

O LÚDICO: O ALUNO DO ENSINO FUNDAMENTAL COMO PROTAGONISTA DO SEU CONHECIMENTO

PLAYFULNESS: ELEMENTARY SCHOOLS STUDENT AS PROTAGONISTS OF THEIR KNOWLEDGE

LA LUDICIDAD: EL ALUMNO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA COMO PROTAGONISTA DE SU CONOCIMIENTO

Danielle Sant'Anna Gomes¹
Maria Eneida Fantin²

Resumo

Esse trabalho analisa a eficácia do lúdico no ensino fundamental, no contexto de educação remota em tempos de pandemia. Considera a dificuldade de concentração dos alunos nas aulas remotas — baseadas no ensino tradicional, com matérias rígidas —, os quais passam muitas horas frente às telas do computador. O estudo pretende demonstrar como o ensino lúdico pode estimular o interesse dos alunos sobre temas das disciplinas de ciências e biologia, que têm muitos termos a serem memorizados. O objetivo central é identificar mudanças no ensino, com foco na nova grade curricular; contextualizar os impactos e perspectivas dessa mudança. Para isso, realizou-se revisão de literatura com ênfase no ensino lúdico e em materiais sobre o ensino no período de pandemia, com foco no período de 2000/2022. Os resultados demonstram como o uso de jogos pode ser eficaz na educação fundamental e como pais e educadores podem, com métodos simples, criar alternativas pedagógicas, elaborar novos recursos metodológicos e associar a educação ao encantamento do lúdico, para formar pensadores criativos e dinâmicos.

Palavras-chave: lúdico; ensino remoto; educação infantil; pandemia; jogos.

Abstract

This paper analyzes the effectiveness of playfulness in elementary school, in the context of remote education in pandemic times. It considers the students' lack of concentration during remote classes — based on traditional teaching, with strict subjects —, which spend many hours in front of computer screens. The study aims to demonstrate how playful teaching can stimulate students' interest in subjects such as science and biology, which have many terms to be memorized. The main objective is to identify changes in teaching, focusing on the new curriculum; and contextualize the impacts and perspectives of this change. Therefore, a literature review was carried out with emphasis on playful teaching and materials about teaching during the pandemic, focusing on the 2000/2022 period. The results demonstrate how the use of games can be effective in elementary education and how parents and educators can, with simple methods, create pedagogical alternatives, develop new methodological resources, and associate education with the enchantment of playfulness, to form creative and dynamic thinkers.

Keywords: playfulness; remote teaching; pandemic; games.

Resumen

Este trabajo analiza la eficacia de la ludicidad en la educación básica, en el contexto de la educación a distancia en tiempos de pandemia. Considera la dificultad de concentración de los alumnos en las clases remotas — basadas en la enseñanza tradicional, con asignaturas rígidas — quienes pasan muchas horas frente a las pantallas del computador. El estudio pretende demostrar cómo la educación lúdica puede estimular el interés de los alumnos sobre temas de las asignaturas ciencias y biología, que tienen muchos términos a ser memorizados. El objetivo central es identificar cambios en la educación, específicamente en la matriz curricular, y contextualizar los impactos y perspectivas de esos cambios. Para ello, se hizo una revisión de la literatura, con énfasis en la educación lúdica y en materiales sobre las clases en tiempos de pandemia, en particular en el período 2020/2022. Los resultados demostraron cómo el uso de juegos puede ser eficaz en la educación básica y cómo padres y educadores

¹ Licencianda do curso de Ciências Biológicas no Centro Universitário Internacional Uninter.

² Professora orientadora que atua na área de Geociências, do Centro Universitário Internacional Uninter.

pueden, con métodos simples, crear alternativas pedagógicas, elaborar nuevos recursos metodológicos y asociar la educación al encanto de lo lúdico, para formar pensadores creativos y dinámicos.

Palabras-clave: lúdico; educación a distancia; educación infantil; pandemia; juegos.

1 Introdução

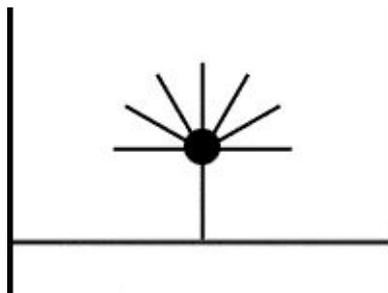
Desde 2020, vivemos um “novo normal” em nossa sociedade; a família, o ensino e o mundo necessitaram adequar-se a novas experiências. As salas de aulas trasladaram-se para as salas e quartos das casas e os professores se disseminaram em telas, onde o contato era apenas visual. Um conceito usado em alguns países, o *Home School*, passou a ter protagonismo em nossas comunidades. Algo que não esperávamos ocorreu e, sem o devido planejamento estratégico, mudou a dinâmica do estudo tradicional para a metodologia virtual. Lecionar remotamente se tornou um desafio; fazer com que esse estudo estimulasse e ao mesmo tempo ensinasse o aluno para que se mantivesse o nível adquirido em salas de aula, foi outro.

O desenvolvimento da atenção percorre uma longa trajetória e com caminhos árduos durante os anos pré-escolares: trata-se de um processo medido pela qualidade das mediações que circulam no cotidiano das crianças (MIRANDA, 2001).

O lúdico está nas brincadeiras, jogos e diversão, mas matérias com um conceito rígido de ensino — como a Biologia, que tem um conteúdo vasto, com conceitos e termos bem específicos —, não assumiram esse tipo de recurso pedagógico. Os jogos podem aumentar a cognição, a afeição, a motivação e a criatividade, além de ser um importante meio de socialização (MIRANDA, 2001b). Proporcionam prazer em aprender e em ensinar e servem como instrumento para disseminar ideias e auxiliar a didática em sala de aula.

Com o avanço da tecnologia, muitos alunos não se sentem atraídos pelo ensino tradicional, de maneira que uma forma dinâmica no processo de aprendizagem se torna tão necessária quanto os novos avanços tecnológicos. No ensino fundamental, o mundo é mais colorido e divertido e são várias as perspectivas para tratar as coisas. Na educação tradicional, muitos colégios já adotam maneiras diferenciadas para o ensino — como hortas solidárias e ensino ao ar livre —, que proporcionam maior contato com o mundo e com a natureza. Adequar essa realidade ao ensino remoto é o maior desafio dos profissionais pós-pandemia no mundo todo.

Figura 1



Fonte: Google – Doodles

Analisando a figura 1, tente em 30 segundos dar formas para esse desenho e veja quantas ideias o seu cérebro será capaz de processar. Faça esse mesmo teste com uma criança de 6 ou 7 anos e você irá perceber que a flexibilidade da sua mente é bem maior que a nossa; esse teste dos Doodles prova que o lúdico pode ser uma chave para o conhecimento amplo da primeira infância, já que as crianças não possuem uma categoria fixa para um elemento, o que não acontece com os adultos, que fixam a ideia da imagem a algo processado por eles.

A forma de estudo a distância foi uma novidade não somente para os alunos, mas para os educadores de forma geral; foi um caminho de pedras o conceito exato dessa forma de interação. Muitos alunos ficaram perdidos no meio do caminho por não conseguirem se adaptar às aulas via chat ou aos vídeos expostos pelos professores, o que produziu grande abalo na formação educacional. Esse desincentivo fez com que, de acordo com informação da Agência Brasil (2021), mais de 5,1 milhões de crianças e adolescentes ficassem sem acesso à educação no ano de 2020. Esse número foi produto da pandemia, do recesso das aulas presenciais e da falta de acesso e dificuldade com as aulas pela internet. Para a educação infantil, esse processo foi ainda mais difícil, pois a criança pequena tende a dispersar a sua atenção mais rápido e o ensino se perde.

Muitos não conseguem entender conteúdos pela forma tradicional; a forma lúdica auxilia na comunicação do aluno consigo mesmo, o que é fundamental para o ensinamento das crianças, pois as torna protagonistas do seu aprendizado e conhecimento. O que se aprende ou se decora hoje para as provas são apenas palavras, muitas palavras (MATTAR, 2010).

De acordo com o autor citado acima, as escolas ainda processam um estilo arcaico de ensino, de ontem, para pessoas de amanhã. A pandemia trouxe uma aceleração desse conceito para dentro das salas de aula; os jovens de hoje necessitam informação rápida, em processos de criatividade e inovação. Será mais interessante uma prova de múltipla escolha ou uma sessão de *Escape 60' Edu* (jogo em que o estudante precisa resolver um problema em sessenta segundos), no qual os alunos podem usar raciocínio rápido para resoluções de problemas reais? O *Escape 60' Edu* fundamenta-se em um jogo de lógica para desvendar mistérios, a fim de

solucionar problemas. Sua base lúdica é criar ambientes em que os participantes se livrem em 60 segundos de situações de perigo ou desvendem mistérios como um bom detetive; toda essa dinâmica foi reestruturada para as salas de aula. São jogos virtuais desafiadores, com uso de enigmas que vão instigar os alunos a pesquisar sobre o assunto sugerido, trazendo para o ambiente escolar uma educação mais divertida.

Nosso cérebro trabalha em dois modos: o difuso e o focado. O modo focado é quando estamos atentos a uma explicação na sala de aula e o difuso no nosso momento de relaxamento; para que a aprendizagem seja eficaz, esses dois modos precisam se intercalar no momento da aprendizagem. Por isso, o ensino lúdico é tão importante: ao mesmo tempo, o aluno mantém seu foco na aprendizagem e se sente prazeroso e relaxado para que isso ocorra.

Os pais são responsáveis pelo desenvolvimento da criança, mas não possuem o conhecimento pedagógico para o trabalho docente. De acordo com Lilian Gomes Coimbra — professora e mãe de João Pedro, de 11 anos, em entrevista para o site *Canguru News 2020* —, “Muita gente me fala: ‘mas você é professora, já sabe como fazer’. Na verdade, existem dois pontos que precisamos deixar claro: o lugar de professora é um e o lugar de mãe é outro” (ZANFOLIN, 2020, n. p.). Muitas crianças não tiveram o privilégio de ter pais e mães acompanhando as suas aulas; mesmo no ensino fundamental o conhecimento dos pais pode ser tratado como fator relevante para o interesse do aluno e o devido aprendizado.

O estresse do ensino remoto pode ser amenizado com o ensinamento lúdico, já que traz leveza e converte a tensão em algo que se torna agradável de fazer, principalmente quando existe interação e incentivo dos pais.

2 Metodologia

Esse trabalho tem como base a metodologia de estudo bibliográfico. De acordo com Macedo (1996), esse tipo de trabalho é o primeiro passo para qualquer pesquisa científica, a fim de conhecer a literatura existente e não redundar no tema de estudo ou experimentação. Consiste em um levantamento de dados através de obras relacionadas ao tema proposto, que tem como fundamento definir um norte para a pesquisa a ser elaborada:

[...] o documento escrito constitui uma fonte extremamente preciosa para todo pesquisador nas ciências sociais. Ele é, evidentemente, insubstituível em qualquer reconstituição referente a um passado relativamente distante, pois não é raro que ele represente a quase totalidade dos vestígios da atividade humana em determinadas épocas. Além disso, muito frequentemente, ele permanece como o único testemunho de atividades particulares ocorridas num passado recente (CELLARD, 2008, p. 295).

Podemos justificar o uso da pesquisa bibliográfica como uma dimensão em tempo e espaço dos avanços tecnológicos sobre o tema tratado. Esta pesquisa teve orientação qualitativa, com busca em acervos bibliográficos e notícias referentes aos processos pedagógicos no período da pandemia de 2020 a 2022. A abordagem qualitativa permite que a imaginação do investigador possa discorrer por outros caminhos, como efeito da busca dos significados problemáticos expostos no tema a ser desenvolvido. Segundo Bardin (1977 apud CAVALCANTE; CALIXTO; PINHEIRO, 2014, p. 14),

as pesquisas qualitativas podem ser entendidas como aquelas capazes de incorporar a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos, às relações, e às estruturas sociais, sendo essas últimas tomadas tanto no seu advento quanto na sua transformação, como construções humanas significativas.

A pesquisa em questão pretende ser uma base para pais e educadores do ensino fundamental, com novas perspectivas sobre o ensino tradicional, para trazer para as salas de aula o encantamento do lúdico e a fantasia das brincadeiras e com isso formar não só alunos, mas pensadores criativos e dinâmicos.

3 O lúdico

O lúdico associa a criatividade e a brincadeira com o ensino e o desenvolvimento. De acordo com o filósofo Johan Huizinga (2008), o lúdico promove a formação de grupos sociais; os jogos estão na gênese do pensamento e da descoberta do eu, são uma forma de criar e transformar as coisas do mundo usando a imaginação. O ensino lúdico, no seu conceito, propõe brincadeiras e jogos que estimulem as pessoas através do entretenimento. Almeida (2009) considera que o resultado não é o principal item desse processo, mas o divertimento, o prazer e a interação dos envolvidos. Existem jogos e trabalhos em grupo que usam a ludicidade para transmitir conhecimento, contudo, no ensino remoto, devemos lembrar que, mesmo com a interação via web e toda a dinâmica, a aceitação pode ser diferente; possivelmente o mesmo material lúdico usado em uma sala de aula com 30 alunos não produzirá a mesma resposta no aluno, via chat, sozinho em sua casa. Por essa razão, o trabalho desenvolvido pelo professor via web precisa ser assertivo e diferenciado. Salientamos que esse processo tem que ser de dentro para fora dos profissionais de educação, para que o aluno possa se sentir motivado por essa nova forma de aprender. Em nosso cotidiano, entendemos que brincar e estudar são coisas distintas e que juntas não podem agregar conhecimento.

Quando somos crianças um mundo paralelo é gerado ao nosso redor; fadas e duendes frequentam o nosso ambiente; as atividades lúdicas da nossa infância integram o adulto em que nos tornamos. Institivamente, a cultura social do lúdico realiza uma conexão com a nossa coordenação e nossa sociabilidade e brincando nos tornamos parte de uma sociedade pensante. Para Platão (apud OLIVEIRA, 2010), o lúdico deveria fazer parte da primeira infância de meninos e meninas em atividades com jogos e brincadeiras para uma educação igualitária entre homens e mulheres.

A brincadeira, seja ela qual for, é algo de suma importância na infância. Pelos pais, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento e lazer de seus filhos, mas também como uma oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer se tornando responsáveis (OLIVEIRA 2010, p. 14).

Para que uma atividade lúdica atinja o seu objetivo de aprendizagem, fazem-se necessários três pilares:

- **Conceito a ser ensinado** – O lúdico vai além da imaginação, ele mexe com a cognição do ser; até os sete anos de idade o nosso cérebro tende a se desenvolver através de estímulos e o trabalho ao longo da vida auxilia a manter esses estímulos. As tecnologias de ensino necessitam avançar conforme a evolução dos alunos e a metodologia precisa ser adaptada ao século XXI.

- **Procedimento do professor** – Saber estimular em cada atividade proposta é um grande desafio para o educador, que deve compreender que durante a diversão deve ser tratado o conteúdo a ser estudado. É fundamental saber inserir a diversão dentro das metodologias e base curricular adotadas; o docente precisa participar das atividades e aproveitar momentos-chave para introduzir conteúdo, lembrando sempre que a ludicidade é uma peça essencial no aprendizado, uma ferramenta para o educador manter a atenção do aluno na matéria administrada. O professor necessita entender que o brincar não pode ficar associado apenas à educação infantil e que deve nos acompanhar por toda a vida. Um exemplo são as dinâmicas feitas em empresas para avaliação de funcionários.

- **Atitude do aluno** – A atividade lúdica precisa ser medida de acordo com o grau de instrução e idade da criança; o brincar ajuda ao indivíduo a se expor e desenvolver intelectualmente e torna outras atividades mais fáceis de conduzir. Os educadores precisam estipular que os jogos precisam também de disciplina e que é necessário ter disciplina para manter-se no jogo.

Todo jogo vem da pergunta: “vamos jogar?” Cabe à pessoa convidada responder sim ou não e ao solicitante estar preparado para fazer o jogo interessante. Hoje nossa educação é para

todos e o processo do lúdico também deve ser. Algo importante é fazer entender que a diversão pode ser sinônimo de educação e que elas podem andar de mãos dadas em todas as fases de ensino. Quem não se recorda dos cursinhos de vestibular onde os professores criavam musiquinhas para gravar elementos químicos? Esse processo também é lúdico, pois através de músicas recordamos muito mais do que com lembretes colados em todas as paredes do quarto.

O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio de duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia (HUIZINGA, 2008, p. 13).

No ensino remoto, o uso de sites com jogos interativos também é válido para a aprendizagem; existe uma boa alternativa para experimentos virtuais no site *PhET*, que oferece vídeos interativos que vão do nível educacional básico até o ensino superior. Esse site foi desenvolvido pela Universidade de Colorado e há uma versão em português para interação com os alunos. Outra forma de usar o lúdico no ensino remoto são as visitas virtuais a museus e exposições, que aguçam o saber do aluno e estimulam as aulas com informações visuais e sonoras.

2.1 O lúdico efetivo na educação

Já abordamos nesse trabalho que o lúdico é necessário na educação infantil e nos anos consecutivos. As metodologias lúdicas são fundamentais na aprendizagem de qualquer área de educação. De acordo com a BNCC, é o 4º objetivo transversal da educação:

Vivenciar a expressividade, a ludicidade e a imaginação, ressignificando diferentes espaços na escola e fora dela por meios das artes visuais, da dança, do teatro e da música (ANCONA, 2021, n. p.).

Como podemos perceber, o ensino não termina ao soar do sinal da escola, ou quando termina a aula através do chat ou do Zoom; o conceito de expressividade e aprimoramento do ser necessita ser permanente dentro e fora do ambiente escolar. Na primeira infância, o ensino com brincadeira e imaginação se torna um elo fundamental para o desenvolvimento do ser.

A imaginação, no processo de aprendizagem, faz com que o aluno faça essa estrada de conhecimento menos sinuosa; tratada com leveza, pode ser trabalhada com o uso do lúdico. A pandemia trouxe a necessidade de estarmos em ambientes abertos, o que produziu um processo de ressignificação dos espaços escolares. Mesmo em aulas remotas é possível criar interação com ambientes naturais, em um processo de educação e interação social. Progressivamente,

necessitamos ampliar o grau de abordagem dado ao aluno para que as aulas se tornem mais atrativas e dinâmicas.

Devemos nos atentar que o processo de ensino remoto que tivemos nos anos de 2020 e 2021 não pode ser considerado como proposta de ensino para a educação a distância, vista a dificuldade e falta de tempo para que se criasse uma base sólida como ponte entre alunos, professores e a educação. A professora Patrícia Behar, em artigo para o jornal eletrônico da UFRGS, diz:

O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância não podem ser compreendidos como sinônimos, por isso é muito importante, no contexto que estamos vivendo, clarificar esses conceitos. O termo “remoto” significa distante no espaço e se refere a um distanciamento geográfico. O ensino é considerado remoto porque os professores e alunos estão impedidos por decreto de frequentarem instituições educacionais para evitar a disseminação do vírus. É emergencial porque do dia para noite o planejamento pedagógico para o ano letivo de 2020 teve que ser engavetado (BEHAR, 2020, n. p.).

O professor necessitou se remodelar e voltar para as salas de aula para entender como esse novo conceito de educação pode se encaixar no ensino padrão das escolas. Na busca do conhecimento e de estratégias dentro do ambiente escolar, viu a necessidade de novas abordagens para o desenvolvimento do saber e foi com o uso da ludicidade e dos jogos que esse ambiente pôde começar a ser reescrito.

3.1 Revisão da literatura

Em dezembro de 2019, a Organização Mundial de Saúde (OMS) recebeu as primeiras informações sobre casos de pneumonia em Wuhan, na China; com o passar dos dias o novo vírus chegou ao nosso país e logo se alastrou. Em março de 2020 ocorreu o fechamento das escolas, o que acarretou um atraso de duas décadas, de acordo com Florence Bauer, representante do Unicef no Brasil (FECHAMENTO DE ESCOLAS..., 2021, n. p.). Esse processo fez com que milhares de profissionais da educação voltassem a pensar na sua forma de ensinar, de maneira que se impedisse um retrocesso na aprendizagem frente a tantos desafios que vinham pela frente.

"Antes da pandemia, 1,3 milhão de crianças e adolescentes em idade escolar já estavam fora da escola no Brasil. Com a pandemia, os dados mostram uma evasão de aproximadamente 4 milhões de meninos e meninas, ou seja, um total de mais 5 milhões de crianças e adolescentes desvinculados da escola, que não estão participando de maneira regular", diz a especialista citando dados da PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios), de 2020 (FECHAMENTO DE ESCOLAS..., 2021, n. p.).

Para Duprat (2017), o lúdico deve fazer parte de toda a vida acadêmica do aluno, por ser elemento fundamental do ensinar e aprender. O uso do lúdico também auxilia o professor nas avaliações e, como é composto por regras, ensina o conceito e percepção de organização nos processos de aprendizagem.

Mattar (2010), autor de *Games em Educação*, demonstra como os games podem e devem fazer parte da educação; vários jogos podem ser utilizados para ensinamento de matérias que podem ser consideradas maçantes, principalmente em períodos de educação remota como a dos últimos anos. A abordagem de jogos ao longo da carga horária de aulas é uma visão para a educação do futuro; no ambiente remoto o gamer chama à concentração do aluno e com isso o processo de aprendizagem torna-se menos impositivo. Para Mello e Mastrocola (2016), os jogos deixaram de ser um processo de diversão, sendo utilizados em dinâmicas em empresas e na educação, a fim de aprimorar o cognitivo e a atenção do aluno. Muitos jogos do nosso dia a dia podem ser usados para uma maior integração do aluno à sala de aula e cabe a experimentação de novas ideias junto aos alunos para compreender a melhor maneira de educar brincando.

4 Considerações finais

Observamos como o lúdico pode e deve ser essencial no novo contexto de educação. Independentemente do ensino remoto, os alunos de hoje necessitam de um ensino que tenha agilidade e crie motivação. As redes sociais modificam-se a todo momento e cada mudança faz com que o aluno tenha interesses diferentes; para não perder o foco, os jogos são armas primordiais para os educadores de hoje. De acordo com o novo Plano Nacional de Educação, a ludicidade é muito importante para o desenvolvimento de crianças.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2017, p. 33).

De acordo com pesquisa feita pelo Programa Todos Pela Educação, 41% das crianças de 6 a 7 anos não sabem ler nem escrever. Esses dados foram abordados devido ao novo recorte feito em razão do Plano Nacional de Educação (PNE), que tem como base a alfabetização de crianças no 1º e 2º anos do ensino fundamental. A pesquisa confirmou que uma das causas desses resultados foi a pandemia e as técnicas de ensino utilizadas nesse período. Os professores questionam que as matérias administradas no ensino remoto eram as que já estavam formuladas

para a sala de aula e não houve preparo e alterações de didática para a administração virtual dos conteúdos.

Podemos concluir, com a dinâmica do trabalho exposto, que temos o poder de transformar as aulas em uma atividade mais atrativa aos alunos; os jogos podem e devem ser inseridos no ambiente escolar, trazer para o mundo educacional a realidade do aluno, tornar-se parte centralizadora do novo saber, dar gosto às aulas criando interação e chamando a tecnologia para fazer parte do mundo dos livros e fórmulas. Com muitas fases e golpes de magia, vamos ganhando troféus de conhecimento e a falta de ensino terá finalmente chegado ao seu *game over*.

Referências

AGÊNCIA BRASIL. Mais de 5 milhões de crianças e adolescentes ficaram sem aulas em 2020. **ISTO É**, São Paulo, 29 abr. 2021. Disponível em: <https://istoe.com.br/mais-de-5-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-ficaram-sem-aulas-em-2020/>. Acesso em: 15 maio 2022.

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. *In: Cooperativa do Fitness*, Belo Horizonte – MG, 23 jan. 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 5 maio 2022.

ANCONA, Lelê. BNCC: A expressão, a ludicidade e a imaginação. **Circularte Educação**, [s. l.], 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Cqa9DCCzqVw>. Acesso em: 15 jun. 2022.

BEHAR, Patrícia Alejandra. O ensino remoto emergencial e a educação a distância. *In: UFRGS*, Porto Alegre, 6 jun. 2020. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>. Acesso em: 15 maio 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

CAVALCANTE, Ricardo Bezerra; CALIXTO, Pedro; PINHEIRO, Marta Macedo Kerr. Análise de conteúdo: considerações gerais, relações com a pergunta de pesquisa, possibilidades e limitações do método. **Inf. & Soc.:Est.**, João Pessoa, v. 24, n. 1, p. 13-18, jan./abr. 2014.

CELLARD, A. A análise documental. *In: POUPART, J. et al. A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis: Vozes, 2008.

DUPRAT, Maria Carolina. **Ludicidade na Educação Infantil**. São Paulo: Pearson, 2017.

ESCAPE 60' EDU. Disponível em: www.escape60edu.com.br. Acesso em: 15 fev. 2022.

FANTIN, Maria Eneida; ROCHA, Vera Cristina; WITT, Nicole Geraldine. Práticas de Ensino: A escola, o professor e o estudante pós-pandemia. **Geociências: Conjuntura e Debate**. Videoconferência. Curitiba: Uninter, 27 maio 2021.

FECHAMENTO DE ESCOLAS durante pandemia fez Brasil regredir duas décadas em matéria de evasão escolar, diz Unicef. **O GLOBO**, Rio de Janeiro, 05 abr. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2021/04/05/fechamento-de-escolas-durante-pandemia-fez-brasil-regredir-duas-decadas-em-materia-de-evasao-escolar-diz-unicef.ghtml> - [diz-unicef.ghtml](https://g1.globo.com/educacao/noticia/2021/04/05/fechamento-de-escolas-durante-pandemia-fez-brasil-regredir-duas-decadas-em-materia-de-evasao-escolar-diz-unicef.ghtml). Acesso em: 15 fev. 2022.

HUIZINGA, Johan. Natureza e significado do jogo. *In*: HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LIMA, Antônio José. O lúdico em clássicos da filosofia: Uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau. *In*: CONEDU – CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2., 2015, Campina Grande - PB. **Anais [...]**. Campina Grande: Plataforma Espaço Digital, 2015. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2015/TRABALHO_EV045_MD1_SA6_ID6556_16082015154402.pdf. Acesso em: 15 fev. 2022.

MACEDO, Neusa Dias de. **Iniciação à pesquisa bibliográfica**: guia do estudante para a fundamentação do trabalho de pesquisa. 2. ed. rev. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

MATTAR, João. **Games em Educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MELLO, Felipe C.; MASTROCOLA, Vicente M. **Game Cultura**: Comunicação, entretenimento e educação. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522125517/>. Acesso em: 15 mar. 2022.

MINAYO, M.C. de S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 7. ed. São Paulo: Hucitec, 2000.

MIRANDA, S. Educação: atividades lúdicas em sala de aula tornam o ensino mais fácil e atraente. **Ciência Hoje**, Rio de Janeiro, v. 28, n. 168. p. 64-66, 2001.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Ciência Hoje**, Rio de Janeiro, v. 28, p. 64-66, 2001b.

OLIVEIRA, Maria Miguel de. A inclusão do aluno com deficiência intelectual no ensino regular. **Revista Ciências da Educação**, Maceió, ano I, v. 02, n. 01, abr./jun. 2013.

PhET – Simuladores. Disponível em:

https://phet.colorado.edu/pt_BR/simulations/filter?type=html,prototype. Acesso em: 15 jun. 2022.

Tecnologia: Simulações Virtuais. Aula na prática, 2015. Disponível em: Ensino Fundamental I | Aula na Prática (wordpress.com). Acesso em: 22 fev. 2022.

ZANFOLIN, Thainá. Crianças e pais estressados: como lidar com o ensino remoto prolongado? **Canguru News**, [s. l.], 6 out. 2020. Disponível em: <https://cangurunews.com.br/ensino-remoto/>. Acesso em: 15 fev. 2022.