra. Diversidade.

**ABSTRACT:** This article traces productions on teacher training for playfulness as a principle of valuing black history and culture in a context of diversity, aiming to analyze contributions that had as their context the interior of Bahia. This study, with a qualitative basis, was anchored in cartography as recommended by Deleuze and Guatarri (2011), its procedure was a systematic review and cartographic mapping, highlighting in the researched scenario the importance of play within the learning process, the need to think about the continued training of teachers from a playful perspective, involving the construction of practices aimed at valuing diversity and contemplating the collective and individual differences that make up the school space.

1688

**Keywords:** Training. Teacher. Playfulness. Black Culture. Diversity.

**RESUMEN:** Este artículo rastrea producciones sobre la formación de docentes para la lúdica como principio de valorización de la historia y la cultura negras en un contexto de diversidad, con el objetivo de analizar contribuciones que tuvieron como contexto el interior de Bahía. Este estudio, de base cualitativa, se ancló en la cartografía según lo recomendado por Deleuze y Guatarri (2011), su procedimiento fue una revisión sistemática y mapeo cartográfico, resaltando en el escenario investigado la importancia del juego dentro del proceso de aprendizaje, la necesidad de pensar la formación continua de los docentes desde una perspectiva lúdica, involucrando la construcción de prácticas orientadas a valorar la diversidad y contemplar las diferencias colectivas e individuales que configuran el espacio escolar.

**Palabras clave:** Capacitación. Maestro. Lúdico. Cultura Negra. Diversidad.

<sup>1</sup>Licenciada em Pedagogia (UNEB); Especializada em Psicopedagogia Clínica e Institucional (FACIBA- Faculdade de Ciências da Bahia); Mestranda da COLLEGE EDUCALER.

<sup>2</sup>Doutora em Educação (Universidade de Barcelona); Mestre em Terapia Corporal e Psicomotricidade (Universidade de Barcelona); Licenciatura em Pedagogia (UCSAL); Professora e orientadora da COLLEGE EDUCALER.

## INTRODUÇÃO

Diferentes pesquisas debatem a importância da formação continuada como fator determinante na mudança de práticas pedagógicas e na busca pela adequação metodológicas as realidades vivas que constitui a realidade da escola.

Dentro desta teia de possibilidades, faz-se necessário compreender que a diversidade que compõe a sala de aula necessita de um olhar diferenciado a partir da práxis pedagógica, emergida do entrelaçamento das ações desenvolvidas pelos professores. Neste contexto, fatores que agregam e configuram-se como possibilidades devem ser validados para fortalecer o sentido formativo e de pertencimento de cada sujeito que faz parte daquele ambiente, por tanto, o uso da ludicidade perpassa o ato do brincar e jogar, tornando-se um signo que representa e valoriza o sujeito, parte do processo.

O uso do lúdico no processo de ensino e de aprendizagem constitui-se como princípio de inclusão, dada a possibilidade participativa de todos os alunos e na perspectiva de valorização das diferenças. Quando se utilizada uma brincadeira ou jogo que tem raízes na cultura negra e, também, na indígena, o professor está abrindo espaço para enriquecer as discussões quanto a origem de cada um, cercada de uma diversão que permite o desenvolvimento da aprendizagem, a socialização, os desafios, o compartilhamento dentre inúmeros benefícios.

1689

Direcionando a discussão ao nosso foco de pesquisa, a ludicidade que tem suas raízes africanas e ou afro-brasileiras carrega consigo as lutas do negro, os espaços de batalhas, os momentos de diversão, as suas visões de mundo, seus conhecimentos, saberes e cultura. Neste sentido, o jogo africano ou afro-brasileiro, quando usado em sala de aula, ele não é apenas uma ferramenta pedagógica, ele passa a ser um signo, um elemento que carrega em si uma história, uma identidade representativa de um povo.

Diante de tal cenário surge uma pergunta central: qual a necessidade de uma formação continuada para que os docentes tomem conhecimento da importância de valorizar a ludicidade afro brasileira?

O presente trabalho apresenta resultados em um paradigma qualitativo, através de uma revisão bibliográfica, utilizando o método cartográfico, inspirado em Deleuze e Guattari (2011).

O objetivo deste artigo é analisar a presença de pesquisas que têm como tema central a ludicidade e jogos de origem africana ou afro brasileira, assim como, a possibilidade de valorização da cultura e da história negra. Os trabalhos pesquisados, deslocam uma visão para a

necessidade de uma formação continuada tendo como princípio a ludicidade no processo de formação docente inserido no contexto do interior da Bahia.

## MÉTODOS

Ao encararmos a cartográfico, como fundamento de pesquisa entramos em um movimento criativo, constantemente aberto ao novo e indisposto a certezas finais e absolutas, experimentamos esse movimento como se fosse um jogo de quebra cabeças. Este espaço do mapeamento está envolvi a nossa própria existência em quanto sujeito da subjetividade, este devir da pesquisa nos inunda e não nos deixar encarcerar por coisas prontas, com isso estamos sempre na dinâmica do buscar.

Os levantamentos dos dados se deram por meio da revisão sistemática, os termos de busca delimitadas foram “Formação continuada para Ludicidade” e “A ludicidade como princípio da valorização da história e cultura Africana/Afro-Brasileira”, embora utilizamos diferentes conceitos de pesquisa, concentrarmos o resultado final na perspectiva da formação docente para o uso da ludicidade como princípio de valorização a diversidade.

O conceito de processo cartográfico, de Gilles Deleuze e Félix Guattari (2011), é um dos elementos centrais que ilustra como os autores abordam o conhecimento, a produção de sentido e a experiência. De acordo com os autores este conceito reflete a ideia de que o pensamento e a compreensão do mundo não devem se limitar a mapas fixos e unidimensionais, mas devem ser entendidos como um processo dinâmico, fluido e multifacetado.

1690

O processo cartográfico é utilizado como uma metáfora para descrever a maneira como Deleuze e Guattari (2011) encaram a relação entre o pensamento e a realidade. Em vez de procurar uma representação estável do mundo, eles propõem a cartografia das múltiplas relações e interações que constituem a realidade. Isso significa que a compreensão do mundo deve levar em consideração as conexões, os fluxos e as linhas de ação que atravessam diferentes áreas do conhecimento, da cultura e da vida social. Neste sentido, o ato de cartografar é, em essência, um ato de traçar caminhos e mapear as diversas trajetórias possíveis, reconhecendo a complexidade e a heterogeneidade das experiências humanas.

Um aspecto importante do processo cartográfico em Deleuze e Guattari (2011) é sua relação com o conceito de rizoma. Enquanto os mapas tradicionais tendem a apresentar um esquema hierárquico e linear, o rizoma simboliza uma estrutura que é descentralizada, não linear e não hierárquica. Isto se traduz na ideia de que existem múltiplas entradas e saídas para o

conhecimento, que não seguem uma única lógica ou narrativa. O processo cartográfico, portanto, implica a criação de mapas que são sempre provisórios e abertos, permitindo novas conexões e a emergências de novas formas de entender e experimentar a realidade.

Além disso, o processo cartográfico também se inscreve no que Deleuze e Guattari (1992) chamam de método da filosofia. Esse método busca desvio, deslocamento e experimentação, rompendo com fórmulas fixas e categorizando as experiências de maneiras que abram espaço para inovações e reinterpretações. A cartografia, neste sentido, é uma prática que torna visíveis os nexos que muitas vezes são ocultos pelas formas tradicionais de saber e ensinar. Essa abordagem não apenas enriquece o campo do conhecimento, mas também propõe um modo de agir no mundo que é mais consciente das interações complexas que nos permeiam.

Por fim, o que se destaca no processo cartográfico de Deleuze e Guattari (1992) é a ênfase na inter-relação de componentes, sistemas e sujeitos que formam a realidade. Ao enfatizarem uma cartografia que nunca é definitiva, mas sempre sujeita a revisões e atualizações, eles desafiam os leitores a reconsiderar suas próprias maneiras de entender não apenas o mundo ao seu redor, mas também a si mesmos. Assim, a cartografia se transforma em um instrumento de resistência e criação, permitindo que novas formas de subjetividade e de relação com o mundo emergem a partir da complexidade de nossas vidas e experiências.

1691

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ludicidade para Vygotsky (1998) é uma ferramenta fundamental do desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico das crianças. Já para Piaget (1998), as manifestações lúdicas estão relacionadas ao desenvolvimento da inteligência e que cada etapa do desenvolvimento está associada a um tipo de atividade lúdica. Kishimoto (2010, p10) afirma que “ao brincar a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura para compreendê-lo e explorá-lo por meio de variadas linguagens”.

Quando a ludicidade assume a função de intervenção pedagógica como instrumento de aprendizagem, o aprender e tornar-se um desafio prazeroso permitindo ao aluno participar da sua cultura, reforçar a identidade e construir repertório de conhecimento.

Para tanto, a nossa filiação teórica acerca do papel da ludicidade, no contexto da formação continuada, está ancorada no princípio da práxis pedagógica.

A prática lúdica, dentro do contexto de aprendizagem, deve ser percebida e validada quando a mesma possui sentido e finalidade, uma direção holística condizente com as

necessidades da ação pedagógica. Delors (1998, p 85) um dos aspectos básicos da educação “é a reparação da pessoa como um todo o que inclui espírito e corpo em todo sua extensão”. O que evidencia é que a prática pedagógica lúdica deve partir desse princípio, buscando o desenvolvimento do sujeito.

No tocante a ludicidade, categoria central de nossa pesquisa, Beck (2023, p112) diz que “a ludicidade é um meio de aprendizagem que se ensina e se aprende”, ou seja, trabalhar com o lúdico traz benefícios aos alunos permitindo que os mesmos desenvolvam a criatividade e o raciocínio, proporcionando novos conhecimentos.

Bacelar (2009), afirma que a ludicidade é definida como um estado interno que se desenvolve quando o indivíduo realiza alguma atividade que se traduzem em sensação de plenitude, prazer e alegria. Se buscarmos na história os primeiros relatos sobre a ludicidade, deslocamos para os primeiros povos da antiguidade na qual era usado por toda a família como meio de ensino.

Beck (2023) destaca que o uso da ludicidade em sala de aula é um desafio, contudo, é fundamental a renovação da prática docente e metodológica com atenção as ações coletivas individuais que vislumbrem a boa formação dos alunos na aquisição de habilidades e competências imprescindíveis, para sua ação em sociedade.

1692

A escola deve oportunizar as atividades lúdicas, porém é o docente o agente da prática interventiva. Vale (2024, p 3) ressalta que “a importância do processo de reflexão prática reflete na valorização do saber docente enquanto elemento fundamental no desenvolvimento da própria formação profissional”. É de fato contributo fundamental a reflexão em torno da prática verificando as convergências ou divergências do fazer pedagógico em torno das perspectivas formativas, direcionadas a participação coletiva ou individual dos alunos. A autora reforça, ainda que neste contexto, a formação continuada “deve ser entendida como um processo que visa capacitar os professores no próprio local do trabalho a escola cujo núcleo de ação está na prática pedagógica de cada docente da escola, como um todo coletivo” (Vale p, 3).

De tal modo é perceptível que a ludicidade, por si só, não é uma ferramenta de aprendizagem, mas quando mediada pelo docente se torna uma possibilidade de mudança, inclusão, valorização do outro. Neste tecer docente, a formação continuada é fundamental por colocar a realidade da escola em discussão, tornando-se um espaço de diálogo das vivencias no espaço escolar.

Como afirma Vale (2024) no contexto da formação continuada, o docente reflete sobre sua prática, age no contexto e para o contexto em que a situação se faz real. Freire (2019) já deixava claro que os professores em sua prática devem agir, refletir e agir, onde a pesquisa e a intervenção seja caminhos de intervir na sociedade e mudar o existente. Nesta ação, a formação caminha pela valorização da história e da cultura afro brasileira e africana por meio da ludicidade.

O Brasil é um país plural, formado a partir de diferentes raças e etnias, trazendo nas nossas raízes a cultura europeia, indígena e negra e que neste contexto a educação deve ladear essas peculiaridades como campo de inserção, orientação, questionamentos, apropriações e condução das perspectivas formativas.

A exemplo, em 1997 os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) indicam a necessidade de valorizar a pluralidade do patrimônio sociocultural brasileiro, assim como se posiciona contra qualquer discriminação baseada nas diferenças. Em 2018 a BNCC<sup>3</sup> estabelece objetos de conhecimento que vão ao encontro dos PCNs, afirmando que os jogos, brincadeiras e danças populares de matriz indígena e africana já devem ser objetos de aprendizagem, desde o terceiro ano.

A escola é espaço de diversidade, onde a formação e aprendizagem dos alunos acontecem. No viés a aculturação dos jogos e brincadeiras, pode ter sido um movimento de resistência cultural, e, portanto, o trabalho com os mesmos pode trazer diferentes benefícios permitindo que o educando reconstrua seu Imaginário ligando as origens dos seus antepassados.

Em 2023 entrou em vigor a lei 10.639, que determina o ensino de história e cultura afro-brasileira dentro da educação básica, a partir desta perspectiva o uso da ludicidade é essencial no ensino da história e cultura africana na educação básica, pois facilita a compreensão e valorização do tema entre os alunos.

Segundo o educador e pesquisador Souza (2011, p 45), "a utilização de práticas lúdicas no ensino propicia um ambiente mais favorável à aprendizagem". Através de jogos, dinâmicas e atividades criativas, os alunos não apenas assimilam conteúdos, mas também desenvolvem empatia e respeito pela diversidade cultural.

De acordo com Lima (2018, p 88), "o lúdico permite uma aproximação significativa com as raízes de cultura afro-brasileira, trazendo sua relevância para o presente". Além disso, a ludicidade ajuda a romper com estereótipos e preconceitos, promovendo a inclusão. Desta forma,

<sup>3</sup> Base Nacional Comum Curricular

ao integrar a ludicidade no currículo, a educação se torna um espaço de reconhecimento e celebração da cultura africana, essencial para a formação de uma cidadania crítica e consciente.

Para que todo este processo se encaminhe, na perspectiva da valorização e desenvolvimento de possibilidades, é que se faz fundamental a formação docente arraigada no princípio da valorização do sujeito como ser aprendente, detentor de saberes e conhecimentos.

Neste contexto a ludicidade, na formação continuada, é crucial para a valorização da cultura afro, pois proporciona um espaço de aprendizagem dinâmica e envolvente. Ao integrar atividades lúdicas, os educadores podem explorar temas culturais de maneira acessível e significativa, fortalecendo a identidade e a diversidade. Esta abordagem estimula o reconhecimento e a apreciação das contribuições afro-brasileiras, promovendo uma educação mais inclusiva. Além disso, a ludicidade facilita a discussão de estigmas e preconceitos, criando um ambiente propício para o respeito e a empatia em relação à cultura afro. No geral, a ludicidade enriquece o processo formativo, conectando teoria e prática de maneira eficaz.

Na dissertação de Lima (2018) intitulada: “É hora de brincar! As brincadeiras como potencializadoras na apropriação do letramento”, a autora busca identificar as brincadeiras que fazem parte da cultura popular em comunidade do Itapicuru e Tombador, inseridas no contexto escolar e nas práticas pedagógicas dentro da escola Municipal Agnaldo Marcelino Gomes no município de Jacobina-BA. A pesquisa, de cunho qualitativo pautada na pesquisa ação, desenvolvida na revisão da literatura, entrevistas com moradores e alunos da referida escola assim como as rodas de conversa e oficinas com os professores, coordenadoras e diretores da citada escola.

1694

Esta pesquisa aponta a possibilidade de discussões em torno da importância da ludicidade nas práticas pedagógicas, assim como a valorização da cultura local, permitindo por meio das rodas de conversas e oficinas, não só a formação do pesquisador, mas também os participantes da pesquisa. A autora, traz em seu trabalho que por meio das brincadeiras populares que pertencem a cultura local, as crianças criam autonomia, apresentam e representam através de suas impressões o contexto cultural e social da sua comunidade. Para além das brincadeiras, permite-se o desenvolvimento da parte motora, cognitiva e psíquica das crianças.

Salomão (2018) em sua pesquisa intitulada “A capoeira numa perspectiva Lúdica: significados e contribuições para a Educação Básica”, de caráter qualitativo, com uma abordagem critico-dialética, tendo como método a pesquisa ação, buscou identificar e analisar as possibilidades da manifestação da Capoeira, sobre uma perspectiva lúdica no Ensino

Fundamental I, do Colégio Municipal Gilberto Dias de Miranda em Jacobina-BA. O estudo se desenvolveu dentro do contexto formativo nas aulas de Educação Física, neste mesmo processo buscou trazer, por meio de oficinas e desenvolvimento de métodos, a possibilidade de colocar na escola a capoeira como ferramenta de aprendizagem.

Santos (2020) desenvolveu uma pesquisa, qualitativa, que teve como lócus a Brinquedoteca Criação localizada no interior da Bahia. O objetivo do estudo, foi investigar a cultura do brincar, evidenciando atravessamentos interseccionais, a partir das narrativas experienciais dos/as professoras/es, colocando em questão a (auto) formação de professores brincantes, que permita olhares diferentes e deslocamentos para a estética do brincar e as diferenças. Para Santos (2020), a formação docente deve emergir como um processo dinâmico, onde a brincadeira seja elemento constitutivo da prática docente não só na parte pedagógica, mas também na valorização das diferenças. O professor brincante é aquele que se desafia na busca de uma educação que inclua e respeite, neste caminho a autora acredita que ao brincar o aluno pode respeitar o outro, contudo para que essa mediação aconteça o professor precisa ser formado neste sentido inclusivo. A pesquisa traz resultados importantes para o campo da formação continuada, permitindo que o tecer do docente se faça na construção cotidiana, atendendo assim a delimitação da formação continuada para ludicidade em uma relação dialética com o contexto de trabalho. No entanto, em nenhum momento a pesquisa trata da ludicidade como possibilidade de valorização da cultura afro brasileira e africana.

A pesquisa de Lima (2013), busca validar a ludicidade como princípio da valorização cultural e histórica do sujeito, colocando em evidência a necessidade de se pensar na prática pedagógica a partir da realidade do aluno, da cultura viva que faz parte do cotidiano onde a escola está inserida. Partindo do pressuposta que há uma necessidade de se pensar o ato formativo como um processo de inclusão de diferentes saberes e de respeito a diversidade, a pesquisadora debruça-se sobre a necessidade do fazer pedagógico fazendo emergir possibilidades de mudanças do devir da profissão. O ato de pesquisar não trouxe apenas o benefício ao aluno que vê em seu cotidiano escolar elementos que fazem parte do seu dia ou, até mesmo, que o tempo o tenha feito esquecer, mas, também, permite a formação continuada do pesquisador e dos participantes da pesquisa, permitindo a abertura de um olhar diferenciado para a realidade que circunda o espaço formativo.

A ludicidade para autora é fundamental para o processo formativo, esta pesquisa atende a proposta, pois traz a importância de se trabalhar com o lúdico no contexto escolar, abrindo

caminho para a cultura entrar no espaço escolar, contudo, em relação a delimitação sobre a ludicidade como princípio de valorização da cultura afro brasileira e africana, não foram encontradas nenhuma menção a respeito.

A pesquisa de Silva (2017) caminha pela perspectiva da formação continuada para o lúdico, a mesma traz a discussão a possibilidade da alfabetização por meio de games, o que por sua vez evidencia não só o uso de jogos como também a presença das TICs, no processo de formação. A formação continuada tende nessa perspectiva trazer caminhos que corroborem com a alfabetização de alunos do primeiro ano do ensino fundamental, inserindo nesse contexto a ludicidade como parte do processo, onde a criança pode aprender jogando, para tanto a formação continuada dos professores é fundamental nesta mediação. Embora a pesquisa traga resultados importantes para uma fase de formação importantíssima, ela se limita a formação continuada, não avançando para um contexto de inclusão ou até mesmo de valorização das diferenças.

A pesquisa de Costa (2018) busca por meio das aulas de Educação Física trabalhar a ludicidade, na verdade o autor busca caracterizar, ao longo de sua pesquisa, que a capoeira pode ser utilizada como atividade lúdica no processo de formação discente. Centrado na formação continuada e valorização cultural, o autor viaja pelos emaranhados da pesquisa construindo um diálogo com a necessidade de se pensar metodologias que agregue as práticas docentes fazendo sentido não só para o professor como também para o aluno. A função crítica-dialética utilizado pelo autor, permitiu provocações que evocasse a necessidade de se pensar a capoeira como possibilidade e através de discussões e argumentações de pesquisador e pesquisador, construir uma base prática que coloca em curso a teoria pesquisa. Embora a pesquisa caminhe na perspectiva da formação continuada, o fator ludicidade como princípio de valorização da cultura e história afro brasileira e africana, não aparece no texto. Detectamos que apesar de ser trabalhado a temática que remete as origens dos negros, ela não foi discutida a partir do viés e princípio de valorização cultural, mas apenas como uma possibilidade prática de ser trabalhada.

1696

O que permite inferirmos que as discussões da pesquisa, principalmente o método utilizado da crítica dialética, deveria ter levado não só para o campo formativo, visto que se está trabalhado com uma das maiores referências da cultura afro, elemento que é base da resistência negra e que traz alegria, cultura e arte, é simbolismo perpétuo na construção de pertencimento identitário de um povo.

As pesquisas investigadas, todas de caráter qualitativo, caminharam pela percepção da formação continuada como possibilidade de mudanças, observando do contexto prático a partir

de estudo de caso, a necessidade de se construir um diálogo entre os contextos atuais e a necessidade de mudança e aprimoramento das práticas. Deixa claro também, que a intervenção, neste contexto, se faz significativo quando acontece de forma a contribuir para evolução da prática, com vistas ao desenvolvimento intelectual, motor, social e humano de cada sujeito.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Evidenciou-se o papel da pesquisa cartográfica, como possibilidade de ver os diferentes contextos que há por traz dos mais diferentes resultados emergidos de pesquisas e intervenções pedagógicas, baseando-se na ideia de rizoma, como a raiz que sustenta todo o resto, podemos dizer que, neste tecer da pesquisa, observamos que muitas concepções estão deslocadas do sentido de inclusão e valorização histórica.

A ludicidade é uma possibilidade de interversão, é uma prática pedagógica possível, e pode ser usado no contexto de inclusão e valorização da história e cultura dos sujeitos.

Diferentes literaturas deixam claro que a ludicidade é um dos elementos mais importante dentro do contexto escolar, pois permite que através da diversão o aluno participe de diferentes atividades que fazem parte da história do negro. É por meio do brincar que o aluno vai construindo um repertório de conhecimento e aceitação, de forma a constituir a sua própria identidade, neste sentido é fundamental que as pesquisas de campo permitam esta abertura de discussões e dentro do processo de formação continuada.

1697

A formação docente para a ludicidade é importante, contudo, observamos que não há um crescimento recíproco entre as necessidades do contexto da educação básica. Este é um fator que nos permite afirmar que há uma falta de pesquisas e cursos de pós graduação que incentivem ao professor a dialogar, pesquisar e estudar sobre a realidade da escola, as heranças ancestrais existentes em forma de saberes e de ludicidade como princípio de valorização da história e cultura afro brasileira e africana.

## REFERÊNCIAS

BACELAR, V. L. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BECK; CAPELTTE; ARCANJO. **A importância da ludicidade no ensino fundamental I**. RMult: Revista Multiversa – Rede Multiversa. Foz do Iguaçu - PR, v. 1, n. 1, p. 110-124, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Brasília: MEC. 1997.

COSTA, Salomão Cleomenes Lima. **A perspectiva lúdica da capoeira: significados e contribuições para a Educação Básica**. Jacobina - BA 142 f. Dissertação (conclusão do curso de pós-graduação Strictu Senso / Programa de pós-graduação em educação e diversidade da Universidade do Estado da Bahia, MPED. Departamento de ciências humanas – Campus IV). Universidade do Estado da Bahia, 2019.

DELEUZE, Gilles. GUATARRI, Felix. **O que é filosofia?** Rio de Janeiro, RJ: 34, 1992.

DELEUZE, G e GUATTARI, F. **Mil Platôs**. São Paulo: Editora34, 2011.

DELORS, J. **Educação: um tesouro a descobrir**. Brasília: Editora do Ministério da Educação. 1998.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra. 1998

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. FE-USP - ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

JÚNIOR, João Santos da Silva. FELIX, José Carlos. **O povo na história de um povo: A vida do negro no Brasil entre os séculos XVI e XXI**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 03, Vol. 07, pp. 137-163. Março de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/povo-na-historia>. Acesso em 20 de set. de 2024. 1698

JÚNIOR, J. **As tessituras metodológicas e as reflexões nas/das práticas pedagógicas: nos devires da sala de aula que a professoralidade acontece**. Educação: Teoria e Prática, [S. l.], v. 34, n. 67, p. e77[2024], 2024. DOI: 10.18675/1981-8106.v34.n.67.s17969. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br>. Acesso em: 27 set. 2024.

LIMA et al. **A importância da ludicidade na educação infantil: utilizando jogos e brincadeiras**. Porto Alegre: SAGAH, 2013. Disponível em: <https://facunicamps.edu.br/cms/upload> f. Acesso: 20 set. 2024

LIMA, Daniela dos Santos. **É hora de brincar! As brincadeiras como potencializadoras na apropriação do letramento**. Jacobina - BA 267 f. Dissertação (conclusão do curso de pós-graduação Strictu Senso / Programa de pós-graduação em educação e diversidade da Universidade do Estado da Bahia, MPED. Departamento de ciências humanas – Campus IV). Universidade do Estado da Bahia, 2018.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, Luciana Lima dos. **O BRINCAR E AS DIFERENÇAS: escrivivências (auto)formativas com professores(as) na Brinquedoteca Criação**, 148 f. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Diversidade) – Universidade do Estado da Bahia, Conceição do Coité, 2020.

SILVA, Eliata. **Design de game para apoio a alfabetização de crianças: a jogabilidade e a reflexão metalinguística articuladas na apropriação da escrita alfabetica.** Jacobina - BA 178 f . Dissertação (conclusão do curso de pós-graduação Strictu Sensu / Programa de pós-graduação em educação e diversidade da Universidade do Estado da Bahia, MPED. Departamento de ciências humanas – Campus IV). Universidade do Estado da Bahia, 2017.

VALE, M. do P. S. D. do. **Formação continuada do docente para trabalhar ludicidade na educação infantil.** Revista Internacional De Estudos Científicos, 2(1), 65-80. <https://doi.org/10.61571/riec.v2i1.146>. 2024.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes. 1998.