



ISSN: 0975-833X

Available online at <http://www.journalcra.com>

INTERNATIONAL JOURNAL  
OF CURRENT RESEARCH

*International Journal of Current Research*  
Vol. 14, Issue, 01, pp.20388-20394, January, 2022

DOI: <https://doi.org/10.24941/ijcr.42877.01.2022>

## RESEARCH ARTICLE

# A IMPORTÂNCIA DO ENSINO LÚDICO PARA JOVENS E CRIANÇAS QUE FREQUENTAM O CENTRO CULTURAL DO BAIRRO PIEDADE

Assis, E. L. P., Reis, G.P., Nogueira, F. C., Pereira, C. A. and Amaral, R. R.

Universidade Federal de Ouro Preto

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received 17<sup>th</sup> October, 2021

Received in revised form

15<sup>th</sup> November, 2021

Accepted 20<sup>th</sup> December, 2021

Published online 31<sup>st</sup> January, 2022

#### Keywords:

Ensino Não-Formal, Ensino-aprendizagem, Lúdico, Autonomia, Brincar.

#### \*Corresponding author:

Assis, E. L. P.,

### ABSTRACT

O presente trabalho aborda a relevância do ensino lúdico como forma de ensino aprendizagem, tendo como base o ensino não-formal, essas formas de aprendizagem viabilizam novos métodos de ensinamento, que contribui diretamente para construção de uma educação mais qualificada e emancipatória, colaborando com o ensino formal. Durante o ano de 2019 mais de 100 alunos frequentaram o centro cultural do bairro Piedade com o intuito de desenvolver alguma atividade, sendo 40 destes com atividades de reforço escolar, 26 participaram das oficinas promovida pelo Festival de Inverno. Com isso, ressaltamos a importância do brincar, como forma de ensino para jovens e crianças que frequentam o Centro Cultural, pois, por meio de oficinas e jogos é possível que o aluno desenvolva habilidades como concentração, motivação, coordenação motora, além de facilitar o entendimento do conteúdo das disciplinas formais. Através do lúdico o aluno expande sua imaginação, aumenta sua criatividade e seu interesse em participar das atividades escolares, contribuindo de forma gradativa para sua autonomia.

Copyright © 2022. Assis et al. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Assis, E. L. P., Reis, G.P., Nogueira, F. C., Pereira, C. A. and Amaral, R. R. "A importância do ensino lúdico para jovens e crianças que frequentam o centro cultural do bairro piedade", 2022. *International Journal of Current Research*, 14, (01), 20388-20394.

## INTRODUCTION

O projeto de extensão multidisciplinar que ocorre no Centro Cultural do Bairro Piedade (CCBP) em Ouro Preto, MG, teve início no ano de 2016, desde então a sua missão é promover a democratização da cultura, reforçando os laços coletivos, junto à comunidade. Deste modo, as atividades desenvolvidas no CCBP objetivam a promoção da autonomia dos jovens e crianças que frequentam o espaço cultural. As ações realizadas no centro cultural têm como fundamento orientar os jovens e as crianças em suas dificuldades escolares, além de ofertar outras atividades como aulas de inglês oficinas e visita a pontos turísticos da região. As aulas de reforço escolar são feitas em apoio, principalmente, aos alunos da Escola Municipal Izaura Mendes, localizada no bairro Piedade. As aulas do CCBP são realizadas em dois períodos (manhã e tarde) 3 vezes por semana, acompanhadas por três alunos extensionistas da Universidade Federal de Ouro Preto. No dia a dia, os alunos trazem suas dúvidas escolares, desenvolvem exercícios e participam de oficinas lúdicas de ensino-aprendizagem no espaço.

Pautadas no ensino não-formal, as aulas de reforço escolar são desenvolvidas em sua grande maioria de forma lúdica e divertida, atendendo o método lúdico de ensino - aprendizagem, que visa despertar o interesse dos alunos ao conhecimento, como também mostrar para eles que existem outras formas de aprender e que é possível aprender brincando. Deste modo, enfatizamos o ensino lúdico como uma ação inspiradora que traz prazer e estimula a criatividade dos estudantes, contribuindo cada vez mais por um ensino qualificado e menos pragmático. Este trabalho apresenta a importância do ensino lúdico na educação não-formal no projeto de extensão realizado no Centro Cultural do Bairro Piedade, como são desenvolvidas as atividades e a sua importância no processo de formação dos cidadãos como sujeitos autônomos.

**O ENSINO NÃO-FORMAL E O LÚDICO:** A educação tem como essência instigar a autoconstrução humana, pois através dela o homem manifesta as suas habilidades e conhecimentos, sendo que a atividade educativa consiste em propiciar ao indivíduo a apropriação de conhecimento, habilidades, valores, comportamentos (SCHLESENER et al, 2016). Porém, em

nossa sociedade capitalista a educação vem perdendo a sua essência, o que acarreta no sucateamento do sistema educacional, tornando o ensino formal cada vez mais pragmático e voltado para atender os interesses da classe dominante (GIANCATERINO, 2017). Mesmo que a educação seja declarada como um direito prioritário do cidadão, ela expressa também os reflexos do mundo do trabalho e sofre as influências do mercado, da nova política de emprego do mundo moderno e da relação público e privado” (PAIVA, 2001). Essa inversão de valores na educação impede que ela exerça a sua função de emancipação humana, o que reflete de forma negativa em nossa sociedade, impedindo que a educação escolar atinja sua finalidade de mobilização e conquista de direitos sociais (PARREIRA E JOSÉ FILHO, 2011). Deste modo, referencia-se o ensino não-formal como forma de ensino para além dos muros das instituições escolares, pois uns de seus objetivos é a universalização do conhecimento, o ensino não-formal é um processo de formação para a cidadania (GOHN 2014, p.40). A educação não formal oportuniza um processo de conscientização de seu contexto sócio histórico, transformando-o em um cidadão participativo e crítico (PARREIRA E JOSÉ FILHO, 2011).

Parreira e José Filho (2011) entendem que, o contexto atual da educação precisa ser compreendido além dos processos de ensino e aprendizagem que ocorrem no interior das escolas formais, em que tal realidade mostra que é preciso compreender o sentido da educação de forma mais abrangente. De acordo com Gohn (2006), necessitamos de uma nova educação que prepare o cidadão para transformar sua realidade, através da cultura política emancipatória. Na perspectiva de superar as dificuldades apresentadas nas instituições de ensino formal os alunos buscam no ensino não-formal uma alternativa de aprendizagem menos densas, sendo assim, defende-se que o ensino lúdico representa uma forma diferente de ensinar, pois desperta o interesse de crianças/alunos em se desenvolver de forma natural as atividades (ALVES, 2004). “As práticas pedagógicas em contexto não escolar estendem-se aos educadores que desenvolvem atividades diferenciadas e/ou complementares à educação formal, com o objetivo de participar da emancipação da pessoa”(PARREIRA E JOSÉ FILHO, 2011). Dallabona e Mendes (2004) reforçam a importância do ensino lúdico dentro das instituições escolares, haja vista, que esta prática pedagógica incentiva e estimula o aluno a está presente na escola, sendo cada vez mais participativo nas aulas, abrangendo seus conhecimentos e habilidades. Alves (2004) apresenta a importância do lúdico no ensino-aprendizagem, como um novo método. O autor acompanhou alunos do ensino fundamental durante 4 meses, onde foi possível analisar que a turma que utilizou o método lúdico conseguiu apresentar um resultado melhor do que aqueles que não fizeram o uso da metodologia lúdica. Desta pesquisa, a turma A que utilizou o método lúdico obteve 80% de aproveitamento na prova, diferente da turma B que utilizou meios tradicionais de ensino e teve 50% de proveito na atividade avaliativa. “É baseado neste contexto que se deve buscar uma nova proposta, e que esta aproveite de forma consciente o lúdico como instrumento metodológico durante as aulas, possibilitando um desenvolvimento que respeite a criança e ao adolescente”(ALVES, 2004). Segundo, Da Silva et al (2019) 73% dos alunos procuram o Centro Cultural do Bairro Piedade com o intuito de participar do reforço escolar, em busca de melhorar seu desempenho nas instituições escolares, 46% têm o interesse em brincar e 53% em participar de oficinas lúdicas.

Isto posto, compreende que a educação formal e a não formal caminham paralelamente e, portanto, há a possibilidade de enriquecer o ensino formal, ministrado nas escolas, conteúdos da educação não formal, como os conhecimentos relativos às motivações, à situação social, à origem cultural, etc. (PEREIRA E JOSÉ FILHO, 2011). Vale ressaltar que, o saber lúdico permite ao educador romper com as metodologias pragmáticas de ensino, tendo uma visão clara sobre o brincar para a vida do aluno, pois o professor aumenta a capacidade de entendimento do conteúdo e torna a aula bem mais prazerosa (ALVES e BIANCHIN, 2010). Assim sendo, o lúdico é apresentado de forma prazerosa, uma visão mais realista, onde a criança expressa suas vontades, criando, criticando, analisando e transformando sua realidade (DALLABONA e MENDES, 2004). Dessa maneira, pode-se dizer que o jogo lúdico para a aprendizagem é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. O lúdico, busca na importância do brincar como prática de desenvolvimento humano o que torna essa ação de ensino essencial para a construção de um sujeito autônomo (ALVES e BIANCHIN, 2010, p.27). Segundo Souza (2012) a brincadeira pode ser umas das principais fontes para transmissão de conhecimento e expressividade do corpo, pois a sua apropriação desenvolverá fatores sociais, econômicos e culturais. Assim, o conhecimento social obtido da educação lúdica apresenta meios para compreensão do contexto em que os alunos estão inseridos, provocando em si uma reflexão sobre sua realidade (ALVEZ, 2004).

O lúdico utilizado como forma de ensino-aprendizagem é posto como um feito inspirador que promove a independência e autoconfiança dos alunos. “O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência instintiva da criança”(DALLABONA e MENDES, 2004, p.112). O ensinamento lúdico torna o aluno um agente transformador da realidade em que está inserido, unindo a vontade e o prazer para desenvolver as atividades (FALKEMBACH, 2006). Dinello (2004) sobre as atividades lúdicas: as crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes (apud FALKEMBACH, 2006). Brincando o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, suas necessidades de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos (DALLABONA e MENDES, 2004). Desta maneira, destaca-se a importância do lúdico utilizado como meio para ensino e aprendizagem, sendo que o lúdico representa a liberdade de expressão, a renovação e a criação do ser humano (ALVES, 2004).

## **METODOLOGIA**

O método do lúdico é utilizado como forma de ensino-aprendizagem pela equipe do Centro Cultural do Bairro Piedade, as aulas de reforço são embasadas no ensino não-formal e têm como propósito incentivar a leitura, orientar os alunos em seus exercícios escolares, contribuindo para melhorar seu desempenho na instituição escolar de ensino formal, além de promover demais atividades como oficinas e

passeios buscando ampliar o conhecimentos e as habilidades dos jovens e crianças que frequentam o projeto de extensão universitária. Os alunos extensionistas do projeto apresentam aos alunos conteúdos diversificados para melhor compreensão dos exercícios utilizando o lúdico como forma de ensinamento, que otimiza a interação entre os monitores da extensão e os alunos da comunidade local. O fundamento do ensino lúdico não é de impor aos alunos o que fazer e sim construir juntamente com eles uma perspectiva de construir um ambiente educacional mais atrativo, criativo e democrático. Isto posto, a equipe do CCBP utiliza os seguintes métodos lúdicos:

- jogos de leitura: são desenvolvidos em rodas, onde os alunos vão revezando a leitura programada e em seguida apresentam o que entenderam através de desenho ou gestos para os outros alunos;
- bingo da matemática: utilizado para memorização da tabuada que pode ser usado com outras operações matemáticas como a adição e a divisão;
- Montagem de frases: os alunos são separados em 2 grupos ou mais, logo as palavras são distribuídas de forma embaralhada, escrita em folha de ofício. Os estudantes precisam montar as frases corretamente no tempo determinado e em seguida escrevê-las no quadro. Por fim, o grupo que concluir todas as etapas vence o jogo;
- Jogo da força: os alunos formam duplas e entre eles escolhem um tema e uma palavra a ser adivinhada. Após, apresentam no quadro a quantidade de letras que a palavra tem para que os outros integrantes tenham que adivinhar qual palavra é;
- Ditado estourado: são colocadas palavras dentro de balões, em sua grande maioria estas palavras encontram algum erro de acentuação, que são pendurados próximo ao quadro, onde os alunos dirigem-se até eles e os estouram, analisando as palavras e identificando seu erro;
- Competição das palavras: o monitor apresenta as palavras no quadro através de figuras geométricas ou desenhos, os alunos têm que adivinhar as palavras que são construídas pelas iniciais de cada figura e em seguida montar uma frase, a frase mais criativa, em votação, ganha um prêmio;
- Jogo da vareta: através das varetas que os próprios alunos customizaram. A dinâmica do jogo é retirar as varetas que serão jogadas sobre a mesa, cada cor tem uma pontuação, quem conseguir somar a maior pontuação retirando as varetas do monte sem mexer as demais ganha.
- Gincana do dicionário: são distribuídos em uma folha diversas palavras das quais os alunos procuram no dicionário o seu significado. Os alunos se organizam em duplas e com tempo determinado para fazer cada rodada da tarefa.

Em 2019 no Festival de Inverno da UFOP, foram realizadas no CCBP oficinas de perna de pau, oficinas de papagaio (pipas) e “maquiagem de horror”, além de outras;

- Oficina de perna de pau: ocorre durante 3 dias consecutivos o seu objetivo é de ensinar os jovens e as crianças a darem seus primeiros passos com a perna de pau;

- Oficina de papagaio (pipas): os alunos são ensinados a produzirem os papagaios (pipas) com materiais de baixo custo (plástico, seda, bambu, linha) conscientizando-os a soltar as pipas distantes da rede elétrica e sobre a importância da não utilização de cerol e linha chilena;
- Maquiagem de horror: seu propósito é apresentar através da maquiagem os efeitos especiais aplicados em filmes e teatros.;
- Aquarela: com tintas e pincéis os alunos exploram sua imaginação desenhando e colorindo/pintado aquarelas.
- Oficina de jogos e improvisação: Os alunos improvisaram o tema definido no momento, através de danças, expressões corporais e objetos.
- Oficinas de jogos e brinquedos musicais: são apresentados para as crianças instrumentos musicais e formas de jogos através de outros objetos.

A metodologia do lúdico apresentada no CCBP, além de contribuir para melhorar o baixo desempenho escolar, tem um valioso impacto cultural na vida dos jovens e crianças que frequentam o espaço, pois reforça o objetivo do projeto em despertar a autoconfiança dos alunos na resolução dos seus problemas individuais e coletivos, contribuindo para que se tornem seres cada vez mais autônomos.

## RESULTADO E DISCUSSÕES

O lúdico é posto como uma forma mais suave de ensinamento, o que facilita a compreensão do conteúdo apresentado. A forma como são desenvolvidas as atividades através do lúdico, gera uma maior motivação no aluno em busca do resultado, pois quanto mais próximo de sua realidade mais prático fica a compreensão do que é dito. Dessa maneira, ressaltamos a importância do lúdico como prática de ensino - aprendizagem do ensino não - formal e a sua relevância para jovens e crianças que frequentam o CCBP, tendo em vista que essas formas de ensino, além de ajudar nas dificuldades apresentadas pelos alunos e aumentar o interesse em participar das atividades, também desenvolvem demais habilidades dos estudantes, contribuindo no processo de formação dos cidadãos em busca de sua autonomia. Como relata o depoimento de uma mãe cuja o seu filho frequenta o CCBP “O meu filho tem várias dificuldades de aprendizagem. Inclusive solicitei à escola que ele repetisse a série, mas a escola não aceitou. Questionei a direção, mas eles disseram que ele sabia ler, mas não sabia. Como a escola não percebeu que ele não sabia ler? (...) eu não tenho condições de pagar uma aula de reforço, o projeto foi minha salvação, ele não sabia ler antes de participar do projeto”. Assim sendo, enfatizamos a prática lúdica como uma atividade que contribua de forma gradativa no processo de ensino - aprendizagem, reforçando a importância deste método ser utilizado com maior frequência nas instituições escolares de ensino formal. Os monitores procuram sempre apresentar novas formas de ensinar através do lúdico para a melhor compreensão dos alunos, pois a ludicidade é apresentada na linguagem do aluno o que torna o aluno agente transformador do que é apresentado. Como mostra nas Figuras 1 e 2 as crianças realizando uma etapa das atividades. Na referida Fig. 1, é possível observar os alunos, desenvolvendo a atividade de forma concentrada gerado uma maior capacidade de compreensão do que foi passado, expandindo a sua imaginação para êxito da atividade. Na Fig. 2 apresentada acima, os alunos estão fazendo parte do processo de construção da atividade do

jogo da vareta, onde é possível observar seu empenho e vontade em participar do que foi proposto, tornando-os parte da criação e resolução da atividade, o que estimula a sua autonomia. Para maior participação dos alunos e busca de sua autonomia também são desenvolvidas outras atividades como mostram as Figuras 3 e 4 abaixo.



Figura 1. Jogo da leituraFonte: Autoria própria



Figura 2. Jogo da varetaFonte: Autoria própria

Já na imagem 3, as crianças estão desenvolvendo uma atividade que estimula a sua capacidade de interação e participação, no qual o objetivo proposto é ir até o quadro e estourar o balão e pegar as palavras, estimulando desta forma suas habilidades de mobilização e conhecimento sobre a ortografia da língua portuguesa. Podemos analisar na figura 4, a interação dos alunos para resolução do exercício, este jogo gera na criança a aptidão de competição, estimulando sua imaginação, aperfeiçoando seus entendimentos sobre as figuras geométricas e escrita. Também são desenvolvidas outras atividades como mostra nas Figuras 5, 6, 7 e 8, abaixo: Na Figura 5 está representada a tabela do bingo da matemática, esta atividade apresenta uma forma mais divertida de aprender as operações da matemática, desta forma o envolvimento do aluno para desenvolvimento do exercício se torna mais simples o que ajuda na compreensão do conteúdo.

A figura 6 está representada na imagem das palavras que serão cortadas e espalhadas sobre a mesa, para montagem das frases. O objetivo desta ação é estimular o raciocínio lógico dos alunos, apresentando algumas normas da língua portuguesa de uma forma animada, estimulando a criança a participar das

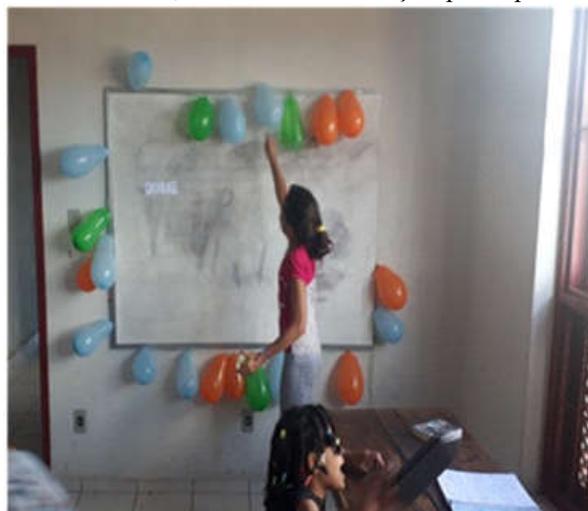


Figura 3. Ditado estourado.Fonte: Autoria própria



Figura 4. Competição das palavras.Fonte: Autoria própria

Bingo			Bingo		
$80 + 17$	$33 + 22$	$63 + 54$	$33 + 22$	$63 + 54$	$80 + 17$
$23 + 11$	$77 - 10$	$88 - 24$	$77 - 10$	$88 - 24$	$23 - 11$
$38 + 12$	$22 - 22$	$87 + 11$	$22 - 22$	$87 - 24$	$38 + 12$
$21 + 9$	$19 - 9$	$97 - 71$	$19 - 9$	$97 - 71$	$21 + 9$
$57 - 30$	$48 + 21$	$78 + 24$	$48 + 21$	$78 + 24$	$57 - 30$

Figura 5. Bingo da matemática. Fonte: Google

atividades. Como mostra na Figura 7, os alunos procurando a palavras no dicionário, esta atividade tem como função estimular o conhecimento de novas palavras e aprimorar a escrita dos alunos.



Figura 6. Montagem das palavras. Fonte: Google imagem

Na Figura 8, está representado o jogo da forca que é desenvolvido de forma prazerosa onde os alunos mostram seu conhecimento sobre a escrita das palavras, melhorando seu vocabulário, exercitando sua imaginação. Além das ações anteriores também ocorrem oficinas no espaço, seguem representadas nas Figuras 9,10,11,12,13 e14.



Figura 7. Gincana do dicionário. Fonte: Google imagem

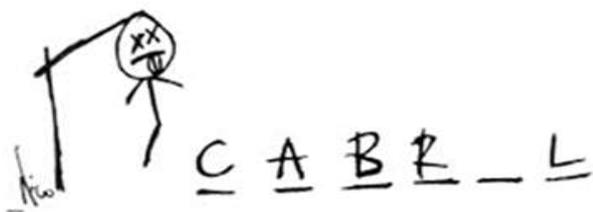


Figura 8. Jogo da forca. Fonte: Google imagem.

A Figura 9, mostra as crianças participando da oficina de maquiagem de horror desenvolvida pelo festival de inverno em parceria com o (CCBP), nesta ação os alunos aprenderam a fazer efeitos especiais, através da maquiagem simulando feridas sobre sua pele. Na Figura 10 representada acima, os alunos, realizando a oficina de perna de pau, nesta atividade eles aprenderam a andar sobre a perna, a ação durou 3 dias, no primeiro dia foi ensinado como prende os pés e a perna sobre o objeto, no segundo dia foi passado as táticas para equilibrar sobre a perna de pau, no terceiro dia os estudantes aprenderam a andar com a perna de pau sozinhos. Esta ação, é de suma importância para desenvolvimento de habilidades cognitivas, pois através dela é possível que a criança trabalhe a coordenação motora, aumentando o nível de concentração, o que é benéfico para sua evolução enquanto ser social. A Figura 11 mostra os alunos interagindo na oficina de jogos e improviso, esta atividade aumenta a socialização dos alunos, além de desenvolver habilidades motoras, exercitando sua imaginação reinventando e conhecendo novas culturas.



Figura 9. Oficina maquiagem do horror. Fonte: Autoria própria.



Figura 10. Oficina de perna de pau. Fonte: Autoria própria.

A Figura 12, mostra os estudantes fazendo o papagaio (pipa), utilizando tais matérias: saco plástico, bambu, fibra, linha e tesoura, onde eles foram ensinados de como corta o plástico, fazer barbela e a rabiola, além disso alunos foram, orientados

sobre os perigos de soltar o papagaio (pipa) próximo da rede elétrica e da utilização de cerol e linha chilena.



Figura 11. Jogos e improviso. Fonte: Autoria própria.



Figura 12. Oficina de papagaio (pipa). Fonte: Autoria própria

A Figura 13, apresenta abaixo, os alunos participando da oficina de aquarela, nesta atividade eles expressam sua criatividade através das tintas, expandindo sua imaginação de forma sadia e harmoniosa. A Figura 14, abaixo, mostra os alunos brincando na oficina de jogos e brinquedos musicais, esta atividade possibilita que o aluno desenvolva habilidades motoras, além de estimular sua sensibilidade visual e auditiva, através da música e dos objetos. As atividades lúdicas que acontecem no CCBP são bastante requisitadas pelos jovens e criança da comunidade, em levantamento feito pela equipe durante o ano de 2019, foi constatado que, mais de 100 alunos circularam pelo espaço com o intuito de participar de algumas atividades no espaço, sendo 40 destes com aquisição para o reforço escolar, 26 participaram das oficinas promovida pelo Festival de Inverno. Desta forma, ressalta-se a importância do impacto cultural que ocorre nas vidas dos jovens e crianças que frequentam o espaço, o que torna fundamental essa ação para construção de um ambiente democrático e fortalecimento dos

laços culturais, pois através da educação o sujeito consegue transformar sua realidade.



Figura 13. Oficina de aquarela. Fonte: Autoria própria



Figura 14. Oficinas de jogos e brinquedos. Fonte: Autoria própria

Sendo assim, o lúdico interfere de forma positiva para os monitores e alunos, haja vista que, ambos fazem parte do processo de construção, isto promove uma interação mais palpável entre os alunos e monitores, promovendo uma troca de saberes contribuindo de forma gradativa para o desenvolvimento da coletividade.

## CONCLUSÃO

Concluimos que a educação compreendida em seu sentido amplo é capaz de mudar a nossa realidade e contribuir para construção de uma sociedade menos desigual. Deste modo, reforçamos a importância do ensino não-formal como forma de ensino e aprendizagem, pois ele vai além das formas tradicionais de ensino. Com foco em contribuir para melhora do desempenho dos alunos nas instituições formais, o lúdico é posto como forma de ensino a ser seguido. Dessa forma, os monitores do CCBP recorrem ao lúdico em busca de minimizar as dificuldades escolares dos jovens e crianças que frequentam o Centro Cultural do bairro Piedade. Através do lúdico é possível desenvolver várias habilidades, além da autonomia dos alunos. Visando a coletividade e a universalização dos meios, ponderamos através do referencial teórico que, o jogo não deve ser visto apenas como algo de criança, o jogo está presente no processo de construção

humana e que possibilita à criança um desenvolvimento maior de suas habilidades. Ressaltamos também que, esta forma de ensino possibilita resgatar a essência da educação como meio de promoção do conhecimento e da autoconstrução humana. Na perspectiva de cada vez mais contribuir com o ensino e a cidadania e de tornar o CCBP cada vez mais próximo do mundo daqueles que frequentam, a equipe do projeto tem em pauta construir uma brinquedoteca no local, visando a forma lúdica como um método de grande sucesso no processo de ensinamento e desenvolvimento de outras habilidades.

### Agradecimento

Agradecemos a Fapemig, Capes, CNPq, Fundação Gorecix, ao apoio institucional da Escola Municipal Isaura Mendes, da UFOP, Pró Reitoria de Extensão (PROEX) da Universidade Federal de Ouro Preto, Nívea Carolina Guimarães pela revisão do artigo, Associação dos Moradores do Bairro Piedade, Venerável Ordem Terceira do Carmo de Ouro Preto, ao Departamento de Medicina de Família, Saúde Mental e Saúde Coletiva (DEMESC) - EMED – UFOP e demais colaboradores do bairro Piedade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alves, R. M. (2004). *Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental*(pp. 106-107). In: III encontro de pesquisa em educação da UFPI/II Congresso Internacional em Educação.
- Alves, L., & Bianchin, M. A (2010). O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, 27 (83), pp. 282-287.
- Gohn, M. da G. (2014). *Educação não formal, aprendizagens e saberes em processos participativos*(2, 1). Investigar em educação.
- Dallabona, S. R., & Mendes, S. M. S. (2004). O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. *Revista de divulgação técnico-científica do ICPG*, 1(4), pp. 107-112.
- Da Silva, A. M. T. B., Mettrau, M. B., & Barreto, M. S. L. (2008). O lúdico no processo de ensino-aprendizagem das ciências. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, 88(220).
- Da Silva, V. F.; Assis, E. L. de P., Reis, G. de P. dos, Pereira, C. A., & Guimarães, N. C. (2019, setembro). *Análise do perfil do grupo familiar dos estudantes que frequentam o projeto de extensão universitária em centros culturais*. XLVII Congresso brasileiro de educação em Engenharia e II simpósio Internacional de Educação em Engenharia ABENGE. Fortaleza – CE.
- Falfalkembach, G. A. M (2006). *O lúdico e os jogos educacionais*. CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS.
- Gohn, M. da G. (2006). *Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas*(14, 50, pp. 27-38). Ensaio: avaliação e políticas públicas em educação.
- Giancaterino, R. (2017). *A influência de Marx na educação*. Artigo Científico Retirado a, 20.
- Parreira, L. A.; José Filho, P. M. (2011). A educação não formal: desafios de uma prática pedagógica. *Serviço Social & Realidade*, 19.1.
- Piana, M.C. (2010). Serviço Social e Educação: olhares que se entrecruzam. *Serviço Social & Realidade* 18.2, pp. 182-206.
- Schlesener, A. H., Masson, G., & Subtil, M. J. D. (2016). *Marxismo (s) e educação*(Chap. 1, p. 420). Editora UEPG.
- Sousa, L. E.A. (2012). *Jogos e brincadeiras populares e práticas corporais alternativas: um encontro imprescindível*. In: IV CONECE.

\*\*\*\*\*