



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE EDUCAÇÃO
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

SILVANI DE LIMA FONSECA

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

GURUPÁ - PARÁ

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F6761 Fonseca, Silvani de Lima.
O Lúdico como Estratégia de Aprendizagem na Educação
Infantil / Silvani de Lima Fonseca. — 2023.
30 f.

Orientador(a): Prof^ª. MSc. Raimunda do Socorro Rodrigues
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Altamira, Faculdade de
Educação, Altamira, 2023.

1. Estratégia de aprendizagem. 2. Educação Infantil. 3.
Lúdico. I. Título.

CDD 370

SILVANI DE LIMA FONSECA

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Faculdade de Educação, Campus Universitário de Altamira, da Universidade Federal do Pará (UFPA) - Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR) – Turma Gurupá, como pré-requisito para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ms. Raimunda do Socorro Rodrigues

GURUPÁ, PARÁ

2023

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Elaborado por

Silvani de Lima Fonseca

Como requisito parcial para obtenção do grau de

Licenciada em Pedagogia

TCC aprovado em 23 / 01 / 2023.

Banca Examinadora:

Prof.^a Ms. Raimunda do Socorro Rodrigues - UFPA (Orientadora)

Prof.º Dr. Luiz Carlos Souza Bezerra – UFPA (Membro da Banca)

Prof.º Msc. Marconde Ávila Bandeira – UFPA (Membro da Banca)

Dedico este trabalho aos meus familiares, amigos e colegas de curso pelo apoio incondicional, especialmente nos momentos em que me senti cansada e pensei em desistir. A todos dedico este trabalho.

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso contou com a ajuda de diversas pessoas, dentre as quais agradeço:

Agradeço primeiramente à Deus, por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades e permitir vivenciar e realizar mais um sonho em minha vida.

Aos meus pais, Ronaldo Cordeiro de Lima e Lindanor Barbosa de Lima, pelo amor, incentivo, apoio incondicional, valores, educação e, por mostrar que a educação é o caminho e a transformação do mundo.

Ao meu esposo José Araújo da Fonseca, pelos momentos de companheirismo e dedicação e na vivência das alegrias e tristezas da vida.

As minhas filhas, Kérflem Hirlany de Lima Fonseca, Kétlem Hérelly de Lima Fonseca e Kérem Hévelly de Lima Fonseca meus bens mais preciosos a quem dedico minha vida.

As minhas amigas Andrea Amaral de Souza, Ana Cláudia do Nascimento Ramos, Maria Marta Marques Alves, que compartilharam dos inúmeros desafios ao longo da experiência acadêmica, fazendo-a uma das melhores fases da minha vida.

A minha orientadora Prof.^a Raimunda do Socorro Rodrigues pela sua dedicação, paciência e pelas preciosas orientações, que fizeram grande diferença para a conclusão deste trabalho.

A UFPA, pela proposta curricular do PARFOR, que serviu como sustentáculo para o nosso conhecimento.

Em nome de minha amiga Edilene Dias Teixeira, quero agradecer aos meus colegas do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pela troca de ideias e ajuda mútua, pois juntos conseguimos avançar e ultrapassar todos os obstáculos.

.

O homem não é nada além daquilo que a
educação faz dele.
(KANT, 199, p.15)

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÔNIMOS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PARFOR	Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFPA	Universidade Federal do Pará

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Silvani de Lima Fonseca¹

RESUMO

O presente trabalho é um estudo bibliográfico que tem como tema “*O lúdico como estratégia de aprendizagem na educação infantil*”, tendo como objetivo geral compreender a ludicidade enquanto estratégia didática no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Como objetivos específicos: levantar informações históricas e conceituais a respeito do lúdico/ludicidade; verificar como a ludicidade é utilizada enquanto estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil; compreender como a ludicidade pode promover o aprimoramento da aprendizagem dos alunos da educação infantil. A metodologia desenvolvida envolveu um vasto levantamento bibliográfico sobre a temática, com a intenção de construir uma base teórica em diversos autores como Kishimoto (2013), Santos (2012), Ariès (1981), entre outros. Os resultados, a partir das reflexões feitas, mostram que o uso da ludicidade enquanto recurso didático na educação infantil, se planejada dentro de uma estratégia pedagógica, influenciará positivamente no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Palavras-chave: Estratégia de aprendizagem. Educação Infantil. Lúdico.

¹ Graduanda do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), Faculdade de Educação/Campus Altamira, Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: fonsecasilvanilima81@gmail.com

THE PLAYFUL AS A LEARNING STRATEGY IN CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT

The present work is a bibliographical study whose theme is “Play as a learning strategy in early childhood education”, with the general objective of understanding playfulness as a didactic strategy in the teaching-learning process in early childhood education. As specific objectives: to raise historical and conceptual information about the ludic/ludicity; to verify how ludicity is used as a pedagogical strategy in the teaching and learning process in early childhood education; understand how playfulness can promote the improvement of early childhood education students' learning. The developed methodology involved a vast bibliographic survey on the subject, with the intention of building a theoretical basis in several authors such as Kishimoto (2013), Santos (2012), Ariès (1981), among others. The results, based on the reflections made, show that the use of playfulness as a didactic resource in early childhood education, if planned within a pedagogical strategy, will positively influence the children's teaching-learning process.

Keywords: Learning strategy. Child education. Ludic.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 Procedimentos Metodológicos	14
2. ASPECTOS HISTÓRICOS DO LÚDICO/LUDICIDADE	15
2.1 A metodologia lúdica no espaço escolar	19
3. A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	22
3.1 Recursos lúdicos na educação infantil: Jogos, brinquedos e brincadeiras	22
4. RESULTADOS DA DISCUSSÃO	24
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS	29

1. INTRODUÇÃO

As rápidas mudanças ocorridas na sociedade e o grande volume de informações estão refletindo-se no ensino, exigindo, desta forma, que a escola não seja uma mera transmissora de conhecimentos, mas que seja um ambiente estimulante, que valorize a invenção e a descoberta, que possibilite à criança percorrer o conhecimento de maneira mais motivada, crítica e criativa, que proporcione um movimento de parceria, de trocas de experiências, de afetividade no ato de aprender e desenvolver o pensamento crítico reflexivo.

Diversos estudos abordam o uso de recursos lúdicos enquanto estratégia pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, de forma especial na educação infantil.

A aprendizagem através da ludicidade possui a tendência de ocorrer de forma criativa e dinâmica, possibilitando a interação dos professores com os alunos, e destes com o mundo exterior, promovendo de certa maneira, uma grande quantidade de subsídios que poderão determinar uma educação mais compromissada com o desenvolvimento sociocognitivo do educando.

Os pressupostos básicos das teorias do desenvolvimento de Piaget (1982), Wallon (2007) e Vygotsky (1989) são essenciais para refletirmos sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da criança.

As contribuições da teoria do desenvolvimento de Vygotsky (1989), a qual explica a interatividade e a construção coletiva do conhecimento em um meio sócio-histórico e cultural, propiciada pela mediação aluno/aluno; aluno/professor; aluno/computador; enfim, aluno/conhecimento.

Para Piaget (1982), que se especializou nos estudos do conhecimento humano, a criança reconstrói suas ações e ideias quando se relaciona com novas experiências ambientais. Para ele, a criança constrói sua realidade como um ser humano singular, situação em que o cognitivo está em supremacia em relação ao social e o afetivo.

Segundo Wallon (2007), a criança é essencialmente emocional e gradualmente vai constituindo-se em um ser sociocognitivo. O autor estudou a criança contextualizada, como uma realidade viva e total no conjunto de seus comportamentos, suas condições de existência.

Na concepção de Vygotsky (1989), a aprendizagem tem um papel fundamental para o desenvolvimento do saber, do conhecimento. Todo e qualquer processo de aprendizagem é ensino-aprendizagem, incluindo aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre eles. Ele explica esta conexão entre desenvolvimento e aprendizagem através da zona de desenvolvimento proximal (distância entre os níveis de desenvolvimento potencial e nível de

desenvolvimento real), um “espaço dinâmico” entre os problemas que uma criança pode resolver sozinha (nível de desenvolvimento real) e os que deverá resolver com a ajuda de outro sujeito mais capaz no momento, para em seguida, chegar a dominá-los por si mesma (nível de desenvolvimento potencial).

Araújo e Aguiar, ao discutirem o desenvolvimento socioafetivo no ambiente escolar, destacam que o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança, discutidos em partir de diferentes perspectivas teóricas, resultam da relação entre afetividade e inteligência, que “caminham juntas no processo de construção da personalidade da criança, são aspectos indissociáveis, intimamente ligados e influenciados pela socialização. Consequentemente, essa relação tem influências sobre a aprendizagem escolar” (2014, p.2).

Portanto, no processo de ensino-aprendizagem, o uso da ludicidade associada aos conteúdos, pode tornar este processo dinâmico, contribuindo com o despertar dos alunos e com o interesse destes por qualquer disciplina, dentro do quadrante de possibilidades que envolve a escola.

Em todos os contextos escolares pelos quais o lúdico se faz presente este processo está em pleno desenvolvimento e propõe resultados positivos e imprescindíveis à aprendizagem, possibilitando uma forma mais prazerosa para a absorção de conhecimentos com a internalização do saber.

A aprendizagem através da ludicidade é inevitável de ocorrer, pois, os professores apresentam de maneira diferenciada interações com os alunos, que poderão de forma decisiva despertar o interesse deste por qualquer disciplina.

Partindo desse entendimento, cabe a delimitação da temática deste estudo sobre “*O lúdico como estratégia de aprendizagem na Educação Infantil*”.

A justificativa pela abordagem temática se apresenta enquanto reflexão necessária sobre a utilização dos recursos lúdicos na prática didática dos professores no processo de ensino aprendizagem na educação infantil, bem como, enquanto estratégia lúdica no desenvolvimento da imaginação, criatividade, motricidade, interação social e no aprendizado das crianças. São estes fatos que tornam o estudo relevante.

Assim, como questão-problema busca-se resposta a seguinte indagação: De que forma o lúdico se apresenta como estratégia de aprendizagem na Educação Infantil?

O objetivo geral deste estudo consiste em compreender a ludicidade enquanto estratégia didática no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Como objetivos específicos buscou-se: levantar informações históricas e conceituais a respeito do lúdico/ludicidade; verificar como a ludicidade é utilizada enquanto estratégia pedagógica no

processo de ensino e aprendizagem na educação infantil; compreender como a ludicidade pode promover o aprimoramento da aprendizagem dos alunos da educação infantil.

Essa reflexão contribuiu para a constatação de que entre os recursos lúdicos utilizados a partir de uma estratégia para potencializar a aprendizagem do aluno, por meio de brincadeiras, jogos e brinquedos, estimulam a imaginação e a criatividade das crianças, facilitando a cooperação e interesse desta sobre aquilo que o professor propõe no contexto da sala de aula.

1.1 Procedimentos Metodológicos

Como caminho metodológico optou-se pela realização de uma pesquisa de natureza bibliográfica, de cunho descritivo. Gil (2002) exprime a importância desse tipo de pesquisa, evidenciando que se refere a coleta de dados da literatura científica sobre a temática abordada.

O estudo utiliza como suporte a abordagem qualitativa, partindo da identificação da situação problema. A análise do objeto de estudo foi feita a partir de um levantamento bibliográfico que, conforme Gil (2002, p. 52) “é o meio por excelência de conhecer os estudos e pesquisas mais recentes sobre determinado assunto”. Isso significa que a revisão da literatura sobre o assunto constitui o procedimento para se determinar o material teórico a respeito da temática.

A revisão da literatura foi construída através de buscas em bases de dados como: Scielo (Scientific Electronic Library Online), revista de estudos pedagógicos, sites de pesquisas como o Google acadêmico, dentre outros. Contando ainda com a leitura de livros e artigos em geral, abordando a ludicidade como estratégia no processo ensino aprendizagem na educação infantil. Para a escolha dos artigos científicos foram eleitas as palavras-chave: Estratégia de aprendizagem, educação infantil, lúdico.

Ainda conforme Gil (2002, p. 4), “é necessário que o projeto esclareça como se processará a pesquisa, quais as etapas que serão desenvolvidas e quais os recursos que devem ser alocados para atingir seus objetivos”.

Na perspectiva que envolve a análise dos dados coletados, pode-se inferir que este processo ocorreu com o intuito de observar a problemática existente para supor possíveis soluções à mesma.

O estudo ocorreu em etapas distintas, conforme abaixo especificadas

1ª etapa: Levantamento das referências bibliográficas para a construção do trabalho final de conclusão de curso: Nessa ocasião foram selecionadas a leitura de artigos científicos, livros e periódicos que discutem a centralidade do tema.

2ª etapa: Fichamento e utilização da literatura pertinente: Nesse momento procedeu-se a seleção da literatura pertinente com o tema da pesquisa, destacando-se os trechos de citações a ser utilizadas durante a elaboração do trabalho final.

3ª etapa: Análise dos resultados da pesquisa: ocasião em que foi feita a interpretação e análise da fundamentação teórica e dos resultados da pesquisa bibliográfica.

2. ASPECTOS HISTÓRICOS DO LÚDICO/LUDICIDADE

O lúdico está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, presente em diferentes momentos históricos na história da humanidade.

Desde a pré-história o homem primitivo já brincava isso é comprovado através de estudos que analisaram as pinturas, desenhos ferramentas, armas, que confirmam essa ação. As esculturas em pedras, marfim, barro e ossos de animais eram uma forma de expressão de suas ações e de seus atos neste período (MARTINS, 2014).

Na Antiguidade, período que corresponde ao aparecimento das primeiras civilizações do oriente como as egípcias, gregas e romanas, também foi marcante as produções lúdicas. Nas civilizações egípcias, tais produções se concretizavam através dos jogos que eram semelhantes à dama e o xadrez e através do esporte como a natação e as lutas, ações bastante valorizadas e vivenciadas na época.

Na Idade Antiga já se pensava no lúdico como elemento importante na educação do homem. Nessa época, os gregos atribuíam um grande valor aos jogos que promovessem atividades físicas, visando assim auxiliar na formação física e moral de seus cidadãos.

Segundo Rezende e Didier (2015), na civilização romana a sociedade divertia-se principalmente através da política do pão e circo que eram ações promovidas pelo governo para alienar os cidadãos, que por sua vez se mantinham ocupados com tais distrações. Essa atividade se caracterizava pela luta entre homens que eram chamados de gladiadores e lutas entre animais ferozes.

As atividades lúdicas, que incluem os jogos, são uma das manifestações mais antigas da humanidade, seus vestígios se tornam mais evidentes a partir do surgimento dos chamados “Homo Sapiens” que já faziam o uso da linguagem, facilitando assim, a comunicação entre si, que de acordo com Rezende e Didier (2015, p. 52) “por onde o homem passou deixou a sua marca em cavernas, grutas e abrigos como escavações, pinturas e gravuras, na África meridional, central ou setentrional e em diversas outras regiões”.

As gravuras, não raro, remetem a situações lúdicas que faziam parte do cotidiano do homem primitivo. Por isso, as imagens mostravam atividades como caça, pesca, cultivo e mesmo acontecimentos que, frequentemente, envolviam o uso de jogos e brincadeiras coletivas, além de eventos sociais e familiares comuns a sociedade primitiva.

Por outro lado, as sociedades orientais como nas terras localizadas no Egito e no sul da Mesopotâmia, destacaram-se pela concentração mais frequente de homens, atingindo assim, maior complexidade social, sendo que as atividades lúdicas se materializaram das mais diversas formas. Como nos palácios e murais que mostraram a beleza das mais diversas pinturas. Habilidades como escultura, cerâmica e artesanato também eram visíveis, além de jogos envolvendo natação, pesca, corridas, caça faziam parte do divertimento das civilizações passadas (KISHIMOTO, 2013).

Compreende-se que toda essa vivência da cultura do lúdico era parte intrínseca dos hábitos cotidianos do homem oriental, evidenciando que a ludicidade e suas representações se tornaram peça fundamental para que se desenvolvesse várias manifestações artísticas, além de garantir a sobrevivência e a subsistência do homem e sua prole.

Na Idade Média as atividades lúdicas assumem uma imagem negativa, pois nesse contexto havia forte influência dos jogos de azar, por isso foram consideradas como ‘não sérias’, ou seja, atividades que não deveriam ser endossadas como meio de aprendizagem entre crianças cristãs por seu apelo a prática associadas ao pecado e a transgressão.

Logo, a partir do Renascimento “movimento de renovação cultural que colocou o homem como centro das preocupações da arte, da filosofia e do conhecimento, representou em muitos aspectos a busca pela diferenciação entre o presente e o passado” o jogo passa a ser visto de maneira positiva, pois servia para divulgar princípios de moral, ética, além de conteúdos de diversas disciplinas (REZENDE; DIDIER, 2015, p.122).

Portanto, a valorização e reconhecimento das atividades lúdicas começaram no Renascimento e se firmam com o Romantismo que data no século XIX em que afirma que momentos lúdicos estão atrelados a atividade educativa e uma conduta típica e espontânea da criança.

Segundo Huizinga (2014), o Romantismo constrói na visão da sociedade da época, um lugar para a criança e sua necessidade de brincar, atrelando o jogo como uma vontade e peculiaridade da criança, valorizando e reconhecendo o lúdico como uma ferramenta eficaz na Educação. Assim, o valor do jogo na educação está justamente na possibilidade de libertar a criança da rigidez na sistematização do conhecimento, visto que o ato de jogar irá ajudá-la a

construir seu espaço para a busca de soluções sem precisar se submeter a um controle específico em suas atividades.

Apesar dos momentos lúdicos serem vistos de maneira positiva, com a Revolução Industrial (baixa Idade Média), os espaços e brinquedos foram sendo modificados e transformados com o passar do tempo. Nesse sentido, Santos (2015) afirma que com a Revolução Industrial e o aumento da violência nas ruas, aos poucos os brinquedos de plástico, foram ganhando espaço no cotidiano infantil, para que assim, as crianças ficassem presas em casa na companhia dos pais e dos brinquedos.

Essa constituía uma forma de assegurar que as crianças ficassem protegidas dos perigos associados a uma sociedade que se transformava e, simultaneamente, houvesse a oportunidade de os filhos terem à mão jogos, brinquedos e brincadeiras que lhes reforçasse o sentimento de infância e o prazer em estar junto da família com quem poderiam dividir momentos de acolhimento e afeto.

Ainda nesse período da Idade Média (por volta do século IX a XII), a palavra de ordem para a educação era a disciplina. As escolas eram chamadas de episcopais, as quais tinham a função de repassar os dogmas criados pela Igreja. Pouco se falava em jogos, pois não eram bem-vistos pela igreja, pois indicavam semelhanças aos comportamentos de prostituição e de embriaguez (KISHIMOTO, 2013).

Nota-se que, nesse período, a prática de atividades com jogos era fortemente desaconselhada pela igreja, pois constituía uma espécie de estímulo ao que se denominava de jogos de azar, prática fortemente proibida pelo clero. Logo, viu-se um recrudescimento das atividades envolvendo jogos e brincadeiras e, conseqüentemente, o lúdico passou a ser considerado uma atividade a ser evitada.

Ainda segundo Kishimoto (2013, p. 19), com o Renascimento (séc. XIII a XVII), a sociedade “volta-se para os aspectos pagãos da cultura, que influenciam fortemente os ideais pedagógicos da época. O jogo é posto em prática na educação com o ideal de não deixar o corpo morrer, mas desenvolvê-lo”.

Ainda nesse período, os brinquedos industrializados foram utilizados com certa frequência, passando a ser produzidos em massa e, gradualmente mais barato. Segundo Maluf (2016), meninas vitorianas de classe média jogavam com bonecas de madeira ou de porcelana. Elas também tinham casas de bonecas, lojas de modelo e cordas de pular. Os meninos brincavam com brinquedos tais como: bolas de gude e soldados de brinquedo, bem como trens e barcos em miniatura. Entretanto, as crianças pobres tinham acesso apenas a alguns brinquedos

mais simples e, muitas vezes, tinham que criar o seu próprio brinquedo, utilizando a criatividade.

Isso significa que mesmo no contexto de uso do lúdico havia uma clara distinção entre classes sociais. Aos primeiros (ricos) havia o acesso a brinquedos e brincadeiras mais sofisticados para a época. Por outro lado, quem era vulnerável social e financeiramente (pobres), a possibilidade de ter em mãos um brinquedo era escassa ou mesmo inexistiam.

Luiziriaga (2015) acrescenta que brinquedos simples como piões também eram populares. Então os jogos como ossos da junta e pegar varas eram mais comuns. Aos domingos, as crianças muitas vezes brincavam com brinquedos que possuíam temas religiosos como aqueles que remetiam a arca de Noé, além de possuírem animais de madeira.

Observa-se que a simplicidade dos brinquedos não destituía seu valor pois para a criança a estética ou a forma refinada do elemento não a impedia de querer brincar, pois essa atividade era parte natural de suas experiências na infância, ajudando-lhe a constituir sua personalidade e afetos, além de promover a socialização com outras crianças de igual para igual.

Kishimoto (2013, p. 63), diz que “com o Renascimento e durante o século XIX, as preocupações mundiais com a educação infantil levavam em conta os estudos de Rousseau, Pestalozzi e Fröebel”. Nessa época, a recreação passa a ser associada a noção de jogos e brincadeiras, utilizado por várias linhas de pesquisas com os mais diversos objetivos pedagógicos, caracterizando assim a utilização do lúdico e do ato de brincar na escola e na vida.

Foram esses estudiosos os precursores das pesquisas iniciais sobre o universo da criança e a forma de posicionar-se no mundo, as descobertas feitas em relação a infância mudaram para sempre a maneira como o processo de ensino deveria ser conduzido. Além disso, as contribuições teórico-metodológicas desses pensadores da educação foram fundamentais para se aprofundar e ampliar as investigações em torno da necessidade de adotar a ludicidade no contexto do ensino e aprendizagem.

O século XX chega com os jogos já inseridos na educação da criança, a ponto de surgir uma teoria que revolucionária todo o sistema educacional até então posto em prática. Fala-se da área de estudo do desenvolvimento infantil em uma perspectiva histórico-cultural de Vygotsky, a qual salienta entre outros elementos, “os fundamentos teóricos mais importantes para se descrever o imaginário de uma criança enquanto faz uso de um brinquedo” (KISHIMOTO, 2013, p. 64).

Independente da época, cultura e classe social o lúdico faz parte da vida do ser humano, especialmente por trazer a alegria e satisfação, onde realidade e imaginário se confundem. Santos (2012, p. 23), explica que, o lúdico é considerado:

[...] uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa utilizando-se o jogo e a brincadeira. O indivíduo evolui com o lúdico e as atividades com essa conotação vão evoluindo de forma integrada para o desenvolvimento do homem [...].

Portanto, desde a civilização antiga o lúdico tem sido utilizado enquanto estratégia para estimular o desenvolvimento do ser humano, de forma especial, da criança, com conteúdo diversificados, ao mesmo tempo, utilizado para ensinar valores.

Desta forma, as interfaces da ludicidade com o espaço escolar demonstram o quanto a utilização do lúdico pode proporcionar dinamismo às aulas, desde as fases iniciais da criança.

2.1 A metodologia lúdica no espaço escolar

A ludicidade tem se constituído uma estratégica dinâmica para aprimorar a aprendizagem do aluno, principalmente por estimular a criatividade e a imaginação da criança, especialmente quando envolvida com as atividades próprias do ensino e aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) considera que brincar cotidianamente, de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), amplia e diversifica seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2018).

Um importante momento histórico sobre o uso de atividades lúdicas consta nas obras de Aristóteles, o qual, segundo Kishimoto (2013, p. 29), “suas ações eram similares as de Platão, visto que, para este filósofo grego, o uso da recreação era limitado às atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura”. Mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo.

Nesse período, o jogo era visto essencialmente como um passatempo, onde sua utilidade restringia-se ao entretenimento da criança e do adulto, permitindo a esses momentos de ludicidade e distração.

O jogo visto como recreação, desde a Antiguidade Greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. (KISHIMOTO, 2013, p. 28).

Assim, é evidente que o ato de praticar o jogo, aliando-o aos conceitos de aprender e ensinar, mesmo sem a intencionalidade para a educação, tornou as escolas mais importantes e mais dinâmicas para a sociedade.

Para Kishimoto (2013, p. 16) a concepção sobre o jogo que engloba diferentes contextos na relação com a língua apresenta:

O resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto. Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Desse modo, o lúdico torna-se necessário para o desenvolvimento saudável da criança, pois é através dele que ela cria seu próprio conhecimento, por meio das brincadeiras e de vários tipos de jogos, interagindo com o mundo que a cerca.

A oportunidade de as crianças brincarem livremente, possibilita que estas desenvolvam a sua capacidade de socialização e autonomia. Dhome (2009), explica que a relação do indivíduo com o meio acontece através da consciência crítica, da libertação e de uma ação concreta com a finalidade de transformar o mundo que a rodeia.

A maneira de ver o sujeito e seu desenvolvimento confere à teoria de Vygotsky² uma postura sociointeracionista. Por isso, acredita-se que a utilização de jogos educativos no contexto do ensino voltado para as crianças favorece o contato frequente com os conteúdos considerados complexos. Dessa forma, surge a necessidade de que essa estratégia de ensino possa constar das atividades cotidianas na sala de aula.

Sabe-se que, desde o início da vida escolar, muitos alunos apresentam um temor em relação às muitas disciplinas. Tal situação acaba por influenciá-los negativamente, tornando a aprendizagem um processo cercado de ansiedade. Porém, o fator determinante das dificuldades apresentadas pelos alunos com relação ao ensino destas disciplinas pode ser a ausência de uma relação mais próxima entre elas e o dia a dia da criança.

Assim, a teoria vygotskiana especifica que o produto dos processos cognitivos, sejam ações ou ideias, é internalizado e passa a fazer parte do contexto psicológico do indivíduo, sendo que esses processos advêm dos aspectos culturais apreendidos da cultura e individualização, os quais permitem a passagem de formas elementares de ação a formas mais complexas, que são mediadas, devendo ficar entendido que a linguagem, como outros instrumentos utilizados pelo homem, são recursos que possibilitam essa mediação para a transformação da consciência.

Deste modo, as funções psicológicas superiores (percepção, memorização, atenção, pensamento e imaginação) são marcadas pelo uso de recursos da mediação, que são incorporados ao pensamento. O alcance de formas superiores ocorre de modo descontínuo; os avanços são resultados de revoluções, que se formam a partir do aparecimento de novas formas de mediação. Barbato (2015, p. 82), salienta que “o uso de jogos no ensino e aprendizagem tem

² Pensador importante em sua área e época, foi pioneiro no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida.

o objetivo de fazer com que crianças gostem de aprender, mudando a rotina da classe e despertando o interesse do aluno envolvido”.

Assim, a aprendizagem através da metodologia lúdica, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permitem que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido, sendo que, o conhecimento que passa a constituir seu pensamento ou seus processos cognitivos são mediados pelo professor e pelos jogos.

Dessa forma, segundo Almeida (2016), quando brincam, as crianças utilizam a imaginação colocando como suas principais representações o mundo em que estão inseridas. Elas querem ser mães e assim o fazem com o brinquedo, querem ser uma referência do seu cotidiano, com a brincadeira elas podem representar a realidade e, assim, o seu aspecto socializador interfere diretamente no modo como enxerga o mundo.

Gostaria de considerar aqui o valor de aprendizagem espontânea que tem a brincadeira, ou seja, considerá-la como instrumento com poder suficiente para provocar a aquisição espontânea de novas habilidades e conhecimentos, [...], sem perder de vista o fato de que o tipo de jogo é limitado pelas possibilidades cognitivas, físicas e sociais do indivíduo (MURCIA, 2016, p. 43).

É importante salientar que esses estudos teóricos foram a base do surgimento dos jogos e brincadeiras na cultura da humanidade, e cada cultura apresenta suas características e peculiaridades para transmissões de geração a geração. Hoje, o jogo educativo é, muitas vezes, pago e considerando-se a expansão dos recursos tecnológicos, o prazer de brincar e de desenvolver fantasias tem sido relegado a um plano inferior. A noção atual é de que um jogo eficiente, deve promover a formação do cidadão crítico e participativo.

De acordo com Awad (2016, p. 28) salienta-se que na atualidade, ” os jogos didáticos têm visado juntar dois ideais opostos: o prazer e o estudar”. E alerta que a escola deve priorizar o aproveitamento do jogo como recurso promotor do desenvolvimento infantil, não deve ser deixado de lado seu caráter gerador de prazer, alegria, exploração livre e o não-constrangimento. Assim, fica evidente que há um reconhecimento da necessidade de se resgatar metodologias lúdicas no espaço escolar, propiciando ao aluno aprender conteúdos de acordo com o nível de apreensão que ele é capaz de alcançar. Pois, a falta de interação entre a vida e a aprendizagem escolar faz com que o aluno seja não saiba relacionar esse conhecimento com o aprendido na escola ou vice-versa.

Em se tratando de contribuir com a educação do indivíduo, a recreação tem uma função compensadora, pois lhe dá prazer e satisfação pessoal, possibilitando o reencontro com os movimentos, com a alegria, a descontração, a espontaneidade, necessárias a vida, na qual não temos mais tempo para pensar, para rir ou sonhar, então, vamos nos recrear, divertir (AWAD, 2016, p. 28).

Nota-se que os jogos e brincadeiras, quando executados de modo espontâneo pelas crianças, compõem as principais características da cultura popular, e dessa maneira, conseguem expor as principais características culturais, sociais e tradicionais de uma determinada sociedade, cada qual realizada à sua época e com suas principais características, que se assemelham com outras realizadas em outros locais.

3. A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

As potencialidades da criança devem ser muito bem trabalhadas para que, futuramente, os alunos não apresentem dificuldades, justamente pela falta do desenvolvimento do pensamento lógico e abstrato.

Logo, a importância do uso da ludicidade na aprendizagem da língua materna está ligada ao desenvolvimento de atitudes de convívio social, pois o aluno, trabalhando em equipe, assimila, pelo menos em parte, conceitos socialmente construídos. Assim sendo, o uso de jogos e materiais concretos em sala de aula, em uma dinâmica de grupo, é fundamental para o desenvolvimento cognitivo do aluno.

No contexto escolar considera-se que o suporte da ludicidade o aluno aprende, sobretudo, a conhecer e compreender o mundo que o cerca. Os jogos podem ser educativos, mas requerem um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos matemáticos e culturais de uma maneira geral. Já que os jogos em sala de aula são importantes, devem ocupar um horário dentro do planejamento, de modo a permitir que o professor possa explorar todo o potencial dos jogos, processos de solução, registros e discussões sobre possíveis caminhos que poderão surgir.

3.1 Recursos lúdicos na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras

Portanto, os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo das crianças, pois o brincar está presente na humanidade desde o seu início. Para Didonet (2014, p. 52) o brincar antecede a humanidade, “pois os animais também brincam, embora o ser humano, ser-de-cultura, brinque diferente”. Desde os povos primitivos já eram desenvolvidas essas práticas: dança, pesca, caça e lutas.

Piaget (1982) deu grande contribuição com sua teoria construtivista e dedicou-se a estudar os jogos e chegou a estabelecer uma classificação deles de acordo com a evolução das

estruturas mentais que são: jogos de exercício – 0 a 2 anos – sensório-motor; jogos simbólicos – 2 a 7 anos – pré-operatório; jogos de regras - a partir de 7 anos.

O conhecimento sobre a utilização de jogos na escola, possibilita ao professor conhecer algo a mais “de seu aluno: aquilo que não está dado simplesmente pela estrutura cognitiva, mas que se insere no seu mundo subjetivo. Este conhecimento amplia a ação do professor, na medida em que poderá compreender melhor seus alunos. Compreendendo-os, poderá planejar as atividades mais adequadas para o seu processo de aprendizagem. Sebin (2016, p. 68) informa:

Com o emprego de jogos na sala de aula, a escola garante um clima de prazer tão fundamental para aquele que aprende quanto para aquele que ensina, pois, a sala de aula, é um espaço de encontro, de inclusão, de trabalho mútuo e somente assim ela pode ser significativa para o aluno e para o professor.

Sendo assim, percebe-se que os recursos lúdicos, quando utilizados de forma correta, com objetivos pré-estabelecidos e inseridos no planejamento do professor com intencionalidade, configura-se como um objeto de construção de saberes, podendo auxiliar tanto os professores na dinamização de sua prática, quanto os alunos que se tornarão capazes de atuar como sujeitos na construção de seus conhecimentos.

Atualmente, os educadores e profissionais que trabalham no ramo analisam várias teorias para seguirem seu trabalho. É importante que faça um breve comentário sobre Piaget (1982), que diz que o brincar deve obedecer aos seguintes estágios: O brincar sensório-motor (nascimento até 2 anos): neste estágio o bebê, apresenta um tipo de funcionamento intelectual inteiramente prático, vinculado a ação; o brincar simbólico (2 a 6 anos): que corresponde ao estágio pré-operacional onde a criança começa a entrar no mundo dos símbolos, é capaz de reproduzir música que alguém cantou e de reconhecer objetos. As crianças usam a imaginação; o grupo de jogos com regras (6 aos 12 anos): estágio das operações concretas. A criança descobre uma série de regras para interagir com o mundo (MARTINS, 2016).

Vale ressaltar que é importante que o professor desperte na criança o interesse pelo conhecimento, pela educação, através de metodologias diversificadas que proporcione momentos de alegria, entretenimento e prazer para estudar. Na concepção de Piconez (1991, p. 45) se o aluno compreender os conteúdos em situações diversas:

Ele será capaz de organizar e elaborar sínteses integradas que representará o seu futuro desempenho profissional e definirá a sua postura enquanto educador. Para tanto, a prática educativa deve ser sempre inovadora, para que não fique repetitiva, sem objetivos claros e definidos, pois o ato de educar exige muita reflexão e criatividade por parte do professor.

Para que uma proposta construtivista possa se realizar em sala de aula, o professor precisa ser tão ativo quanto seus alunos, criativo e, deve estar tão interessado em ajudá-los quanto eles em aprender coisas nova “Os professores que começam a entender a alfabetização como um processo, falam menos e escutam mais, escutar é infinitamente mais importante do que falar”. (BEGUOCI, 2018, p, 23)

Desse modo, a instituição escolar deve analisar a forma como estão sendo desenvolvidas as propostas educacionais relacionadas aos jogos no ensino e aprendizagem, pois a metodologia lúdica precisa ser um aspecto valorizado pela proposta curricular do educandário e constar nas atividades do professor.

4. RESULTADOS DA DISCUSSÃO

No desenvolvimento de ensino-aprendizagem considera-se cada aluno como o principal agente desse processo e o educador como mediador que precisa conhecer no seu aluno as possíveis habilidades e competências que servirão para a vida escolar, as quais irão influenciar muito no *que* e *como* o aluno irá aprender. Dá condições de serem trabalhadas para serem conhecidas e tomadas na sua real dimensão. As crianças não são iguais e cada uma tem a sua composição com proporções daquilo que tem habilidade e daquilo que não tem habilidade para fazer.

As habilidades se distinguem das características de cada aluno, assim afirma Dohme (2015) explica que dentre as potencialidades a serem construídas e desenvolvidas por um educador, está a capacidade de estimular significativamente o processo de ensino aprendizagem.

Segundo a autora entende-se que, quando o professor toma a decisão de utilizar jogos didáticos em sala de aula, é de fundamental importância fazer um planejamento. Primeiramente, ele deve escolher os conteúdos com os quais quer trabalhar e quais as competências e habilidades quer desenvolver nos alunos com o uso de recursos lúdicos. Posteriormente, é ideal então que ele estude a classificação dos jogos, escolhendo aqueles que mais se adaptem aos objetivos de ensino desejados.

Portanto, a escola é um fórum privilegiado para o exame das interações entre sujeitos mediados pedagogicamente, porque se constitui num meio sócio culturalmente mais “rico” e diversificado. (SANTOS, 2015).

E de acordo com a autora essa diversidade de objetivos e atividades que as brincadeiras podem abranger se torna um fator importante nos dias de hoje. Há crescentes apelos da sociedade moderna na formação de cidadãos, autoconfiantes, ativos e participativos. Tem como objetivo, além da aquisição dos conteúdos cognitivos, usarem esses conhecimentos de forma crítica, criativa, visando harmonia com a sociedade da qual faz parte.

Neste sentido, é importante na escola um espaço adequado para que a crianças se sinta confortável e livre para executar as atividades. O importante é que o indivíduo, em processo de aprendizagem, possa ter a oportunidade de vivenciar suas experiências de modo tranquilo e concentrado (TFOUNI, 2016).

Na concepção da autora, no ambiente educacional existem opiniões diferentes sobre o trabalho pedagógico. Para uma parcela de professores que trabalham ou já trabalhou com esse segmento educacional, a aprendizagem através de jogos didáticos deve começar desde os primeiros anos na escola, acreditando-se que as crianças estão mesmo aprendendo a pensar melhor, a ouvir e respeitar a opinião dos colegas, a buscar razões para seus juízos.

O professor que põem em prática a ludicidade, os jogos, as brincadeiras, trabalha o desenvolvimento das inteligências múltiplas, contribuindo para o desenvolvimento, afetivo, social, cognitivo, ético, cultural dos alunos, pois todos os professores têm grandes responsabilidades na renovação das práticas escolares, e, conseqüentemente na mudança que a sociedade espera da escola. Já que o professor é responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabe a ele, mediante sua formação lúdica, desenvolver novas práticas pedagógicas que permitam aos discentes um maior aprendizado.

A partir desses tipos de brincadeiras é importante destacar que nas atividades lúdicas é preciso respeitar os ritmos próprios de cada criança, como diz Maluf (2003) essa riquíssima abordagem é direcionada para adultos e professores para que reflitam sobre o real papel voltado ao brincar e à criança, no sentido de apoio, escolha do momento, sugerir determinadas atividades, avaliar e ajudar de maneira significativa. Pois nunca se deve esquecer que brincar é altamente importante na vida da criança, primeiro por ser uma atividade interessante e segundo, por desenvolver concepções, inteligência e seus instintos sociais.

Observa-se que no momento da brincadeira, qualquer objeto nas mãos das crianças poderá ser um brinquedo, devido à sua capacidade de imaginação e criatividade, assim, a criança adquire uma habilidade de transformar os objetos como, por exemplo: um cabo de vassoura e imaginar que seja um cavalo ou até mesmo uma caixa de sapato poderá ser um caminhão.

Portanto, nessa perspectiva, a criança expressa, durante o ato de brincar, o que absorve do mundo real, seu modo de pensar seus valores. Assim, o aluno no ambiente escolar vem sistematizar o conhecimento prévio, e o professor constitui o agente responsável por este processo, que deveria ser desenvolvido de forma ativa e participativa, isto é, de forma natural.

Na sala de aula da Educação Infantil o ambiente deveria ser descontraído e o professor ao diagnosticar os seus alunos deve entender a necessidade de direcioná-los, percebendo também a importância de um ensino significativo que poderia suprir suas carências linguísticas, mas deveria estabelecer a sua maneira própria de demonstrar a necessidade desse tipo de aprendizagem de modo que venha a atingir seu objetivo e conquistar o interesse dos alunos em suas aulas (ALMEIDA, 2016)

Compreende-se, de acordo com o autor, que o lúdico é uma das formas mais eficientes para envolver as crianças nas atividades escolares porque a brincadeira é inerente à própria criança. O lúdico na educação infantil deve dar ao professor a oportunidade de compreender os significados e a importância das brincadeiras para a educação. Instigar o educador a inserir o lúdico na sua forma de educar, fazendo com que este tenha consciência das vantagens de se educar brincando. Todas as atividades em que as crianças necessitam de atenção e concentração ao participarem dos jogos e brincadeiras auxiliam no amadurecimento cognitivo, consequentemente o lúdico também pode servir de estímulo para o desenvolvimento da criança.

A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas entre os povos e estudiosos, sendo de grande importância no desenvolvimento do ser humano na educação infantil e na sociedade.

Os jogos e brinquedos sempre estiveram presentes no ser humano desde a antiguidade, mas nos dias de hoje a visão sobre o lúdico é diferente, posto que, no passado, o lúdico era considerado como um simples passatempo ou distração para a criança. Hoje implica seu uso em diferentes estratégias em torno da aprendizagem no cotidiano socioeducacional.

Para que o lúdico contribua na construção do conhecimento faz-se necessário que o educador direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos, fazendo com que a brincadeira tenha um caráter pedagógico e não uma mera brincadeira, promovendo, assim, interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectuais.

Assim, cabe ao professor organizar questionamentos de formas variadas para a verificação da segurança do aluno ao elaborar determinada resposta, desafiando de forma incentivadora a comprovação do conceito conquistado naquele momento.

Nesse sentido, é importante sempre respeitar a faixa etária e o grau de prontidão das crianças para que suas aplicabilidades sejam interessantes, e que possam ser trabalhadas nas

crianças o estabelecimento e cumprimento de regras, autoestima, autocontrole, pois é pelo jogo que a criança se desenvolve sem muito esforço, haja vista que ela está tendo oportunidade de se autoconstruir cognitivamente.

Portanto, esse ambiente estimulador pode ser proporcionado com a vivência de vários tipos de atividades lúdicas, o que é o resultado da intervenção de um professor com formação lúdica.

Kishimoto (2013) diz ainda que durante toda a sua infância o ato de brincar está intimamente ligado ao indivíduo, possibilitando o desenvolvimento de suas funções afetivas, cognitivas, sociais, motoras, ajudando a conquistar a sua autonomia, a estabelecer um bom convívio social e ajuda a “alimentar” a busca por novos conhecimentos.

Dentro da cultura de muitas sociedades existem diversas brincadeiras que são apreciadas pelas crianças. A forma que cada cultura executa uma determinada brincadeira ou jogo revela as características dessa cultura, independentemente do lugar e da forma em que essas atividades são exploradas, as características lúdicas são trabalhadas e estimuladas.

Assim, a criança inventa, reinventa, imita e interpreta a brincadeira de acordo com suas necessidades, trazendo para dentro de sua realidade a maneira como vai executá-la. As brincadeiras fazem parte da cultura lúdica produzida, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se que o processo de ensino-aprendizagem com a presença de atividades lúdicas para os alunos da educação infantil tem sido importante para que ocorra o desenvolvimento efetivo do discente, principalmente nos primeiros anos de seu contato com o universo escolar.

Mas, para que isso ocorra, é fundamental habilitar o professor, para que este profissional, tão necessário à formação e a aprendizagem da criança, possa desenvolver a ludicidade nas suas atividades pedagógicas, aspecto indispensável no tríplice relacionamento educando-aprendizagem-educador.

Sendo assim, os objetivos do trabalho foram alcançados, uma vez que se investigou as atividades lúdicas enquanto estratégia no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da educação infantil.

Portanto, por meio do estudo realizado, comprova-se que quando a escola adota em seu currículo escolar a ludicidade enquanto estratégia pedagógica na educação infantil, mediante jogos, brinquedos, brincadeiras, resulta em bons resultados no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Entende-se que a vivência lúdica no contexto escolar abre caminhos para a integração de vários aspectos do ser humano, bem como na esfera emocional, corporal, cognitiva, espiritual, e possibilita cada sujeito participativo (aluno e professor) a se perceber enquanto um ser único e relacionar-se melhor consigo mesmo e com o mundo, o que implica um enfrentamento mais autêntica frente às suas dificuldades.

A ampliação da compreensão da ludicidade reconhecendo sua validade como possibilidade de uma vivência mais plena em todos os âmbitos da convivência humana, seja na família, no trabalho, nos círculos de amizade ou na escola. E ressalta, em seus escritos, que a vivência lúdica como uma experiência plena pode colocar o indivíduo em um estado de consciência ampliada e, conseqüentemente, em contato com conteúdo inconscientes de experiências passadas, restaurando-as e, em contato com o presente, anunciando possibilidades para o futuro.

A brincadeira encontra-se presente em diferentes tempos e lugares. Desse modo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive. As brincadeiras experienciadas ao longo do tempo também estão vivas na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um.

Acredita-se que esse trabalho contribuirá para o alargamento de discussões acerca da importância do lúdico e da utilização de metodologias lúdicas na educação infantil, que desenvolvam a imaginação, criatividade, desenvolvimento motor, interação social no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Polyanna Ramos Candido; AGUIAR, Andreza Sanny Mendes de. **Uma análise do desenvolvimento sócio-afetivo no ambiente escolar: a importância da relação professor-aluno.** 2014. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2014/Modalidade_1datahora_08_11_2014_00_21_59_idinscrito_2089_3130700d934f0cbe1b5f77f32a556767.pdf. Acesso: 10 de dez. de 2023.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo, SP: Loyola, 2016.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família.** 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- AWAD, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico dentro da sala de aula em series iniciais do ensino fundamental.** 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2016.
- BARBATO, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica** [livro eletrônico] / Maria Cristina Trois Dorneles Rau. – Curitiba: Ibpex, 2015.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: Ministério da Educação, 1997.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Para a educação Infantil.** 2ª Ed. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BEGUOCI, Leandro. **Como alunos e alunas aprendem?** In: Revista Nova Escola nº 310, março de 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/10530/educacao-310-marco-de-2018>
- DIDONET, Noraia Barbosa. A importância do lúdico na educação infantil. **Revista Querubim.** Rio de Janeiro, Ano 15 nº 37 vol. 7, p.10-20, 2014.
- DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2015.
- GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 7.ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KANT, Immanuel, (1724-1804). **Sobre a pedagogia.** Tradução de Francisco Cock Fontanella. 2ª Ed. Piracicaba: Editora Unimep, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras.** 3 Ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LUIZIRIAGA, Carla Rosane. **O lúdico e a interdisciplinaridade da sala de aula**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MARTINS, Emerson de França. **A importância dos jogos na educação fundamental do 6º ao 9º ano na escola estadual de cabeceiras-GO**. Universidade de Brasília Faculdade de Educação Física Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró- Licenciatura - Planaltina- DF, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012_EmersondeFrancaMartins.pdf Acesso em: 15 de dez. de 2022.

MÚRCIA, Pedro Paulo Souza. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar**. In: V Congresso Nacional de Educação CONEDU, 2018, Olinda-PE. Anais... Campina Grande - PB: Editora Realize, V. 1, 2016.

PIAGET, Jean. **Aprendizagem e interatividade**. 2 Ed. São Paulo: Moderna, 1982.

PIAGET, Jean. **Construtivismo e aprendizagem: Aspectos metodológicos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

PICONEZ, E. C. **Ludicidade e atividade cognitiva**. Rio de Janeiro: EDURJ, 1991.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2011.

REZENDE, Dirce; DIDIER, Leonor Dias. **A Ludicidade Na Prática Pedagógica**. Cadernos Programa de Desenvolvimento Educacional-PDE. Paraná, V. 1. n. 1, p. 02-25, 2015. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edespecial_uem_dircemiranda.pdf. Acesso em: 04/10/2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2015

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na Educação Infantil**. 2 Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2016.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 3ª.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 168p. (Coleção Psicologia e Pedagogia. Nova Série).

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007