**PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES NA ESCOLA POR MEIO DA LUDICIDADE**

Flávia Caroliny de Lima¹ PIBID/UPE

Karolliny da Silva Fernando² PIBID/UPE

Maria de Fátima Gomes da Cruz³ (Coordenadora/ Orientadora) PIBID/UPE

Elisabete Correia da Silva4 (Supervisora) PIBID/UPE

**Resumo**

Este artigo apresenta o desenvolvimento do projeto realizado na Escola Presidente Tancredo de Almeida Neves no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID, a metodologia abordada partiu de questões que contemplassem as neces[[1]](#footnote-1)sidades dos alunos, de forma que os mesmos pudessem refletir e ser críticos nas ações realizadas. Os resultados apontaram para as seguintes conclusões: Que tais práticas despertaram nos alunos o interesse e a interação no desenvolvimento das atividades, propiciando o desempenho de forma significativa com as práticas conciliadas.

Palavras-chaves: Interdisciplinaridade; Ludicidade; conhecimento.

**INTRODUÇÃO**

O presente artigo busca descrever as vivências que o PIBID (programa Institucional de Bolsas de Iniciação á Docência), proporcionou numa Escola pública de Nazaré da Mata– PE, onde foi introduzido o projeto “Práticas Interdisciplinares na Escola por Meio da Ludicidade” nas turmas do 2º e 3° anos/ Ensino Fundamental.

A Interdisciplinaridade vem recebendo seu espaço na educação desde a segunda metade do século passado, surgindo como alternativa em gerar novos conhecimentos e interagindo entre as disciplinas em suas diversas áreas,

consentindo dessa forma, recursos ativos e dinâmicas onde expande o aprendizado como um principal acréscimo na ampliação do conhecimento escolar.

Menegucci e mayumi (2015,p.1) afirma que: “O ensino interdisciplinar consiste em uma integração teórica e prática, na qual envolve-se duas ou mais disciplinas, que tornam o ensino mais eficaz e qualitativo, com a ação recíproca, trabalhando em prol de um objetivo comum: o aprendizado do aluno”

Nesse sentido, a proposta é estabelecer ligações e interconexões, entres as áreas educacionais, facilitando para o aluno o entendimento de forma mais ampla, com o intuito de que se torne perceptível a unidade da diversidade dos conhecimentos.

O objetivo geral do trabalho foi de elevar o conhecimento no processo de aquisição, utilizando a ludicidade como auxilio em suas rotinas, examinando a importância interdisciplinar no entendimento escolar e em relação aos específicos seria, conhecer o grau de compreensão em leitura e em questões aritmética, auxiliando o conhecimento cognitivo, apreciando os conteúdos matemáticos e de língua portuguesa.

A pesquisa teve caráter bibliográfico, investigada por meios de artigos e livros, o objeto de estudo, com a finalidade de analisar e captar as características a respeito do tema, neste sentido buscou-se avaliar através da perspectiva educativa, os saberes escolares e suas diferencias aos saberes constitutivos das ciências. A partir disso elaboramos questionários que nos proporcionou recursos para as ação desenvolvida na pesquisa, partindo de questões norteadoras.

Inicialmente será tratado neste artigo o conceito interdisciplinar na ludicidade, uma vez que pretende estudar o ponto de vista dos teóricos quanto a destaque do lúdico no processo escolar, logo após abordaremos a evolução da interdisciplinaridade no processo ensino-aprendizagem desde os tempos remotos e a respeito das considerações dos autores, das necessidades encontradas na sala de aula, nas disciplinas de matemática e língua portuguesa, implementando leituras de imagens como ponte para criatividade, símbolos aritméticos para o reconhecimento de problemas matemáticos, imagens como associação de vogais e contagens numéricas.

**PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A abordagem da pesquisa é de nível qualitativo, onde minayo(2007), apud Bonatto, et al,(2012, p. 2) “define como sendo uma abordagem que se preocupa com uma realidade que não pode ser quantificada, trabalhando com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes”

 Na qual, foi aplicado uma entrevista pelos bolsistas trazendo três questões, que em um primeiro momento foi destinado a professora regente das turmas envolvidas para as ações, com o intuito de planejarmos as atividades. Dessa forma contribuíram, respondendo as seguintes questões: Qual o nível de aprendizagem

dos estudantes? Qual o número de estudante fora de faixa? Quais as necessidades dos estudantes?; logo após sucedeu uma observação simples com base na aplicação de uma atividade diagnóstica de matemática e língua portuguesa, efetuada em sala de aula, buscando compreender a desenvoltura no processo de aprendizagem dos estudantes inseridos nessas turmas.

Foram levantados dados sobre a realidade escolar, através de observações e entrevistas realizadas aos estudantes e a regente da sala de aula. A partir da sistematização das analises procuramos desenvolver atividades que propusessem momentos oportunos, significativos e dinâmicos para a aprendizagem, alinhado as necessidades dos alunos.

Desse modo, desenvolvermos as ações conciliadas as teorias de acordo com o tema adotado, trabalhando com o lúdico na interdisciplinaridade em propostas criativas, no cultivo da sensibilidade, utilização da linguagem e pensamento, tendo o jogo como dinamizador desse processo, acrescentando no desenvolvimento do estudante.

**3-CONCEITO INTERDISCIPLINAR NA LUDICIDADE**

A utilização do lúdico na rotina escolar se relaciona com jogos e brincadeiras, vem do latim *ludus* que significa “brincar”, onde sua formação se apoia em práticas criativas. É um recurso incentivador na educação, uma vez que obtém seu espaço no panorama escola e se apoia em ações do raciocínio e da linguagem do sujeito.

Segundo Modesto e Rubio (2014, p.3):

 É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real; há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento da realidade.

A respeito dessas concepções que cada vez mais se comprova, a ludicidade remete a criança a essas condutas de forma dinâmica, e por meio dela desenvolve percepção em derivados momentos de sua vivência, tanto escolar, quanto social, conseguindo ter uma aprendizagem significativa. A partir desse conceito, veremos como se dá sua interação nas práticas interdisciplinares.

 Mas o que seria interdisciplinaridade? Para Bonatto(2012,p.2), *et al*.:

 A interdisciplinaridade é um elo entre o entendimento das disciplinas nas suas mais variadas áreas. Sendo importante, pois, abrangem temáticas e conteúdos permitindo dessa forma recursos inovadores e dinâmicos, onde as aprendizagens são ampliadas.

De acordo com essa afirmação a interdisciplinaridade se preocupa em abordar uma temática que dialogue com diferentes disciplinas, tem sido um meio

para a melhoria nos padrões de educação, deste modo a produção de atividades com base em uma temática faz com que a criança amplie sua percepção sobre o assunto, trabalhado em outras disciplinas.

Então podemos compreender que a associação do lúdico com o interdisciplinar se apoia em condutas transformadoras, a fim que se manifeste no contato entre os envolvidos na função de adquirir compreensão, é usada nas rotinas educativas como metodologia para o aperfeiçoamento da aprendizagem, a valorizando como facilitadora para a interdisciplinaridade.

 Quando estudamos um assunto com um determinado tema, buscamos por meio de explicações e pesquisas, se apropriar a respeito. Modo padrão e ancestral de educar, qual é difícil para aprendizagem dos educandos, pois estudar diferentes assuntos de forma disciplinar exige mais atenção dos estudantes.

A respeito disso: Fazenda(1994) apud rojas(2002, p.10) afirma: “Que a sala de aula seja um ambiente em que o autoritarismo seja trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar”.

 Afirmando que podemos prover experiências significativas no ensino, relatando que o principal objetivo da atitude interdisciplinar seria quebrar as amarras dos padrões impostos pelas praticas educacionais, ou seja implementando uma nova forma de aprender, instigando o espirito critico do aluno.

**3.1-EVOLUÇÃO DA INTERDISCIPLINARIDADE AO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

Ao fim do século XIX, as ciências se segmentaram em várias disciplinas, desse modo surgiram buscas com a finalidade de promover um diálogo entre elas. As pretensões por um saber inovador manteve-se onde, na década de 70 buscou-se fundamentação teórica; Na de 80, um método; na de 90 construção de uma teoria. Na educação, objetiva procurar novas formas de estabelecer uma integração e interação entre as ciências, sob as quais essas praticas sociais se constrói, ocorrendo de forma nítida, no inicio do século XX.

Como denomina Gadotti(2004) apudSilva Thiesen (2008,p. 546*)* a Interdisciplinaridade :

surge na segunda metade do século passado, em resposta a uma necessidade verificada principalmente nos campos das ciências e da educação: Superar a fragmentação e o caráter de especialização do conhecimento, causados por uma epistemologia de tendência positivista em cuja raízes estão o empirismo, o naturalismo e o mecanicismo cientifico do início da modernidade.

 Em sua origem epistemológica, a interdisciplinaridade parte do ato de troca entre áreas do conhecimento:

O prefixo **Inter**, dentre as diversas conotações que podemos lhe atribuir, tem o significado de “troca”, “reciprocidade” e “disciplina”, de “ensino”, “instrução”, “ciência”. Logo, “a interdisciplinaridade pode ser compreendida como sendo um ato de troca, de reciprocidade entre as disciplinas ou ciências – ou melhor, de áreas do conhecimento” (FERREIRA, M., in FAZENDA 2011a, p. 22, grifo do autor).

Nessa linha de raciocínio, a interdisciplinaridade no processo de ensino é entendida como relações entre duas ou mais disciplinas, com ligação de conteúdos que se intercomunicam, promovendo interação entre o aluno, professor e cotidiano, abrangendo temáticas e conteúdos, permitindo dessa forma recursos inovadores e dinâmicos, ampliando a aprendizagem.

Partindo destes princípios, podemos analisar que uma das características do último século é a reorganização do pensamento. A sociedade frente ao mundo atual necessita de profissionais polivalentes, flexíveis e abertos às constante mudanças. A ação pedagógica diante a interdisciplinaridade deve ofertar a construção de uma escola participativa na formação social do indivíduo, bem como uma prática coletiva e humanitária na organização da escola.

Embora a temática da interdisciplinaridade esteja em questão, nas agências formadoras quanto nas escolas, e nas discussões sobre projeto político-pedagógico, os desafios para a superação da divisão e parcelamento na reorganização e coletivização do conhecimento que orienta a prática dos educadores ainda são enormes.

 A interdisciplinaridade contemplada nos PCN's fundamentam integração a prática docente através da óptica do desenvolvimento de competências e habilidades comuns aos alunos. Perspectiva através dos PCN's põe-se como desenvolvimento:

Um trabalho interdisciplinar, antes de garantir associação temática entre diferentes disciplinas – ação possível, mas não imprescindível –, deve buscar unidade em termos de prática docente, ou seja, independentemente dos temas/assuntos tratados em cada disciplina isoladamente. Em nossa proposta, essa prática docente comum está centrada no trabalho permanentemente voltado para o desenvolvimento de competências e habilidades, apoiado na associação ensino–pesquisa e no trabalho com diferentes fontes expressas em diferentes linguagens, que comportem diferentes interpretações sobre os temas/assuntos trabalhados em sala de aula. Portanto, esses são os fatores que dão unidade ao trabalho das diferentes disciplinas, e não a associação das mesmas em torno de temas supostamente comuns a todas elas. (Brasil (2002b, p. 21-22) apud Bonatto et al.(2012,p.10).

Nesse sentido, a interdisciplinaridade surge com um caminho para concepção instrumental no fazer educativo, buscando ampliar e desenvolver capacidades valiosas nos alunos e ofertar novos conhecimentos para os educandos e renovação

de seus métodos. É a partir dessa prática que o docente conceber o despertar da curiosidade, criatividade e a habilidade de cooperação em grupo no estudante refletindo em torno do social humanitário e desenvolvimento integral do sujeito. Tornando-se enriquecedor para os alunos e professores, a partir de articulação e planejamentos.

**3.2-LEITURA DE IMAGENS COMO PONTE PARA CRIATIVIDADE E UTILIZAÇAO DE SÍMBOLOS ARITMÉTICOS PARA O RECONHECIMENTO DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS**

Durante a história da humanidade o homem sempre produziu imagens como ferramenta para expressar os diversos aspectos vivenciados cotidianamente na sociedade a qual pertencia. O pensamento do século XXI não diverge da época das primeiras espécies de hominídeos.

De acordo com Correa e Becker(2017, p 1):

Cada vez mais o mundo é percebido por meio de imagens, uma realidade que faz parte do cotidiano desde o início da história da humanidade; o homem pré-histórico, segundo historiadores, utilizou-se das imagens para registrar suas ideias e os acontecimentos marcantes da sua comunidade. A expressão de seus sentimentos, expostos em forma de desenhos, são hoje textos lidos e decodificados. As imagens refletem várias ideias e conceitos, transmitem informações, estão carregadas de intenções e também podem ensinar.

 Analisando esses fatos, na vida contemporânea vivenciamos a era cultural visual. No cotidiano somos bombardeados as diversas imagens, capturamos muitas vezes sem ter tempo a uma análise autocritica, pela grande diversidade existente: imagens para deleitar, entreter, vender, que nos induz ao consumismo.

 No entanto, os professores podem utilizar desse meio da era visual como metodologia de ensino contribuindo para o desenvolvimento analítico e crítico do estudante. A imagem é vista pela perspectiva da praticidade, tendo grande relevância para os estudos históricos como meio de interpretação e compreensão no universo característico visual de cada cultura. Partindo dessas considerações a leitura de imagens pode promover pontos significativos para a alfabetização visual.

Correa e Becker(2017, p 2)afirma que:

Interpretar uma imagem é permitir uma reflexão sobre o próprio conteúdo, mas para isto, é necessário ser alfabetizado visualmente, do mesmo modo em que se foi alfabetizado para a escrita, pois é preciso que se entenda as imagens, que decifre seus códigos, que apontam o conhecimento cultural de si mesmo, que levam a lembrança de outras informações adquiridas em experiências de leitura, antes realizadas.

Além disso, incentivando o estudante não apenas a ver, a ler e compreender as imagens, propiciando interação entre texto e contexto, acrescentando novos saberes e desenvolvendo o olhar sensível e crítico nos estudantes, estimulando a criatividade no alunos por meio do despertar da comunicação e expressão do que sentiu através da leitura.

Nessa percepção de processos que possuam meios inovadores de enriquecimento para uma aprendizagem significativa, visando o desenvolvimento cognitivo e social, por meio que propicie aprendizagem prazerosa e dinâmica, dialogamos também na perspectiva do lúdico na matemática, com promoção de jogos quais forneçam meios de clareza para resolução de problemas matemáticos.

 A matemática por ser uma ciência exata torna-se complexo na visão dos estudantes, é perceptível através da convivência na sala de aula. Os jogos lúdicos matemáticos é fonte de estimulação e interação para os estudantes, resultando para um melhor desenvolvimento e motivação nos problemas proposto.

A respeito disso Abrantes(2011, n.p) fala que:

As noções matemáticas referentes à contagem, quantidade, espaço entre outros são e devem ser construídas pelas crianças a partir das experiências proporcionadas pelas interações com o meio que a cerca. Várias são as situações que requerem do aluno essas noções e elas vão aperfeiçoando com o tempo.

Com base nisso a utilização do lúdico torna as aulas dinâmicas, propiciando a interação dos alunos com os mesmos e o professor, resultando em situações favoráveis para a aprendizagem. Assim, a BNCC(p.41) explicita que a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo.

**3.3. ASSOCIAÇÃO DE IMAGENS COM VOGAIS E CONTAGENS COM BRINCADEIRAS NUMÉRICAS**

 Conhecer as imagens é um fato muito considerável no dia a dia, em grau escolar e social, baseado nisso esclarecemos dúvidas e ampliamos o olhar para o mundo em nossa volta, tudo está interligado em imagens, de um sinal de trânsito as placas espalhadas pelas ruas.

 A partir disso, levando para o contexto da educação é notável que trabalhar com imagens, de certa forma ampara as crianças que ainda não desenvolveram suas funções leitoras e escritas, de forma que ao se deparar com tais ideais possibilitam a associação das palavras. A utilização de imagens para a junção de

vogais é de suma importância para o progresso cognitivo dos estudantes, uma vez que ela estabelece uma conexão com as vogais já conhecidas em sala de aula.

 Desta forma, é importante salientar que as imagens que o professor leva para seus alunos não devem ser utilizadas gratuitamente, mas é preciso que sejam escolhidas adequando-as aos objetivos propostos a partir dos conteúdos trabalhados, buscando uma “relação sócio-afetiva com a imagem em uma situação de cognição” Molina(2007,p.25) apud Lima(2008,p.8).

 Portanto, as atividades referente as imagens busca saber a percepção dos alunos sobre suas apreensão em relação as vogais e suas devidas classificação, mentalizando já que não possui nenhum meio escrito.

A contagem é o primeiro contato que a criança tem para elaborar o conceito de número. O que acontece espontaneamente em jogos e brincadeiras do cotidiano infantil, possibilitando afirmar que a criança quando chega à escola traz uma gama de conceitos adquiridos em brincadeiras e jogos, que propicia a leitura do mundo que a circunscreve.

 Esse critério é um método estratégico para o desenvolvimento da noção de número, por fornecer a realização da classificação, em que a criança tem a possibilidade de juntar objetos a serem contados no meio de outros. Pela seriação, em que os objetos serão contados uma única vez. E por meio da correspondência biunívoca, em que será estabelecida a relação nome-objeto.

Atividades de contagem ampliam e transformam os conceitos que as crianças já trazem, conceitos que foram adquiridos no convívio com outras pessoas do seu grupo social. Essas exercícios concedem a construção numérica pela elaboração das operações lógico-matemáticas, que são realizadas para que a criança possa raciocinar, compreender a atividade e chegar a solução ao problema proposto.

**4-ANALISE E DISCURSÃO DOS RESULTADOS**

Ao decorrer das vivencias desenvolvemos atividades como: leituras de imagens, símbolos aritméticos, associação de imagens com vogais e contagens numéricas, onde sucedeu alguns benefícios relatados pela professora e pelos os estudantes, tais como: assimilação dos símbolos, criatividade na produção de textos a partir dos livros, desenvoltura, e interação entres os envolvidos, melhora no rendimento escolar.

 A partir dos relatos dos estudantes identificamos como os jogos e as atividades dinâmicas os estimularam ao envolvimento e realização das atividades propostas. O lúdico e a interdisciplinaridade proporciona a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, qual existiu como fonte geradora

da cooperação dos alunos, uma vez que o ser humano precisa de estímulos externos e internos para o aprendizado.

 Desse modo, as atividades foram de grande aceitação por parte da professora e alunos do Colégio, ponto que facilitou para o desenvolvimento. As abordagens das atividades demonstravam o desempenho e a curiosidade sobre os temas a serem tratados nos encontros, ao decorrer das dinâmicas víamos as necessidades dos aprendizes.

Os textos empregados como suporte para o desenrolar das atividades, foram disponíveis pela biblioteca da escola, em qual foi aplicado o projeto, e por rede social, no qual foi descoberto alguns livros para a leitura de imagens, tais como: "O Menino e o Peixinho", " O Ladrão de Galinha" e "Dois Passarinhos", e na rede social consultamos uma atividade de associação de imagens com vogais, orientado pela professora Suellen Rocha, do mesmo modo, para matemática " o da trilha numérica que trabalhou símbolos aritmético e a pizza numérica que funcionou para a contagem.

**5-CONSIDERAÇOES FINAIS**

No decorrer do desenvolvimento deste trabalho podemos compreender necessidades, a busca de leituras e pesquisa a respeitos das temáticas elucidadas, elaborando um conjunto de elementos bibliográficos para refletir sobre as contribuições da ludicidade nas práticas interdisciplinares, que permitisse a disseminação e socialização dos conhecimentos obtidos e experiência vivenciada. Os recursos teóricos alinhados na BNCC(Base Normal Comum Curricular) fundamentam na reflexão de proporcionar aos estudantes momentos significativos para aprendizagem partindo da perspectiva de desenvolver o todo do aluno, propiciando um momento de entretenimento. Buscou-se também alinhar as atividades desenvolvidas com o planejamento da regente da sala.

Ao decorrer das vivências estabelecendo relação entre a teoria e a prática chegamos a conclusão: de que alguns estudantes possuíam necessidades de auxílio na interpretação de imagens não conseguindo refletir e até mesmo identifica-la, da mesma forma apresentou problemas em distinguir símbolos aritméticos. Entretanto, os objetivos trabalhado também foram alcançados: Proporcionar aos estudantes práticas dinâmicas entre as disciplinas de língua portuguesa e matemática, ofertando a eles momentos significativos para a aprendizagem através da interação desenvolvendo habilidades.

Diante do exposto, concluímos que o projeto teve como foco, o lúdico, onde de fato é um meio de enriquecer o processo de ensino, relacionando com a realidade escolar e a prática interdisciplinar. Portanto, é fundamental que os professores sejam mediadores dessa prática e da visão lúdica no ensino para que

assim um novo olhar possa surgir no desenvolvimento de atividades, inovando e fortalecendo a área, de forma a refletir as necessidades da educação atual.

**6-** **REFERÊNCIAS**

ABRANTES, Maria das Graças de**. O Lúdico na Matemática**, 2011. Disponível em:<https://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-na-matematica/58275/>, acesso em 12 de set. 2019.

BONATTO, A. et al. **Interdisciplinaridade no ambiente escolar**. Ijuí: UNIJUÍ, 2012.

CORREA, Maria Eliane de Oliveira; BECKER, Rosana. A Leitura de Imagens como Processo de Desenvolvimento da Criatividade. **Revista Cientíﬁca Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Vol.13, Ano 2, 2017.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. INTERDISCIPLINARIDADE: Didática e Prática de Ensino. **Revista do Grupo de Estudo e Pesquisa em Interdisciplinaridade**.2015.

LARA, S. et al. Trabalhando a Interdisciplinaridade Com o Tema Transversal Saúde na Formação Inicial de Estudantes do Curso Normal. Rio de janeiro: **Revista Ciências & Ideias**,2015.

LIMA, Cristiane Rodrigues de. **O Uso da Leitura de Imagens Como Instrumento Para a Alfabetização Visual**. 2008

MATOS, Sandra Maria Nascimento. **Experiência de Contagem na Educação Infantil**. São Cristóvão- SE: 2012.

MENEGUCCI, Franciele; MAYUMI, Vanessa. **Práticas de Ensino Interdisciplinar**: Projeto Criando com a Geometria. Poço de Caldas, MG: 2015.

MINISTÉRIO da EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular (Primeira Versão). Brasília, DF: Ministério da Educação, 2015.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio.Brasília, DF: Ministério da Educação, 2002.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana Alcântara Silveira**. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento**. Volume 5. FAC, são roque, São Paulo: 2014.

ROJAS, Juciara. **O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem**: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola. Mato grosso do sul: 2002.

SANTOS, Cristiane Cimelle da Silva; COSTA, Lucinalva Ferreira da; MARTINS, Edson. A Prática Educativa Lúdica: Uma Ferramenta Facilitadora na Aprendizagem

na Educação Infantil. **Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET**, Curitiba, Paraná: 2015.

SILVA THIESEN, *Juares* da. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem **: Revista Brasileira de Educação**, . Vol. 13, núm.39. Rio de janeiro Brasil, 2008.

VILCHES, Manolo Peres. **O lúdico na Atitude Interdisciplinar**. São Paulo:*, 2009.*

.

1. Graduanda em licenciatura em pedagogia pela Universidade de Pernambuco, campus-Mata Norte, flaviacaroliny7@gmail.com.

² Graduanda em licenciatura em pedagogia pela Universidade de Pernambuco, campus-Mata Norte, silvakarolliny4@gmail.com.

³ Doutora e professora em educação da Universidade de Pernambuco, campus-Mata Norte, fatimamaria18@gmail.com.

4 Licenciada em ciênciase pedagogia pela UPE, Especialista em desenvolvimento e gestão da capacidade humana nas organizações pela UPE e políticas públicas e inovação pela Fundaj,

profabete@gmail.com. [↑](#footnote-ref-1)