

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

PONCIANA DA SILVA DOS SANTOS

**EDUCAÇÃO INFANTIL: A LUDICIDADE COMO INCENTIVO PARA O
DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM**

**Tabatinga – AM
2023**

PONCIANA DA SILVA DOS SANTOS

**EDUCAÇÃO INFANTIL: A LUDICIDADE COMO INCENTIVO PARA O
DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada à Universidade do Estado do Amazonas – UEA, Centro de Estudos Superiores de Tabatinga – CESTB, como requisito para obtenção de grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof.^o Me. Jorge Barbosa de Oliveira

**Tabatinga – AM
2023**

PONCIANA DA SILVA DOS SANTOS

**EDUCAÇÃO INFANTIL: A LUDICIDADE COMO INCENTIVO PARA O
DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada à Universidade do Estado do Amazonas – UEA, Centro de Estudos Superiores de Tabatinga – CESTB, como requisito para obtenção de grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof.º Me. Jorge Barbosa de Oliveira

Aprovada em _____ de _____ de 2023.

BANCA AVALIADORA

Me. Jorge Barbosa de Oliveira - Presidente
Professor da UEA/CESTB

Me. Kirna Karoleni Vitor Gomes - Membro
Professora da UEA/CESTB

Me. Rosi Meri Bukowitz Jankauskas - Membro
Professor da UEA/CESTB

**Tabatinga – AM
2023**

Dedico este trabalho primeiramente à Deus, por ser essencial na minha vida, autor de meu destino, sem ele eu não teria forças para essa longa jornada, aos meus pais, Eunice da Silva e Francisco Liberato dos Santos Filho, ao meu esposo Ivan Paulo Batalha Braga e à minha filha Yanna E. dos Santos Braga, com muito carinho e apoio não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa da minha vida.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter permitido a realização de mais essa conquista em minha vida acadêmica.

Agradeço ao meus pais Eunice da Silva e Francisco Liberato dos Santos Filho, ao meu esposo Ivan Paulo Batalha Braga, pelo apoio e compreensão.

Agradeço também a minha filha Yanna Erívelly dos Santos Braga. Pois ela foi um dos motivos dessas lutas e objetivos a vencer e alcançar, na verdade faço tudo por ela.

Ao meu orientador, Professor Jorge Barbosa de Oliveira, pela paciência na orientação do TCC.

Aos meus colegas de curso que me ajudaram de forma direta e indiretamente na conclusão deste curso.

A todos os meus professores que estiveram comigo nesta caminhada, foram e são peças fundamentais na minha caminhada no curso.

*“Brincar por brincar, brincar para interagir, brincar
para aprender”.*
(Jhon Wesley da Rocha Rosa)

RESUMO

A ludicidade é utilizada e cada vez mais debatida pelos profissionais em educação no ensino infantil. O lúdico abrange todas as categorias do brincar, sendo elas os jogos, a brincadeira e o brinquedo. O lúdico está relacionado ao brincar, o que é um aspecto predominante na vida das crianças desde os tempos mais remotos da humanidade, por isso merece uma ênfase na educação como instrumento de transformação. O objetivo geral desta pesquisa foi coletar dados bibliográficos acerca da importância do lúdico como incentivador no processo de ensino-aprendizagem no contexto escolar, especificamente na Educação Infantil. Para tanto, teve como base os seguintes objetivos específicos: compreender a diferença entre lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira; apresentar a relação entre o lúdico e o processo ensino-aprendizagem; explicitar a importância do lúdico no ensino infantil e salientar o papel do educador como agente mediador desse processo, como condutor de aulas com aplicação do lúdico. A pesquisa teve caráter bibliográfico, do tipo qualitativa. A pesquisa foi realizada através de diversas leituras acerca do tema, para que se pudesse pôr em pauta sua significativa importância no processo de ensino-aprendizagem da criança nessa fase da Educação Básica, assim como caracterizar o papel da ludicidade como incentivadora da aprendizagem infantil, contribuindo ainda para com a construção das bases cognitiva, motora, social, emocional e ética já na primeira infância. Kishimoto, Almeida, Andrade, Oliveira e Dias, Cardoso e Batista, Souza e França, entre outros, foram autores e autoras considerados de suma importância para a realização da fundamentação teórica desta pesquisa. A ludicidade é compreendida como importante fator na facilitação do processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. As atividades lúdicas exercem um importante papel na aprendizagem das crianças na primeira infância e os professores como sendo os mediadores deste processo podem comprovar que, é possível realmente reunir dentro da mesma situação, o lúdico e o educar.

Palavras-Chave: Ludicidade. Ensino-Aprendizagem. Educação Infantil.

RESUMEN

El juego es utilizado y cada vez más debatido por los profesionales de la educación infantil. Lo lúdico abarca todas las categorías de juego, a saber, juegos, juegos y juguetes. Lo lúdico se relaciona con el juego, que es un aspecto predominante en la vida de los niños desde los tiempos más remotos de la humanidad, y por ello merece un énfasis en la educación como instrumento de transformación. El objetivo general de esta investigación fue recopilar datos bibliográficos acerca de la importancia del juego como incentivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto escolar, específicamente en Educación Infantil. Para ello, se basó en los siguientes objetivos específicos: comprender la diferencia entre lúdico, juego, juguete y broma; presentar la relación entre la lúdica y el proceso de enseñanza-aprendizaje; explicar la importancia de las actividades lúdicas en la educación infantil y resaltar el papel del educador como agente mediador en este proceso, como conductor de clases con la aplicación de actividades lúdicas. La investigación tuvo un carácter bibliográfico, de tipo cualitativo. La investigación se realizó a través de varias lecturas sobre el tema, de modo que se pudiera resaltar su significativa importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño en esta fase de la Educación Básica, así como caracterizar el papel de la lúdica como incentivo para el juego infantil. aprendizaje, contribuyendo aún se detiene con la construcción de las bases cognitivas, motrices, sociales, emocionales y éticas ya en la primera infancia. Kishimoto, Almeida, Andrade, Oliveira e Días, Cardoso y Batista, Souza y França, entre otros, fueron autores considerados de suma importancia para la realización de la fundamentación teórica de esta investigación. El juego se entiende como un factor importante para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil. Las actividades lúdicas juegan un papel importante en el aprendizaje de los niños en la primera infancia y los docentes, como mediadores de este proceso, pueden comprobar que es realmente posible aunar, en una misma situación, actividades lúdicas y educación.

Palabras-clave: Alegría. Enseñanza-aprendizaje. Educación Infantil.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1	Considerações Iniciais	11
2.1.2	Lúdico, Jogo, Brinquedo e Brincadeira	12
2.2	Breve histórico da Educação Infantil	14
2.3	Ludicidade e Educação Infantil	19
2.3.1	A Importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem	20
2.3.2	O lúdico como promotor do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral	26
2.4	O papel do educador lúdico: saberes e desafios	29
2.4.1	A formação do educador para o trabalho lúdico	31
2.5	Os desafios do emprego da ludicidade no sistema brasileiro de educação	32
2.5.1	Qualidade de tempo e espaço lúdico	32
3	METODOLOGIA	35
4	ANÁLISE DOS RESULTADOS	36
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é utilizada e cada vez mais debatida pelos profissionais em educação no ensino infantil. O brincar associado ao educar proporciona as crianças a assimilação de conteúdos e seu desenvolvimento social, cognitivo e afetivo. O lúdico abrange todas as categorias do brincar, sendo elas os jogos, a brincadeira e o brinquedo. Sabe-se que o aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se misturam, por isso a implementação das práticas lúdicas no ensino infantil visa principalmente instigar a criança a usar sua criatividade, proporcionando assim a sua formação como sujeito. Importante ressaltar que a escola e os professores possuem um papel fundamental na construção de uma educação que prepare para o convívio social e o respeito para com diferentes sujeitos e grupos que compõem a sociedade.

O lúdico está relacionado ao brincar, o que é um aspecto predominante na vida das crianças desde os tempos mais remotos da humanidade, por isso merece uma ênfase na educação como instrumento de transformação. Ao trabalhar o lúdico na educação infantil o professor media o desenvolvimento de características pessoais, sociais e culturais, pois tais atividades na educação desperta nas crianças a empatia, o cumprimento de regras e o respeito ao próximo.

Diante disso o objetivo geral desta pesquisa foi coletar dados bibliográficos acerca da importância do lúdico como incentivador no processo de ensino-aprendizagem no contexto escolar, especificamente na Educação Infantil. Para tanto, teve como base os seguintes objetivos específicos: compreender a diferença entre lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira; apresentar a relação entre o lúdico e o processo ensino-aprendizagem; explicitar a importância do lúdico no ensino infantil e salientar o papel do educador como agente mediador desse processo, como condutor de aulas com aplicação do lúdico.

Este trabalho se divide em três capítulos, no primeiro capítulo apresentamos as considerações iniciais sobre a temática pesquisada e a diferença entre os termos lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira, terminando com o relato de um breve histórico sobre a Educação Infantil, onde são apresentados o sentido de infância, o surgimento das instituições escolares e a visão que a sociedade tinha das crianças.

No segundo capítulo, apresentamos a Ludicidade e a Educação Infantil, abordando sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem e como promotor do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral.

No terceiro capítulo apresentamos o papel do educador lúdico e sua formação para trabalhar com o lúdico e finalizo esse capítulo abordando a respeito dos desafios do emprego da ludicidade no sistema brasileiro de educação.

No quarto capítulo, são apresentadas a metodologia de pesquisa utilizada e a análise dos resultados, encerrando com as considerações finais.

Desejamos que a leitura seja agradável e que você leitor(a) e que possa compreender o quão significativa é a ludicidade estar presente desde a Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento das crianças pequenas e preparando-as em diversos aspectos para a vida adulta.

CAPÍTULO I

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Considerações Iniciais

Quando falamos em Educação Infantil, as atividades voltadas para o lúdico tornam-se uma ferramenta indispensável na mediação do processo de aprendizagem, uma vez que as crianças, público-alvo dessa fase da Educação Básica, vivem em um universo de encantamento, fantasia e sonhos, no qual a brincadeira de faz de conta e a realidade se misturam. Levando isso em consideração, entende-se que o aspecto lúdico neste contexto favorece o uso do pensamento, estimula a concentração, auxilia no desenvolvimento social, pessoal e também cultural da criança e, dessa forma, atua como facilitador do processo de construção do pensamento.

Kishimoto (2014, p. 10) explica que é importante aprender o papel do lúdico na educação infantil, pois deve introduzir as brincadeiras como forma de recurso pedagógico, sendo assim informa que “[...] a criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos”.

Para Oliveira e Dias (2017) é através do brincar que a criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo e por meio da interação com outras crianças, atingem o pleno desenvolvimento de algumas capacidades de socialização, haja vista a utilização e experimentação de regras e papéis sociais (jogo de papéis) presentes nas brincadeiras.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110 *apud* CARDOSO; BATISTA, 2021, p. 4).

O brincar não é tão simples como alguns podem pensar, este ato na primeira infância reflete de que maneira a criança irá ordenar, organizar, desorganizar, destruir e reconstruir o mundo ao seu modo. E neste ato a criança pode ou não “expressar suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos novos que vão incorporando a sua vida, utilizando uma das qualidades mais importantes do lúdico, que é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar solução” (OLIVEIRA; DIAS, 2017, p. 2). Compreende-se que as atividades lúdicas

possibilitam ao sujeito estabelecer relações com os outros (indivíduos ou grupos), bem como com diferentes culturas, por isso pode-se falar que a brincadeira, a cultura e o conhecimento se complementam e formam a tríade da infância, sob a qual o caráter lúdico recebe significado real.

De acordo com Seára (2020, p. 2) “é preciso romper com a concepção obsoleta e preconceituosa de que brincar, no contexto educacional, significa somente recrear ou uma atividade que tem por objetivo passar o tempo”.

Nessa esteira, os jogos, as brincadeiras, o faz-de-conta, entre outras atividades lúdicas, revelam diferentes formas de se brincar, assim como as expressões usadas pelas crianças como maneiras diferentes de interagir. Pode-se então dizer que a brincadeira é uma ação que está ligada à infância, e é através dessa ligação que a criança pode brincar em um cenário articulado na dimensão imaginária, sendo impulsionada a conquistar novas possibilidades de criação, mas preservando a ponte entre o mundo imaginário e o mundo real.

2.1.2 Lúdico, Jogo, Brinquedo e Brincadeira

Visando uma melhor compreensão da importância do tema proposto na pesquisa, é válido conhecer o significado dos termos lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira.

Lúdico

Desde os primórdios da humanidade o lúdico já existia, contudo, ao longo dos anos veio sofrendo alterações e modificações na forma como é definido e empregado. Dessa maneira, Almeida (2008, p. 22) apresenta o lúdico como:

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, [nesse caso] o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico [atualmente] faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Segundo Mukhina (1996, p. 155) “[...] a atividade lúdica tem um caráter semiótico (simbólico), ou seja, a atividade lúdica só estar realmente acontecendo quando a criança realiza uma ação subentendendo outra, e manuseia um objeto

subentendendo outro”. Em outras palavras, “o substituto lúdico de um objeto terá semelhança menor que com o real, mas podendo ser usado igual como o objeto que está sendo substituído” (MUKHINA, 1996 *apud* SILVA, 2022, p. 10-11). Buscando melhor esclarecer como funciona um substituto lúdico expõe-se o exemplo da criança que está disposta a aceitar que a metade de uma vela seja um ursinho, que a vela inteira seja uma urso e que a caixa de velas seja a cama do ursinho. Mas a criança não aceitara uma variante na qual o ursinho seja a caixa e a vela a cama.

Jogo

Conforme Kishimoto (2008, p. 16) o jogo pode ser conceituado como: “1: O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2: um sistema de regras; e 3: Um objeto”. O jogo como resultado de um sistema linguístico remete a ideia de que o significado do jogo é construído dentro de cada contexto social de acordo com seus valores e a maneira de vida, sendo expressado por meio da linguagem, ou seja, a imagem do jogo assume o sentido que cada meio social lhe atribui. Quando se fala do jogo como um sistema de regras, estar se falando das várias regras que um mesmo jogo pode apresentar, o que permite aos jogadores participantes o conhecimento de limites dentro do jogo, bem como a diferenciá-lo de outros jogos. E quando se fala do jogo como um objeto, estar se referindo a possibilidade da existência de substitutos lúdicos, um exemplo simples: um pião pode por exemplo, ser representado pela casca de uma fruta ou um pedaço de plástico em uma brincadeira.

Brinquedo

Em relação ao brinquedo, este se difere do jogo, pois “o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso” (KISHIMOTO, 2008, p. 18). Ou seja, o brinquedo diferentemente do jogo, não possui um sistema de regras que rege a forma como será utilizado. A autora enfatiza ainda que o brinquedo regula as representações da realidade:

Admite-se que o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los (KISHIMOTO, 2008, p. 18).

Brincadeira

O termo brincadeira é a ação desempenhada pela criança ao realizar as regras do jogo ao aprofundar-se na ação lúdica, dessa forma diz-se que é o lúdico em ação (KISHIMOTO, 2006).

Para Almeida (2005, p. 5) a brincadeira se caracteriza:

Por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim, existe maior liberdade de ação para as crianças.

Segundo Kishimoto (2008, p. 17) “no Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo”.

Como apresentado acima, com base em Silva (2001), Mukhina (1996), Silva (2022), Kishimoto (2006, 2008) e Almeida (2005, 2008) os conceitos dos termos lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira possuem diferenças significativas, tendo cada um dos termos uma forma diferente de emprego na semântica. É essencial (re)conhecer suas diferenças, dando a devida importância a seu significado, haja vista que a seu modo cada um dos termos contribui de modo real para com o desenvolvimento da criança, sobretudo na primeira infância.

2.2 Breve histórico da Educação Infantil

O Conceito de infância foi determinado historicamente pela modificação das formas de organização da sociedade.

De acordo com Andrade (2018, p. 12) “é na modernidade, precisamente começando no Renascimento, continuando com a revolução francesa, se fortalecendo com a industrialização e com a nova forma de ver a família, que a palavra infância vai se referir à criança pequena”.

A humanidade via a criança como um ser incapaz de conhecimento, que existia, mas não tinha a necessidade de viver cada fase. A infância no contexto escolar surgiu em um processo lento, pois desde a antiguidade que a sociedade não via a criança como um ser que necessitava do educar e do cuidar, sendo tratadas como adultos em miniatura (ANDRADE, 2018, p.18).

Com a evolução da sociedade e da indústria houve a necessidade de se criar instituições voltadas ao cuidado especificadamente infantil. Surgiu então a Educação Infantil, nascida da necessidade de obtenção de cuidados das crianças enquanto as mães trabalhavam. Também com o passar dos anos surgiram as instituições filantrópicas com o objetivo de cuidar daqueles menos favorecidos (ROSA *et al.*, 2016).

Friedrick Froebel foi um dos pioneiros a considerar a primeira infância como uma fase muito importante para a formação do indivíduo. Foi ele o fundador dos jardins de infância. Froebel dizia que a criança é como uma planta em fase de formação e o professor o jardineiro. Com isso a criança precisava de cuidados específicos e para ele as brincadeiras eram o primeiro recurso na aprendizagem da criança. O brinquedo permite o treino de habilidades permitindo a criança exteriorizar seu mundo interno e interiorizar coisas novas vindas do externo (ROSA *et al.*, 2016, p. 5).

De acordo com Andrade (2010, p. 130) “o jardim de infância foi criado em 1840 na Alemanha por Froebel”, este propunha àquele tempo o atendimento às crianças de 3 a 7 anos de idade, indo na contramão das demais instituições, uma vez que o jardim de infância detinha exclusivamente a proposta educativa que visava à educação integral da criança, defendendo um currículo centrado nestas e não nos preceptores.

Conforme Rosa *et al.* (2016) foi a partir da queda da Ditadura Militar que a Educação Infantil no Brasil se fez mais presente, uma vez que o país passou por diversas mudanças sociais muito significativas no contexto da educação. Neste período os educadores foram essenciais, pois deram início a mobilização por meio da promoção de discussões no tangente a análise da situação de creches e pré-escolas, pois até então, nessas instituições, as crianças eram atendidas apenas no aspecto assistencialista. As discussões vieram com o objetivo de dar maior atenção a perspectiva de educação, de modo que, além do cuidar, a ação pedagógica se fizesse presente também no trabalho educativo integrando o desenvolvimento intelectual das crianças.

No Brasil, a educação da criança pequena fora do espaço doméstico e do convívio familiar, iniciou-se no final do século XIX a partir de diversos contextos de demandas, ora como forma de combate à pobreza, na perspectiva do Estado, ora como salário complementar, na perspectiva familiar (DUARTE, 2012, p. 3).

Para Andrade (2018) a educação infantil no Brasil teve maior expansão a partir do surgimento do pensamento e da expectativa de que são as crianças o futuro do

país. Com isso, ocorreram os primeiros investimentos na educação: a implementação de programas educativos visando a criança como um ser capaz, o que lhe deu espaço de atuante principal, contribuindo com a sua formação e com o seu desenvolvimento.

Ainda segundo Andrade (2018, p. 19) “a educação infantil é um campo de conhecimentos, um espaço de convivência de como desenvolver e atender aos direitos das crianças, em um sentido amplo que envolve toda forma de educação, família, comunidade e sociedade.

Para Cardoso e Batista (2021, p. 1) “a escola cumpriu um papel fundamental no sentido de desfazer a imagem do mini adulto e afirmar uma nova forma de entender a criança. Assim, a escolaridade formal passa a representar a afirmação de benefícios para a criança, como a educação, a formação de competências e a civilidade”.

Nas últimas décadas, a Educação Infantil teve importantes avanços. Políticas públicas foram criadas, como na Constituição Federal de 1988, que em seu artigo 208, inciso IV, assegura o direito ao atendimento às crianças de 0 a 6 anos em creches e pré-escolas, deixando claro que é dever do Estado garantir o atendimento à Educação Infantil.

A educação infantil teve grandes evoluções nas últimas décadas no mundo todo, processo de mudanças, criações de programas voltados para a infância, novos olhares se voltaram para as crianças que antes não tinham direitos. Deste modo, a sociedade passou a perceber a necessidade de que a criança precisava ter nesta fase, os cuidados, o educar, o brincar, passando assim, ser um sujeito de necessidades, de direitos (ANDRADE, 2018, p. 12).

Aos 26 dias do mês de dezembro do ano 1996, ocorreu a implementação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9394/96), com ela a Educação Infantil passou a compor a Educação Básica, juntamente com o ensino fundamental e o ensino médio. Segundo a LDB em seu artigo 29:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

A partir da Lei nº 9394/96 a Educação Infantil passou a fazer parte da educação básica, preocupada com o desenvolvimento da criança em todos os aspectos. Segundo Barreto, Silva e Melo (2008) foi com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que o termo Educação Infantil ganhou a forma mais favorável à criança pequena. Nesta Lei fica exposto que a Educação Infantil começa

nas creches, atendendo crianças dos 0 aos 3 anos de idade, prosseguindo para a pré-escola, atendendo crianças de 4 a 6 anos de idade. Logo, a Educação Infantil torna-se um ciclo de 6 anos de formação contínua e integradora da primeira infância.

Entretanto, até os dias de hoje podemos identificar que, de modo geral, com algumas variações, essa prática educativa é cercada de cuidados especificamente voltados para o atendimento das necessidades de alimentação e higiene, na faixa de 0 a 3 anos (creche), e de 4 a 6 anos (pré-escola), para a preparação da criança para o Ensino Fundamental (CAMPOS, 2001 *apud* BACELAR, 2009, p. 22).

Rosa *et al.* (2016) aponta que por Lei fica claro que a Educação Infantil é uma obrigação do Estado, entretanto, deixando claro que a educação tem início na família (em casa), estendendo-se à escola e comunidade, que auxiliam nesse processo educativo. Desta maneira, torna-se imprescindível que haja uma parceria entre escola, família e comunidade pensando o desenvolvimento integral da criança.

Para aprimorar a qualidade da Educação Infantil e a formação dos profissionais da área de educação o MEC publicou em 1998 o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI), um documento norteador muito importante que sistematizou o conhecimento focando na autonomia e identidade da criança e a importância do brincar para sua formação (ROSA *et al.*, 2016, p. 6).

Conforme Brasil (1998, p. 13) o RCNEI “constitui-se em um conjunto de referências e orientações pedagógicas que visam a contribuir com a implantação ou implementação de práticas educativas de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras”.

Observando-se o RCNEI, percebe-se que ele está voltado para a vida da criança no tangente a todas as suas particularidades, inclusive com a sua forma de brincar, dessa maneira, o lúdico passa a ser um direcionador para a educação infantil, visto que a brincadeira é uma atividade característica da fase infantil do ser humano (CARDOSO; BATISTA, 2021).

De acordo com o RCNEI nessa perspectiva as crianças “constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação” (BRASIL, 1998, p. 21-22).

Atualmente, a Educação Infantil constitui um importante segmento no processo educativo. Entretanto, vale ressaltar que há dois vieses dessa fase da educação

básica na sociedade. Por um lado, a sociedade está mais consciente da essencialidade da primeira infância e entende o valor que há em educar os pequenos para que se tornem bons frutos para a sociedade. Mas por outro lado, mesmo nos dias atuais nem todos conseguem usufruir desses direitos, haja vista a desigualdade social, a falta de estrutura, a falta de verbas, todos esses são empecilhos que fazem com que os menos favorecidos sejam excluídos desse processo de educação (ROSA *et al.*, 2016).

CAPÍTULO II

2.3 Ludicidade e Educação Infantil

Conforme Cardoso e Batista (2021) na Educação infantil, o lúdico é uma maneira de oferecer à criança um ambiente de aprendizagem prazeroso, planejado e motivador. Torna-se uma responsabilidade dos professores proporcionar um ambiente adequado e agradável aos olhos infantis. O perfil da criança ao ingressar na educação infantil se caracteriza pela imaginação, curiosidade, movimento e vontade de conhecer o mundo, principalmente, pelo brincar. Entende-se que para as crianças avançarem no seu processo de desenvolvimento, será necessária uma ação reflexiva de todos os envolvidos na organização escolar.

Segundo Silva e Santos (2017, p. 8) *apud* Maluf (2003, p. 19) “a Educação infantil e o lúdico se completam, pois o brincar está diretamente ligado à criança, porque o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz”.

A infância é uma fase caracterizada por atividades prazerosas, construtivas e de total apreensão do meio. Diz-se que nessa idade, o principal trabalho da criança é o de brincar, pois ela precisa construir o seu mundo de fantasia, de encanto e de imaginações. Nesse contexto, a construção dessas representações e assimilações por parte das crianças, tendo como mecanismo a ludicidade, serão decisivas para sua formação integral (SEARA, 2020, p. 2).

Nas palavras de Oliveira, Teixeira e Costa (2022, p. 62) “o lúdico é um instrumento onde possibilitará o aluno a participar de momentos agradáveis e adquirir valores que refletirão no seu modo de pensar e agir, estimulando, assim, a vida social da criança”.

Visando o desenvolvimento integral da criança, os especialistas da Educação Infantil atentam para o fato de que através do brincar as crianças constroem sua afetividade e fazem descobertas da sua própria maneira de ser. E por assim ser, o lúdico funciona como um resgate pelo gosto em aprender, ocasionando momentos de afetividade entre as crianças. Para além disso, o lúdico torna a aprendizagem prazerosa, as atividades lúdicas também permitem que a criança explore o corpo e o espaço, criando condições mentais para resolver problemas mais complexos (ANDRADE, 2018).

“Na Educação Infantil há uma diferença na forma de se trabalhar os conteúdos, pois para compreender o desenvolvimento da criança é preciso levar em consideração vários aspectos como a idade, o espaço em que vive,

as práticas culturais e a maneira que constroem significados. No brincar a criança recria a realidade utilizando o sistema simbólico, por isso o brinquedo e as brincadeiras são ferramentas indispensáveis nas propostas pedagógicas da escola” (ROSA, *et al.*, 2016, p. 8).

Com base em Cardoso e Batista (2021) apreende-se que a brincadeira é um tema que vem conquistando o espaço no panorama nacional. A brincadeira é uma atividade focada na recreação e no lazer, mas que para além disso, oferece grandes contribuições para a educação infantil, haja vista que favorece a aprendizagem, a produção de conhecimento e ainda melhora do corpo, desenvolvendo aspectos da emoção, do prazer, da afetividade, da saúde e do bem-estar das crianças nesta fase de desenvolvimento.

A atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades [...]. Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada (FRIEDMANN, 2006, p. 43 *apud* SILVA; SANTOS, 2017, p. 4).

“Através da atividade lúdica, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante vai se socializando” (SILVA; SANTOS, 2017, p. 6).

O lúdico é um poderoso instrumento dos professores para a aprendizagem dos alunos, porém para que seja alcançado o objetivo desta metodologia tão importante na educação infantil é necessário uma dosagem na utilização do mesmo, pois o lúdico mesmo sendo uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos professores interessados em proporcionar mudanças, não é o único instrumento para a melhoria do ensino-aprendizagem (SOUZA, 2015).

2.3.1 A Importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem

De maneira geral, os conteúdos, os estudos para as crianças, para elas podem parecer chatos, desinteressantes, no entanto quando lhe são apresentados de uma forma criativa, a criança pode aprender de forma doce, interessante e legal. Por isso, a brincadeira e o jogo, acabam servindo de sedutores às crianças (SEÁRA, 2020).

Conforme Oliveira, Teixeira e Costa (2022, p. 62) “a ludicidade através de atividades descontraídas e espontâneas proporciona uma dimensão de liberdade onde os envolvidos tornam-se alvo de uma constante aprendizagem”.

Compreende-se que em qualquer idade o ser humano tem necessidade do lúdico, pois a ludicidade está presente na vida tanto da criança quanto do adulto, sendo um meio facilitador da aprendizagem, uma vez que além da diversão, proporciona a construção de conhecimentos, de socialização e comunicação (ROSA *et al.*, 2016 e OLIVEIRA; DIAS, 2017).

“O lúdico pode ser definido em uma esfera educativa como o ensinar por meio de jogos, dança, brinquedos, ou seja, todas as atividades que despertem prazer e que desenvolva a criança num todo” (ROSA, *et al.*, 2016, p. 10).

E conforme Silva e Santos (2017, p. 5) “o lúdico é uma metodologia pedagógica que ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam na educação infantil desenvolvimento físico mental e intelectual”.

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO, 2013, p. 1).

Segundo Rosa *et al.* (2016) as crianças podem aprender de várias formas. O seu processo de construção de conhecimento é dado a partir das interações com o meio em que está inserida e com as outras pessoas ao seu redor, além do que ela traz consigo.

Nas palavras de Silva e Santos (2017, p. 5) “para que o lúdico auxilie na construção do conhecimento é necessário que o professor faça a mediação da atividade planejada por ele e estabeleça os objetivos para que a brincadeira tenha um caráter pedagógico, promovendo dessa maneira a interação social e o desenvolvimento intelectual”.

Conforme Souza e França (2021) é na Educação Infantil que ocorre o despertar da criança frente ao eixo educacional e conseqüentemente social, pois é nesse período da Educação Básica que a criança começa a explorar o mundo a sua volta e também começa a construir suas pequenas perspectivas no tangente a importância e contribuição da educação em suas vidas, mesmo que ainda não compreendam isso.

O lúdico é sumariamente essencial para o desenvolvimento do ser humano, pois em sala de aula, pode auxiliar na aquisição de novos conhecimentos, facilitando muito o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem na primeira infância.

Por meio de atividades lúdicas, o educando pode explorar significativamente a sua criatividade, o que contribui para com a melhora da sua conduta no seu processo de aprendizagem e atua também proporcionando estímulo a sua auto-estima (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

As autoras Silva e Santos (2017) argumentam que na educação infantil a atividade lúdica funciona como um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, e por isto a partir do brincar, a criança desenvolve à aprendizagem, através do desenvolvimento social, cultural e pessoal, como o provimento de uma vida saudável tanto física como mental.

Rosa *et al.* (2016, p. 8) corrobora com esse pensamento ao argumentar que “é necessário que os professores usem como método didático o lúdico dentro das salas de aulas para garantir o que é proposto nas Diretrizes da Educação Infantil, tornando-se uma ferramenta indispensável na construção do saber”. Para que isso aconteça o professor pode utilizar de vários artifícios pedagógicos como: brinquedos, jogos, músicas, fantasias, contos entre outros, sempre valorizando o aprendizado da criança.

De acordo com Rodrigues (2013, p. 10) “a aprendizagem lúdica é assunto que tem conquistado espaço no panorama educacional. Os jogos e as brincadeiras são a essência da criança, e utilizá-los como ferramentas no cotidiano escolar possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança”.

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1998, p. 13 *apud* ROSA *et al.*, 2016, p. 11).

A ludicidade tem o papel de permitir que educando e professor experimentem novas aventuras (novos aprendizados), haja vista que se está livre para descobrir uma nova janela para o saber. Do meio externo dessa janela de conhecimento irão entrar os estímulos, os quais vão provocar e responder aos interesses da educação, permitindo avançar nos descobrimentos produzidos nos diversos caminhos do conhecimento assim como da convivência (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Segundo Andrade (2018) é preciso que se elabore e organize-se o tempo e o espaço para as brincadeiras, inserindo o brincar na rotina das crianças. É importante refletir acerca de como educar e cuidar na educação infantil se complementam,

contribuindo efetivamente para com o desenvolvimento das capacidades intelectuais, afetivas e sociais de uma criança.

Para Fortuna (2000, p. 9), “uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar”, em outras palavras, trata-se de uma aula livre, com espaço para criatividade e imprevisibilidade. A aula lúdica é estabelecida como um desafio para o aluno e para o professor, pois estes são colocados como integrantes/participantes de todo o processo pedagógico.

“O brincar quando aplicado ao contexto de sala de aula deixa de ser apenas um momento de lazer para ser um meio de desenvolvimento educacional, principalmente na educação infantil, fase em que a criança começa e deve explorar o mundo a sua volta” (SOUZA; FRANÇA, 2021, p. 940).

O lúdico se faz uma ferramenta enriquecedora, pois brincando o aluno expressa suas ideias e pensamentos sobre o mundo que o cerca. Dessa maneira, dá pistas ao professor de como complementar, no sentido de promover, outros conhecimentos, ampliando seu repertório e seu conhecimento de mundo (OLIVEIRA; DIAS, 2017, p. 8).

Segundo Bacelar (2009, p. 23) “é indispensável que as atividades propostas na educação infantil possam permitir às crianças o exercício dos seus direitos como pequenos cidadãos, concomitante ao seu desenvolvimento de preparação para o Ensino Fundamental”.

O brincar não significa só reproduzir a realidade, pois ao fazê-lo, a criança desenvolve uma ação social e cultural e a recria com o seu poder de reinvenção e de imaginação. Ao explorar o ambiente, a criança vai desenvolvendo o educar, ou seja, incorpora processos de formação e de aprendizagem, socialmente elaborados e destinados a instruí-la ao saber social. Educar nessa perspectiva, portanto remete à ludicidade, ao jogo, às interações na rodinha, à socialização em espaços escolares e não-escolares (OLIVEIRA; DIAS, 2017, p. 4).

Souza e França (2021) corroboram com o pensamento anterior quando argumentam que através do divertir-se a criança é capaz de expandir campos da personalidade tais como afetividade, mobilidade, intelecto, imaginação, além de habilidades essenciais como concentração, memória, a reprodução e a inventividade.

Também Rosa *et al.* (2016, p. 9) afirma que o “brincar é uma forma de a criança conceber a aprendizagem possibilitando a assimilação do saber existente e proporcionando o desenvolvimento e aprimoramento de novos conhecimentos”.

Ainda conforme Souza e França (2021, p. 939) “os jogos e brincadeiras estimulam os sentidos da criança, motivando-a a aprender a produzir e a reproduzir”. E Cardoso e Batista (2021) dizem que os Jogos são boas ferramentas para promover a aquisição de competências e cooperação entre os alunos, sendo uma parte essencial no ensino, uma vez que proporcionam estímulo, variedade, interesse e motivação, ajudando a promover atitudes positivas em relação ao aprendizado.

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 13-14 *apud* CARDOSO; BATISTA, 2021, p. 8).

De acordo com Elkonin (2009), o jogo contribui com a superação do egocentrismo infantil. De acordo com o autor, o jogo é capaz de descentralizar o pensamento para reconhecer outros pontos de vista e coordená-los num sistema de operações composto de ações inter-relacionadas. Vê-se aí a enorme importância que o jogo tem para o desenvolvimento intelectual.

Para Oliveira e Dias (2017) através dos jogos e das brincadeiras o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo ensino-aprendizagem e também a sua auto-estima, porém, o educador deve ter cuidado em como colocar os jogos em suas práticas pedagógicas, de modo que não se transformem em uma atividade dirigida e manipuladora, pois se isso ocorrer não há ludicidade, uma vez que será perdido o seu caráter de liberdade e espontaneidade.

Para Souza e França (2021, p. 935) é perceptível:

que o uso e o entretenimento de jogos na vida humana são considerados como fenômenos. Desta forma, os jogos tornaram-se um elemento indissociável do próprio desenvolvimento humano. Isso o torna um aspecto extremamente relevante, e sua aplicação podem ser realizadas em diferentes fases da vida, incluindo educação e produção de conhecimento.

Vale enfatizar que os jogos não representam algo que seja naturalmente educacional, contudo, a partir do processo metodológico utilizado, pode se tornar educacional. Em outras palavras, através dos jogos e da brincadeira, os professores podem desenvolver métodos de ensino e aprendizagem de acordo à necessidade educacional das crianças (BROUGÈRE, 1998 *apud* SOUZA; FRANÇA, 2021).

Conforme Oliveira e Dias (2017) o brincar não é apenas uma atividade de recreação, pois a partir do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes, como atenção, memória, imitação, imaginação, e ainda lhe é proporcionado o desenvolvimento de áreas da personalidade, como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade, dado isto, é de grande importância reconhecerem as atividades lúdicas como essenciais e indispensáveis como ferramenta de apoio no processo de construção do ensino e aprendizagem escolar.

As autoras Souza e França (2021) complementam ao dizer que por meio da brincadeira, as crianças tornam-se capazes de construir o seu próprio universo, manipulando-o e vivenciando a realidade em sua imaginação. Esse caráter da brincadeira faz dos jogos uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento de habilidades motoras, elevação da criatividade, entre outras que são essenciais para a vida de uma criança, tanto dentro como fora da escola.

Nas palavras de Oliveira e Dias (2017, p. 6) “a ludicidade permite a liberdade emocional necessária para explorar e experimentar, para envolver-se emocionalmente numa criação e para permitir descobrimentos incentivados pela curiosidade”. E ainda, Souza e França (2021, p. 937) defendem que “na vivência escolar de um aluno o lúdico pode ser uma forma bastante conveniente de transferir a criança de um ambiente imaturo para imprimir-lhe o âmbito completo”.

“No processo de ensino aprendizagem é fundamental valorizar o lúdico, pois para a criança o mesmo é espontâneo e permiti sonhar, fantasiar e realizar desejos como crianças de verdade” (SILVA; SANTOS, 2017, p. 6). Souza (2015, p. 2), complementa o pensamento anterior quando nos explica que “o lúdico é uma linguagem importante e expressiva que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas”.

Ainda segundo Silva e Santos (2017) o lúdico desperta no aluno o desejo de saber, ou seja, de aprender desenvolvendo sua personalidade, uma vez que cria conceitos e relações lógicas de socialização com e entre os seus colegas, o que é de suma importância para seu desenvolvimento pessoal e social.

A brincadeira é de fundamental importância na vivência escolar e para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados, porque quando brinca a criança prepara-se para a vida adulta, uma vez que é através de sua atividade lúdica que ela tem contato com o mundo físico

e social e compreende como são e como funcionam as coisas. Assim quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

A ludicidade é a forma de a criança aprender e se desenvolver, fazendo uma apropriação da cultura que a cerca, entretanto é importante ressaltar que as atividades lúdicas não devem ser impostas, pois se assim for, perderá a sua principal característica, que é a liberdade de iniciativa daquele que brinca (OLIVEIRA; TEIXEIRA; COSTA, 2022).

“O lúdico na educação infantil é um poderoso aliado metodológico do professor que ensina brincando sem imposições e cobranças tornando a aprendizagem um prazer” (SILVA; SANTOS, 2017, p. 18).

Com o exposto neste tópico ficou evidente que a brincadeira faz parte da aprendizagem da criança e do seu desenvolvimento, essa aprendizagem se dá de forma espontânea onde a criança constrói seu conhecimento por meio de interação com o outro. Dessa maneira, fica claro que o brincar e educar possuem significados que possibilitam um trabalho contextualizado na Educação Infantil.

2.3.2 O lúdico como promotor do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral

Conforme Oliveira e Dias (2017) a brincadeira é uma ação que está associada à infância. Ela, com seu aspecto lúdico, provoca nas crianças pequenas novas formas de sentir, pensar, compreender e dizer, promovendo dessa forma o encontro do sujeito com diferentes formas de expressão e de compreensão de vida.

Vygotsky (1989) *apud* Rosa *et al.* (2016, p. 9) “atribuiu um papel muito importante ao brincar para o desenvolvimento da criança, pois é no brincar que a criança revela seu estado cognitivo, auditivo, visual, motor, podendo sistematizar experiências e desenvolver outras em andamento”.

Conforme Oliveira e Dias (2017) o ato de brincar é um estimulante para o desenvolvimento cognitivo, pois faz com que o indivíduo solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração, da atenção e do engajamento, proporcionando, assim, desafios e motivação.

Segundo Silva e Santos (2017, p. 13) “o brincar na educação infantil é de suma importância, porque é a maneira mais simples da criança aprender a lidar com as regras, as frustrações da perda, a socialização fundamental para vida adulta”. Existem diversas razões importantes para destacar o brincar, desde o prazer até a importância do desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança.

Para Ronca e Terzi (1995, p.98) *apud* Oliveira e Dias (2017, p. 3):

Pelo lúdico a criança “faz ciência”, pois trabalha com imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade, problematiza, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos.

Vygotsky (1979, p. 45) *apud* Cardoso e Batista (2021, p. 1) complementa dizendo que “a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”.

Levando-se em conta a ideia de que é a brincadeira a atividade mais séria de uma criança, é possível então a sua associação com o conhecimento da cultura, com as diferenças individuais como, o tempo e limite de cada um, bem como com a ação cognitiva e com os sentidos e a sensibilidade, logo, a brincadeira e suas associações inerentes são a ponte de equilíbrio entre o mundo imaginário e o real. Em outras palavras, o jogo e a construção do conhecimento vão sendo gradativamente redimensionados na prática educativa do aluno, sendo impossível não associar o lúdico com o processo de construção de conhecimento (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Ao se considerar a educação infantil, é preciso considerar também que se trata do primeiro contato de uma criança com o ambiente escolar, sendo assim, o educar e o brincar, ou seja, a educação lúdica, representam um importante foco de ensino, ao proporcionar o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das crianças, influenciando de forma significativa em seu processo de ensino (SOUZA; FRANÇA, 2021).

Conforme Silva e Santos (2017, p. 7) “o lúdico é um instrumento metodológico que possibilita as crianças a terem uma aprendizagem significativa através do

relacionamento com os outros, assim promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo”.

CAPÍTULO III

2.4 O papel do educador lúdico: saberes e desafios

Conforme Rosa *et al.* (2016) é com a ajuda de um adulto que as crianças assimilam novos conhecimentos. Sabendo disso, compreende-se que o professor tem um papel privilegiado no processo de aprendizado de seus alunos. Reforçando, o educador é fundamental nesse processo, pois tem a oportunidade de integrar com as crianças que estão construindo sua identidade pessoal, seu cognitivo e sua interação. Dessa forma, torna-se imprescindível que o professor, oriente, problematize e conduza a novos caminhos por meio de procedimentos metodológicos diversos e com apoio no lúdico.

Para Almeida (2014, p. 3):

Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem os professores devem utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes.

Seára (2020) asseveram que ao se planejar as atividades lúdicas, é importante o autoquestionamento por parte do docente no tangente a que fins e a quem estão servindo as atividades, pois quando se perde sua dimensão lúdica, que passa a ser sufocada por um uso didático que a restringe a um papel técnico, a brincadeira esvazia-se, nesse ponto a criança explora rapidamente o material, esgotando-o.

O que concerne com Rosa *et al.* (2016, p. 9) que assevera que “o papel do professor é ser o mediador da aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as técnicas e métodos que melhor se aplicam no contexto educacional”.

Oliveira, Teixeira e Costa (2022) também discutem o papel do professor, para as autoras cabe ao professor o papel de fazer um planejamento das brincadeiras lúdicas a serem apresentadas aos seus alunos, mostrando os objetivos das brincadeiras desenvolvidas em sala de aula. Além disso as autoras ainda defendem a importância da escola presente:

A escola e o educador atuam em parceria a fim de direcionar as atividades com o intuito de desmontar a brincadeira de uma ideia livre e focar em um aspecto pedagógico de modo que estimulem a interação social entre as crianças e desenvolva habilidades intelectivas que respaldem seu percurso

na escola (DIAS, 1984, p. 3 *apud* OLIVEIRA, TEIXEIRA, COSTA, 2022, p. 65).

Os autores Cardoso e Batista (2021, p. 5) alertam que “ao configurar o lúdico em atividades na sala de aula, o professor deve considerar as metas que ele quer que os alunos alcancem através da atividade”.

Oliveira, Teixeira e Costa (2022) afirmam que o lúdico é um instrumento pedagógico de suma importância, visto que se o professor fizer o uso correto dessa prática educativa, possibilitará a ele próprio mediar o conhecimento de forma positiva, influenciando assim, no desenvolvimento integral da criança.

Oliveira e Dias (2017) explicitam que durante o emprego de um jogo educativo em sala de aula, para os alunos tudo se tornará ludicidade quando estiverem mergulhados na brincadeira, que é o jogo em ação, e neste sentido, cabe ao professor como mediador do conhecimento, a função de trazer do lúdico o conhecimento apreendido, ou seja, a verdade que pode ser subentendida como conhecimento escolar, contribuindo dessa forma para a construção da aprendizagem.

Como explica Maluf (2009) citada por Cardoso e Batista (2021), o jogo é uma espécie de ensaio para a vida em sociedade e não há aprendizagem construída no caos, ou seja, é essencial que o docente traga do processo da atividade lúdica o conteúdo apreendido pelos educandos.

“O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos (...). Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho” (CARDOSO; BATISTA, 2021, p. 6).

Sendo assim, o professor deve utilizar as atividades lúdicas como um suporte ao desenvolvimento do ensino e da aprendizagem e, através de seus procedimentos, criar situações e propor problemas, assumindo o seu papel de parceiro na interação, bem como a sua responsabilidade para com o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e psicossocial do aluno (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Nas palavras de Oliveira e Dias (2017, p. 11) “o professor que está interessado em promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que pode até contribuir para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão escolar verificados nas escolas”.

Nas palavras de Oliveira e Dias (2017, p. 9) “é preciso reforçar a ideia de que os professores têm na brincadeira uma ferramenta importante para proporcionar aos

alunos momentos lúdicos que possibilitem o desenvolvimento de um processo de aprendizagem e socialização”.

Com base em Rosa *et al.* (2016) compreende-se que a criança aprende naturalmente brincando, mas é preciso ressaltar a importância do papel do professor em realizar atividades direcionadas a fim de desenvolver habilidades, disciplina, atenção, respeito, coordenação, equilíbrio, autoconfiança entre outros.

2.4.1 A formação do educador para o trabalho lúdico

Conforme Oliveira e Dias (2017) a formação do educador depende da concepção que cada profissional possui sobre criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo e currículo. Assim sendo, destaca-se que a educação é um processo que veio e vem sendo construído historicamente, e nessa construção o educador possui um papel muito importante: o de mediar o educando a buscar sua identidade e atuar de forma crítica e reflexiva na sociedade.

A formação lúdica deve permitir ao professor da educação infantil conhecer a si próprio, saber as suas limitações, desbloquear as suas resistências e permite-lhes construir uma visão significativa sobre a importância do brincar na vida das crianças (OLIVEIRA; TEIXEIRA; COSTA, 2022, p. 65).

Um aspecto fundamental que o professor que pretende trabalhar com atividades lúdicas precisa ter conhecimento é que além de organizar e selecionar os jogos, irá precisar saber dirigi-los, tanto de forma individual, como coletiva, promovendo atitudes de escuta, atenção, entusiasmo e encorajamento diante das derrotas, intervindo sempre quando não houver o princípio do respeito na competição (CARDOSO; BATISTA, 2021).

Silva & Bolsanello desde 2002 defendem ser crucial um reforço na formação dos profissionais de educação infantil, no sentido de apreender as novas descobertas, mais recentes, relacionadas às crianças pequenas. Isso, sem mencionar a necessidade de organizar adequadamente os espaços de educação nas instituições educativas, os quais terão que, obviamente, respeitar e oportunizar o processo de desenvolvimento dos pequenos (SILVA; BOLSANELLO, 2002).

As pessoas que trabalham diretamente com as crianças precisam estar continuamente se formando, para exercer sua função da melhor maneira possível, de forma a favorecer o desenvolvimento infantil em diversos aspectos, promovendo a ampliação das experiências das crianças e de seus conhecimentos (FREIRE, 1999, p. 78 *apud* OLIVEIRA; TEIXEIRA; COSTA, 2022, p. 67).

Com o emprego de diferentes métodos pedagógicos a formação dos educadores pode ajudar no estabelecimento de uma comunicação educativa de qualidade. Dado isso, a formação pedagógica do professor não pode ser restringida ao estudo limitado de alguns processos práticos, pois ao conhecer as razões da utilização de diferentes metodologias junto à formação acadêmica, o professor compreende e passa a buscar o conhecimento aprofundado do que faz, de modo que o possa realizar com mais segurança e domínio dos instrumentos pedagógicos, adaptando-os de acordo às exigências de novas situações educativas (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Com base em Souza e França (2021) constata-se que os benefícios advindos da utilização de jogos na educação não se limitam aos alunos, pois com a sua aplicação o educador pode colher os benefícios facilitando a aprendizagem e compreensão do conteúdo aplicado em sala de aula.

Segundo Oliveira e Dias (2017) em qualquer idade a ludicidade é uma necessidade do ser humano, e não pode ser vista apenas como diversão ou passatempo. Por isso, está também pode e deve ser abordada na formação de professores, uma vez que estes como mediadores do processo de ensino-aprendizagem de seus alunos, são os que conduzirão atividades lúdicas complementares às aulas convencionais.

A ludicidade é uma evolução de crescimento humano e, deste modo, representa uma função fundamental nas funções educativas planejadas nas diversas etapas da fase escolar. Por consequência, os professores necessitam estar aptos para usufruir desses instrumentos de modo correto e com conhecimento capaz para planejar os estímulos que ajudam na ideal evolução das crianças (SOUZA; FRANÇA, 2021, p. 937).

De acordo com Oliveira e Dias (2017) é essencial levar-se em consideração que a formação lúdica não é importante apenas para o desenvolvimento da criança, mas também para o professor, haja vista que possibilita a ele conhecer-se como pessoa, compreender suas possibilidades, desfazer o bloqueio psicológico a resistências e, ter uma visão esclarecedora a respeito da importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

2.5 Os desafios do emprego da ludicidade no sistema brasileiro de educação

2.5.1 Qualidade de tempo e espaço lúdico

Conforme os ensinamentos de Silva e Santos (2017) compreende-se ser indiscutível que a ludicidade está presente em diferentes contextos. Sendo assim, o espaço para se utilizar o lúdico está no cotidiano da criança, ou seja, na escola, em casa, nas praças, na rua, o que torna a aprendizagem algo natural, pois está inserido no seu dia-a-dia.

Segundo Seára (2020, p. 4):

O trabalho com o lúdico na escola só poderá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que o professor compreender que o brincar representa fator de grande importância na socialização infantil, que torna a criança apta a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico.

“É no espaço físico que o aluno do ensino infantil estabelece relações com o mundo, pois os mesmos fazem parte da rotina diária e contribui tanto para a socialização, quanto para a aprendizagem” (OLIVEIRA; TEIXEIRA; COSTA, 2022, p. 65).

Sabendo disso, percebe-se que “em um mesmo espaço podemos ter ambientes diferentes, pois a semelhança entre eles não significa que sejam iguais. Eles se definem com a relação que as pessoas constroem entre elas e o espaço organizado” (HORN, 2004 *apud* SILVA; SANTOS, 2017, p. 8).

Os espaços físicos devem ser organizados para proporcionar prazer, por isto deve ser acolhedor para estimular os sentimentos da criança. Oliveira, Teixeira e Costa (2022, p. 66) sublinham que:

A organização deste espaço deve ser pensada tendo como princípio oferecer um lugar acolhedor e prazeroso para a criança, isto é, um lugar onde as crianças possam brincar, criar e recriar suas brincadeiras sentindo-se assim estimuladas e independentes.

Segundo Hank (2006, p. 3), os ambientes construídos para crianças devem atender cinco funções relativas ao desenvolvimento infantil: identidade pessoal, desenvolvimento de competência, oportunidades para crescimento, sensação de segurança e confiança, bem como oportunidades para contato social e privacidade.

De acordo com Cardoso e Batista (2021), é necessário conceber um espaço lúdico, que permita ao aluno horas de alegria e aprendizado. O que nem sempre é concebível, pois conforme Souza e França (2021, p. 941):

A utilização de jogos em sala de aula requer uma alocação de tempo adequada, o que em diversos ambientes de ensino apresenta-se como um

obstáculo para os professores, quando se leva em consideração a limitação do tempo pedagógico de aula. Para além disso, importa mencionar também os aspectos do espaço físico para o emprego de atividades lúdicas e as limitações financeiras da escola que muitas vezes impedem a realização deste tipo de atividades por falta de recurso financeiro.

No mundo moderno as tecnologias da atual sociedade com as suas muitas transformações também configuram um desafio para o emprego da ludicidade, uma vez que as crianças vão para a escola com um vasto conhecimento de mundo, contudo é necessário que os professores estejam adequados para mediar essas informações.

Rosa *et al.* (2016, p. 7) afirma que “na Educação Infantil essas tecnologias podem ajudar muito em relação ao conhecimento, mas o professor não pode esquecer algumas práticas e brincadeiras que auxiliam nos aspectos físicos e cognitivos da criança, pois o lúdico faz parte do desenvolvimento do discente”.

CAPÍTULO IV

3 METODOLOGIA

A pesquisa teve caráter bibliográfico, nesta então, se buscaram estudos que abordam a respeito da ludicidade como incentivadora no processo de desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil. A pesquisa foi realizada através de diversas leituras acerca do tema, para que se pudesse pôr em pauta sua significativa importância no processo de ensino-aprendizagem da criança nessa fase da Educação Básica, assim como caracterizar o papel da ludicidade como incentivadora da aprendizagem infantil, contribuindo ainda para com a construção das bases cognitiva, motora, social, emocional e ética já na primeira infância. Esta pesquisa foi realizada com base na análise de publicações na literatura clássica, monografias e artigos científicos sobre o tema, destes cito: Kishimoto, Almeida, Andrade, Oliveira e Dias, Cardoso e Batista, Souza e França, entre outros. Os autores e autoras citados foram considerados de suma importância para a realização da fundamentação teórica desta pesquisa.

A pesquisa possui a intenção de elucidar a respeito de como a ludicidade pode contribuir para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, além de perpassar pelo papel do educador como agente mediador desse processo e condutor de aulas com aplicação do lúdico.

Segundo Fonseca (2002) a pesquisa de cunho bibliográfico é compreendida com o seu desenvolvimento, a partir de uma abordagem teórica. É importante ressaltar a compreensão de pesquisa bibliográfica como sendo aquela:

[...] elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. Na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 54).

Cervo e Bervian (2002) destacam que as informações devem ser localizadas por meio de leitura prévia (pré-leitura), leitura seletiva, leitura crítica/analítica e a leitura interpretativa dos textos de interesse do trabalho. O que significa dizer que cada leitura foi realizada de uma forma, apresentando cuidado, organização, interpretação de texto e seleção dos argumentos mais importantes para responder ao objetivo geral da pesquisa desenvolvida.

A pesquisa é do tipo qualitativa, a qual de acordo com Minayo (1994, p. 22) *apud* Rodrigues (2007, p. 26):

“surge diante da impossibilidade de investigar e compreender, por meio de dados estatísticos, alguns fenômenos voltados para a percepção, a intuição e a subjetividade. Está direcionada para a investigação dos significados das relações humanas, em que suas ações são influenciadas pelas emoções e/ou sentimentos aflorados diante das situações vivenciadas no dia-a-dia”.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

No primeiro capítulo deste estudo foram apresentadas as considerações iniciais sobre a temática pesquisada, tópico no qual foram expostas as primeiras ideias obtidas a partir das leituras prévias de diversas fontes textuais que compõem a fundamentação teórica desta pesquisa. Em relação aos primeiros apontamentos acerca da temática Ludicidade e Educação Infantil entendo que quando se buscar uma melhor compreensão do tema, facilmente percebe-se que a brincadeira, o ato de brincar e jogar é muito mais que uma recreação ou divertimento, pois o brincar no processo de aprendizagem, em especial da Educação Infantil, se caracteriza como uma das maneiras mais complexas que a criança tem de se comunicar consigo mesma e com o mundo a sua volta. Ainda no primeiro capítulo foi apresentada a diferença entre os termos lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira, nas leituras para a construção deste tópico apreendeu-se que no Brasil, devido a sua pluralidade existem vários significados e concepções para o termo lúdico, sendo as mais comuns e utilizadas no contexto educacional as seguintes: jogo, brincadeira, brinquedo, lazer e recreação. Em virtude disto, ao abordar os presentes termos é válido salientar que muitos educadores ainda confundem os seus respectivos significados, podendo a ausência da leitura de obras de autores que abordam acerca destes termos ser considerada como motivo para a falta deste conhecimento no que tange as definições dos termos. Logo, para que se possam ser esclarecidas as diferenças e desmistificar as confusões ocasionadas em relação aos conceitos e o seu emprego, põe-se em destaque a importância em recorrer aos teóricos que conceituam os termos jogo, brinquedo e brincadeiras. E finalizando o primeiro capítulo deste estudo foi apresentado um breve histórico sobre a Educação Infantil, onde são apresentados o sentido de infância, o surgimento das instituições escolares e a visão que a sociedade tinha das crianças, onde verifica-se que a história da educação infantil passou por

significativas mudanças em todo o mundo, e no campo educacional ganhou uma importância que a estabeleceu como sem fronteiras.

No segundo capítulo, foi apresentado um tópico abordando acerca da Ludicidade e a Educação Infantil, com os resultados obtidos compreendeu-se que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem ser melhor compreendidos sob a ótica da criatividade e conseqüente aprendizagem na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança, e com isso deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação dentro na escola. Em continuação foi abordado sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, deixando claro que presença da brincadeira na escola é mais do que ensinar os conteúdos de forma lúdica, porque por meio da ludicidade é dada aos alunos a oportunidade de aprender sem perceber que o estão. Pedagogicamente falando, o lúdico possui liberdade de trabalhar a expressão e a comunicação dos alunos, pois é uma metodologia menos rígida e por isto mais prazerosa para se aprender. Através dele a criança desenvolve sua capacidade de explorar, refletir e imaginar os conteúdos, adquirindo o conhecimento necessário para uma aprendizagem significativa.

Finalizando este estudo, no terceiro capítulo foi apresentado acerca do papel do educador lúdico, onde entende-se que é necessário, por parte do educador criar um contexto para o uso da atividade lúdica que motive e mantenha as crianças interessadas. O professor que atua na Educação Infantil deve buscar as mais diferenciadas formas de ludicidade capazes de proporcionar aos seus alunos atividades desafiadoras e expressivas, valorizando o potencial individual e coletivo de cada um. Também foi discutido a respeito da formação do professor para trabalhar com o lúdico, deste tópico entende-se que ao desenvolver conteúdos que abordam o lúdico como uma proposta metodológica junto a professores, surgirão reflexões acerca das possibilidades de intervenção e de ensino e são justamente estas reflexões que vão evocar sentimentos e posicionamentos que partem de suas relações mais evolutivas no tangente à relação de professor e aluno/adulto e criança, promovendo o autoconhecimento ao profissional. Percebe-se desta maneira que o professor é peça chave para conduzir e mediar o processo educativo. Se a ludicidade facilita a aprendizagem, então é necessário que o professor participe ativamente dessa forma de educação.

O sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo, tiver conhecimento sobre os fundamentos da mesma e vontade de estar em contínuo aprendizado e renovação, pois trazer atividades que interessem aos alunos demanda pesquisa, estudo, observação das crianças com as quais se trabalha entre outros esforços por parte do professor e da escola.

A importância da formação docente é reconhecida para a aplicação da ludicidade como ferramenta educativa. Esta formação precisa ser bem embasada para que o profissional possa compreender, a partir das contribuições teóricas e do ponto de vista conceitual, que o jogo é um recurso didático e tecnológico com caráter de construção de identidade, de autoconhecimento e fonte potencializadora do trabalho educativo.

O terceiro capítulo deste estudo é finalizado com uma abordagem acerca dos desafios do emprego da ludicidade no sistema brasileiro de educação, onde entende-se que em relação ao espaço físico adequado para o lúdico na escola, esta estará incentivando a aprendizagem do aluno que acontecerá de forma simples e descomplicada e a despeito das tecnologias modernas compreende-se que com tantos jogos eletrônicos e informações aceleradas para sua idade cronológica as crianças tem perdido o interesse nas brincadeiras e em serem “crianças”, em muitos casos a escola não consegue acompanhar o desenvolvimento da sociedade e o aluno acaba ficando à mercê do sistema e mídias modernas, mas é importante que o educador com a formação adequada e preparo para trabalhar com o lúdico, saiba despertar nas crianças pequenas o interesse por jogos, brinquedos e brincadeiras que podem ser vistos pela ótica educativa e que podem contribuir para com a formação das crianças pequenas em diversos aspectos, preparando-as, ainda que não saibam, para a vida adulta.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos em bases bibliográficas pertinentes a temática em desenvolvimento, conclui-se com êxito a presente pesquisa. Por meio de diversas pesquisas e leituras, pôde-se compreender a ludicidade como importante fator na facilitação do processo de ensino-aprendizagem, fundamentalmente nesta pesquisa, na Educação Infantil.

As atividades lúdicas exercem um importante papel na aprendizagem das crianças na primeira infância e os professores como sendo os mediadores deste processo podem comprovar que, é possível realmente reunir dentro da mesma situação, o lúdico e o educar, entretanto, o apoio da escola é de extrema importância, sendo necessário que as escolas sensibilizem-se no sentido de desmistificar a visão amplamente ainda divulgada sobre o lúdico, de modo que o mesmo não seja mais visto como apenas um passatempo (recreação), mas sim como uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos escolares, uma vez que a ludicidade é responsável juntamente com a mediação do educador por propor problemas e criar situações e soluções, assumindo dessa forma condições para o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança.

A ludicidade permite a necessária liberdade emocional para explorar e experimentar o envolvimento emocional em uma criação e, permite descobrimentos influenciados pela curiosidade.

Verificou-se que é através da brincadeira que a criança exprimi suas dificuldades, as quais não é capaz de pôr em palavras, desse modo, a brincadeira deve ser vista e entendida como uma linguagem secreta, a qual os educadores tem o dever de respeitar mesmo se não a entenderem, porque a brincadeira não pode ser manipulada, caso contrário, está perderá o seu aspecto de espontaneidade e liberdade.

O lúdico desenvolve o indivíduo como um todo e é uma ferramenta de extrema importância na educação, por isso ela deve ser presente e formar uma parceria entre ensino convencional e ensino lúdico, pois contribui significativamente no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Assim sendo, pôde-se concluir que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo.

Para que a escola possa cumprir seu papel social e educacional é importante que a teoria seja colocada em prática, desde as políticas públicas até os princípios

norteadores que os referenciais propõem, além da constante formação dos profissionais e atualização constante das políticas públicas com mais investimentos destinados à educação, para assim ter uma educação de qualidade para todos, contribuindo com a formação de cidadãos críticos e pensantes para uma sociedade melhor. Além disso, ao perceber-se relação benéfica entre o brincar e a aprendizagem, este estudo se apresenta como fonte teórica e incentivadora do uso de atividades lúdicas na educação.

Por fim, entende-se que o lúdico tem a condição de socializar o indivíduo nos mais diversos espaços de convivência, ou seja, estimulando-o a viver no meio social, além de ainda contribuir com o desenvolvimento físico, psicomotor, mental e afetivo da criança e para tanto são os brinquedos e as brincadeiras as fontes inesgotáveis de interação lúdica que proporcionam aos brincantes uma excelente qualidade de aprendizagem escolar, isto é, brincando a criança aprende a viver o real.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. M. da S. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**. 2014. Disponível em: <<http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2005.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2008.

ANDRADE, L. B. P. **Educação infantil: na trilha do direito**. 2010. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/h8pyf/pdf/andrade-978857980853-08.pdf>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

ANDRADE, L. R. de. **A importância do lúdico na Educação Infantil: um estudo de caso em uma creche pública**. Monografia. Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia à Distância. João Pessoa – PB, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/14099/1/LRA07022019.pdf>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

AZEVEDO, R.; NEVES, C. O lúdico contribuindo na formação de professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, v. 2, n. 3, p. 84-94, 2017.

BACELAR, V. L. da E. **Ludicidade e a Educação Infantil**. EDUFBA – Editora da Universidade Federal da Bahia. Salvador – BA, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEduca%c3%a7%c3%a3olnfantil_VeraL%c3%baciaDaEncarna%c3%a7%c3%a3oBacelar_EDUFBA.pdf>. Acesso em: 23 de nov. de 2022.

BARRETO, L. G. M.; SILVA, N.; MELO, S. dos S. **A história da educação infantil: centro de educação infantil Eusébio Justino de Camargo nova Olímpia – MT**. 2008. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=luciani+.pdf&oq=luciani+.pdf&aqs=chrome.69i57.1447j0j9&client=ms-android-om-lge&sourceid=chrome-mobile&ie.pdf>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

BRASIL. Lei nº 9.394 de 26 de dezembro de 1996. **Diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso em: 23 de nov. de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: formação pessoal e social**. vol. 2. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARDOSO, M. D. de O.; BATISTA, L. A. Educação Infantil: o lúdico no processo de formação do indivíduo e suas especificidades. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 23, 22 de junho de 2021. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/22/educacao-infantil-o-ludico-no-processo-de-formacao-do-individuo-e-suas-especificidades>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

CERVO, A. L. BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo, SP: Prentice Hall, 2002.

ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: **XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

HANK, V. L. C. **O Espaço Físico e sua Relação no Desenvolvimento e Aprendizagem da Criança**. 2006. Disponível em: <<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-espaco-fisico-sua-relacao-no-desenvolvimento-aprendizagem-.htm>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4. Edição. São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf>>. Acesso em: 25 de nov. de 2022.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

OLIVEIRA, C. M. de; DIAS, A. F. A Criança e a Importância do Lúdico na Educação. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 02, Ed. 01, Vol. 13, pp. 113-128. Janeiro de 2017 ISSN:2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ludico-na-educacao>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

OLIVEIRA, I.; TEIXEIRA, M. V.; COSTA, N. A Importância da Ludicidade na Educação Infantil. **Campo do Saber**. ISSN 2447-5017 - Volume 8 - Número 1 - Jan/jun. de 2022. Disponível em: <<https://periodicos.iesp.edu.br/index.php/campodosaber/article/download/463/337>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

RIBEIRO, S. de S. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>>. Acesso em: 23 de nov. de 2022.

RODRIGUES, W. C. **Metodologia Científica**. Paracambi, 2007. Disponível em: <http://www.unisc.br/portal/upload/com_arquivo/metodologia_cientifica.pdf>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

RODRIGUES, L. da S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 98f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, 2013.

ROSA, J. W. da R. *et al.* **A ludicidade e sua influência no processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil**. 2016. Disponível em: <<https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/artigo-a-ludicidade-e-sua-influencia-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil.pdf>>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

SEÁRA, M. S de A.; A Ludicidade no Processo de Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil. **VII Congresso Nacional de Educação**. 15, 16 e 17 de outubro de 2020. ISSN 2358-8829. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA9_ID3271_29052020175840.pdf>. Acesso em: 22 de nov. de 2022.

SILVA, A. C. R. da. **A importância do jogo de papéis na Educação Infantil**. Monografia. Universidade do Estado do Amazonas – UEA. Cedido pela autora em 25 de nov. de 2022.

SILVA, B. da C. M.; SANTOS, L. de J. M. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. 2017. Monografias Brasil Escola. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>>. Acesso em: 23 de nov. de 2022.

SILVA, C. R. da.; BOLSANELLO, M. A. **No cotidiano das creches o cuidar e o educar caminham juntos**. 2002. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=3190-6315-1-PB.pdf&oq=3190-6315-1-PB.pdf&aqs=chrome.69i57.1849j0j9&client=ms-android-om-lge&sourceid=chrome-mobile&ie>>. Acesso em: 25 de nov. de 2022.

SOUZA, D. da S.; FRANÇA, A. P. de. A Ludicidade na Educação Infantil: Processos de Ensino e Aprendizagens como forma de Educar. **Id on Line Rev. Psic.**, outubro/2021, vol. 15, n. 57, p. 934-943, ISSN: 1981-1179. Disponível em: <<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/viewFile/3262/5189>>. Acesso em: 23 de nov. de 2022.

SOUZA, E. C. de. **A importância do lúdico na aprendizagem.** 2015. Disponível em: <<http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-na-aprendizagem.aspx>>. Acesso em: 25 de nov. de 2022.