

LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL

PLAYFULNESS IN ELEMENTARY SCHOOL

JUEGO EN LA ESCUELA PRIMARIA

Catiana Sgarbi

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0002-5235-1334>

Rafael Silveira da Mota

Universidade Federal do Pampa

ORCID – <https://orcid.org/0000-0003-0140-6996>

1

Resumo: Este artigo tem a finalidade de demonstrar a importância do lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem em crianças da Educação Infantil. Dessa forma, para realizar este estudo, buscou-se fazer um levantamento bibliográfico em estudos já existentes de maneira a obter o embasamento teórico para o desenvolvimento do mesmo. O público alvo são alunos do Ensino Fundamental, onde as crianças estão em uma idade que a curiosidade desperta a aprendizagem de uma maneira significativa. Sendo assim é importante sondar a importância do lúdico como ferramenta e como meio de melhoria da qualidade de ensino nas escolas. Ele permite que todos os envolvidos sejam beneficiados, consentindo que o educador e o aluno interajam e compartilhem emoções e anseios durante todo o processo de ensino e de aprendizagem, bem como desenvolver no aluno seu potencial criativo, despertando emoções e sentimentos. Portanto, este estudo reconhece a ludicidade na educação como sendo um tema de bastante relevância e pretende mostrar a necessidade de o educador tecer o processo de aprendizagem dos educandos de forma prazerosa e divertida.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Ensino Fundamental.

Abstract: This article intends to demonstrate the importance of ludic activities in education to support the development of young children between the ages of 6 and 9 years old. The research was done by reading and analyzing bibliography works within the context, to reach a consensus view of the subject matter. The targeted audience is composed of young children in primary school because at this age range children are usually curious and more prone to be interested in learning. In this sense, it is possible to establish a positive correlation between using ludic, fun activities, as a teaching tool to engage educational subjects and the improvement of the teaching quality. As a result, it allows that everyone involved to benefit from the interactions between the educators and children, by sharing their feelings and anxieties in every step of the educational process, building up their creativity, and developing awareness about their feelings and emotions.

Therefore, this research acknowledges that ludic activities in children are a very important subject matter and intends to underscore the necessity of the educator's teaching work being received as something fun and pleasant.

Keywords: Playfulness. Learning. Elementary School.

Resumen: Este artículo pretende demostrar la importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje en los niños de Educación Infantil. Así, para llevar a cabo este estudio, se buscó hacer un levantamiento bibliográfico sobre los estudios existentes con el fin de obtener la base teórica para su desarrollo. El público objetivo son los estudiantes de primaria, donde los niños se encuentran en una edad donde la curiosidad despierta el aprendizaje de manera significativa. Por lo tanto, es importante sondear la importancia del juego como herramienta y como medio para mejorar la calidad de la enseñanza en las escuelas. Permite que todos los involucrados se beneficien, permitiendo que educador y alumno interactúen y compartan emociones y angustias a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje, así como desarrollar en el alumno su potencial creativo, despertando emociones y sentimientos. Por lo tanto, este estudio reconoce la lúdica en la educación como un tema muy relevante y pretende mostrar la necesidad del educador de tejer el proceso de aprendizaje de los estudiantes de una manera amena y divertida.

Palabras-clave: Alegria. Aprendiendo. Enseñanza fundamental.

Introdução

A educação escolar em seus primeiros anos é primordial para a criança, pois ela desperta para um mundo de curiosidade e aprendizagem. É certo que as atividades que envolvam jogos e brincadeiras, precisam ocupar um lugar especial na educação e o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando desses momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida, de forma criativa, prazerosa e participativa, ajudando-as a construir e organizar suas ideias e, conseqüentemente, ampliando assim o olhar. O educador que se preocupa com a tarefa de educar, precisa fazer constantes reflexões sobre sua prática escolar.

O cotidiano escolar muda a cada dia, e para tanto precisamos usar de várias ferramentas para que consigamos prender a atenção dos educandos na sala de aula sem tornar as aulas um processo maçante.

Segundo Moran, (2014) em um período de tantas mudanças e incertezas precisamos pensar em trabalhar com modelos flexíveis e que desafiem os alunos a construir um caminho mais significativo, equilibrando o prazer proporcionado pelo lúdico com o aprender contextualizado. Trabalhar os conteúdos com flexibilidade auxilia na construção mais participativa permitindo uma avaliação formativa e contínua, de forma a averiguar a aprendizagem ao longo das atividades realizadas em sala de aula, que podem ser planejadas e desenvolvidas de muitas formas e em vários contextos, levando em conta o ritmo e o desenvolvimento de cada aluno. A tecnologia vem abrindo portas para que a escola trabalhe a interação dos valores fundamentais, da visão do ser humano em relação ao mundo que deseja construir.

O ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso, e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade fundamental da essência do equilíbrio humano, além de ser uma carência interior, tanto da criança quanto do adulto. Por essa razão, o lúdico deve ser levado a sério dentro do cotidiano escolar e no desenvolvimento infantil, uma vez que sua utilização torna o ato prazeroso e complexo, e que não pode ser definido simplesmente como o ato de brincar. Como evidencia Kishimoto (1999) quando fala que o desenvolvimento da criança deve ser visto como um processo global, visto que, quando a mesma brinca, corre, pula, desenvolve sua motricidade, ao mesmo tempo proporciona um desenvolvimento social devido sua interação com as outras crianças que compõem a brincadeira, estabelecendo regras e trocando informações, onde todos os fatores favorecem o estabelecimento das relações cognitivas.

Ao desenvolvermos uma atividade lúdica, o mais importante não é apenas o resultado da atividade, mas a ação própria de cada um. Possibilitando assim, a quem vivencia, interagir com os demais, dar sugestões, trocar ideias, imaginar e resolver as questões propostas onde todos os sentidos da criança são aguçados. O lúdico é fundamental para a

criança, pois é por meio das interações que ela aprende a construir e a reconstruir a sua compreensão de mundo, a desenvolver sua autoimagem, e a compreender a si mesmo e o outro, estabelecendo as relações sociais, adquirindo também conhecimentos e desenvolvendo-se inteiramente na área da linguagem, do cognitivo-motor e do afetivo social.

Sendo de grande importância no contexto educacional, pois, é a partir daí que se desenvolve o cognitivo, motor e social da criança possibilitando aos educadores da Educação Infantil o entendimento que o ato de brincar constitui instrumentos que possibilitam a formação dos saberes. Ajudando, assim, o discente a se desenvolver na construção da aprendizagem, pois parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças sem esquecer que o trabalho pedagógico precisa ter um caráter lúdico, assentado nas interações e nas brincadeiras.

É importante ressaltar que ainda é comum práticas na Educação Infantil que visam preparar as crianças para o Ensino Fundamental, sendo na maioria das vezes o processo de alfabetização baseia-se na cópia e na repetição de letras e números, sem reflexão no processo de tais atividades. Essas práticas ignoram que vivências e experiências precisam estar assentadas nas interações e nas brincadeiras, ou seja, mediadas pela ludicidade. O brincar é coisa séria e considerado uma prática para o desenvolvimento da integralidade da criança, que constrói suas aprendizagens por meio das interações e das brincadeiras. Nesse sentido, Brougère (2010) descreve que a criança constrói sua cultura lúdica brincando, pois adquire um conjunto das suas experiências acumuladas desde as primeiras brincadeiras. Sendo assim, a criança é um ser que necessita de espaços e momentos para se desenvolver durante as brincadeiras, pois é neste ato que emergem a várias indagações, como a busca pelo saber, o conhecimento de mundo, a criatividade e a curiosidade, desenvolvendo diretamente o seu processo de socialização.

Neste sentido fica notório a curiosidade de investigação sobre a relação que se tem entre o brincar e o desenvolvimento da criança. Para a criança o ato de brincar é algo vital, é sinônimo de vida ativa, ou seja, por meio deste a criança passa a adquirir mais confiança nela mesma, uma vez que consegue resolver um problema percebe que é capaz, buscando ir além, trabalhando assim sua autoconfiança e autonomia. Sendo assim, este artigo visa encontrar subsídios para entender de que forma a ludicidade influencia no desenvolvimento e no aprendizado das crianças que frequentam o Ensino Fundamental, tendo como objetivo geral analisar a importância da ludicidade no processo de ensino e de aprendizagem como recurso pedagógico. Buscou-se através de vários autores a ampliação dos conhecimentos acerca da importância da ludicidade no contexto de aprendizagem, diminuindo os paradigmas sociais de que o meio lúdico é utilizado apenas para momentos de descontração e divertimento, fator que normalmente o descarta da função de fornecedor de conhecimentos e instrumento facilitador do ensino e da aprendizagem principalmente de crianças.

5

O jogo e o lúdico como ferramenta no processo de ensino aprendizagem

A ludicidade, a cada dia, está mais integrada no cotidiano escolar, uma vez que os jogos e as brincadeiras fazem parte do processo de ensino e de aprendizagem e não são apenas atividades de recreação estando incluídas nos conteúdos propostos pelo currículo.

Santos (2000) destaca que o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita nos processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. É através da ludicidade, ou seja, do ato de brincar que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio de todo

universo lúdico é que a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

Para o autor De Lima (2008), o lúdico deve ser visto como algo favorável ao desenvolvimento humano, pois facilita ao professor conhecer, observar, saber as potencialidades e limitações de seus alunos, sendo que as atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas e diferentes situações, onde ele pesquisa e experimenta, propiciando o conhecimento de suas habilidades e limitações, exercendo o diálogo, a liderança, o exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. O lúdico é um instrumento que contribui positivamente na aquisição de diversas habilidades do sujeito, sendo ainda capaz de promover o aprendizado da criança de maneira prazerosa principalmente em seu âmbito escolar.

As crianças aprendem enquanto brincam, e a ludicidade e as brincadeiras transformam a criança em um ser dinâmico, crítico, estimulando as habilidades e estabelecendo a formação da criança. O brincar é uma das experiências mais significativas na vida, principalmente na infância, pois todo o encantamento, a magia e as divertidas brincadeiras, estimulam a imaginação e a criatividade. Nem sempre precisa ter brinquedo para haver uma atividade lúdica, pois a brincadeira tem muitas funções diferentes dependendo do significado da mesma e do contexto em que ela ocorre. A criança brinca e esta ação de brincar pode estar ligada a um sentimento do mundo interno (alegrias, angústias, tristezas) ou a informações que estão no mundo exterior.

Do ponto de vista Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente. Caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Todavia, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades

importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade. Ainda podemos dizer que o ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil e neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Desse modo, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isso é importante para dar início à atividade em si. As atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da inteligência, portanto quando incluído na escola pode tornar-se uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. A ação imaginária contribui para o desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação, representam papéis e valores necessários à participação da mesma na vida social que elas internalizam durante as brincadeiras em que imitam comportamentos adultos.

Assim, fica notório que por meio das brincadeiras a criança expõe suas vivências, sua cultura, costumes, ou seja, o resultado da ação social. O ato de brincar é de suma importância para o desenvolvimento infantil, pois faz a criança imaginar situações, imitar papéis sociais de maneira espontânea e livre além de proporcionar a interação entre os indivíduos, fator indispensável para o desenvolvimento das relações sociais. É difícil pensar em uma criança que não gosta de brincar.

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem com os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um momento 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. O brincar é agradável

por si mesmo, aqui e agora. (MACEDO; PETTY & PASSOS, 2009, p. 13-14).

Desde cedo a criança cria diferentes formas de brincar para poder se ocupar e o simples fato de manusear algum material, já pode ser considerado um ato de brincar e de descobrir o seu mundo. Muitas vezes é brincando que a criança encontra o seu eu, ela faz da brincadeira a sua vida, pois ela vive em um mundo imaginário em que a brincadeira é a representação da sua realidade ou a fuga para um mundo criado por ela. Quando a criança brinca, ela passa de um mundo real para um mundo imaginário e através da brincadeira ela pode ser quem ela quiser e pode estar onde e quando ela quiser estar. Assim, a criança exercita sua fantasia e sua imaginação, se diverte e é feliz. A escolha do brinquedo e de como ela vai brincar depende muito da cultura em que ela está inserida (MACEDO; PETTY & PASSOS, 2009).

Por meio do conceito de cultura lúdica, que seria o conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no seu contexto, o brincar não pode ser separado, isolado, por ser dotado de significação social. Isso acontece porque a cultura lúdica não pode ser separada da cultura em que a criança está inserida, segundo Brougère (2002), para entender isso, basta, prestar atenção às brincadeiras do tempo atual e de tempos passados, para perceber as especificidades da cultura lúdica contemporânea. A multiplicação dos brinquedos eletrônicos e o surgimento dos videogames mudaram a experiência lúdica de muitas crianças. Quem constrói a cultura lúdica é a própria criança, brincando. Nesse sentido, pontua-se que a criança, ao nascer, já está imersa em um mundo social, e é justamente na apropriação desse mundo pela criança, e na internalização dos conceitos apresentados por ela, que o brincar se mostra importante, onde cada criança apresenta sua própria especificidade, pois ao brincar 8 carrega as experiências, as vivências, enfim, a sua história e seu jeito de brincar, pois ela é única, sendo uma

oportunidade para interação entre os pares em um contexto nas quais muitas lições relevantes para a vida adulta são aprendidas.

Há uma relação estreita entre atividade e ação. No processo de desenvolvimento infantil, o motivo inicial da ação pode ser substituído e transformado em resultado da atividade; isso acontece quando o sujeito inicia seu agir motivado por um elemento que lhe é externo e, no processo de desenvolvimento da ação, interessa-se e passa a agir motivado pelo resultado que obterá ao final da ação. Nesse caso, o que era inicialmente uma ação, torna-se uma atividade. Esse processo de transformação da ação provoca o surgimento de novas atividades, mudanças nas atividades principais e novas formas de a criança se relacionar e se apropriar da realidade (DE LIMA, 2008, p.110).

9

As crianças podem aprender muito brincando, até para introduzir conteúdos em sala de aula, a brincadeira é uma forma muito prazerosa em que a criança consegue aprender e se divertir ao mesmo tempo. A proposta é buscar nos jogos, brincadeiras e dinâmicas uma maneira diferente de tratar, didaticamente, os conteúdos de ensino, dando mais sentido e significado.

Santos (2020) defende que o brincar é uma ferramenta que o educador pode usar em seu favor para auxiliar no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar enriquecido, possibilitando a vivência das emoções, os processos de descoberta, a curiosidade e o encantamento, os quais favorecem as bases para construção do conhecimento.

O ato de brincar possibilita a socialização e a interação entre criança/professor e meio ao qual está inserido. Desenvolver noções de limites e regras, de espaço e tempo, de equilíbrio físico e mental, além de sua autonomia e confiança, oportunizando-as a criarem e recriarem seu cotidiano e seu mundo de imaginação. É a partir da brincadeira que a criança se mostra por inteira, demonstra seus sentimentos e sua personalidade. No ato de brincar a criança desenvolve a memória,

concentração e é estimulada a imaginação a partir de sua própria ação, sendo essa direcionada ou supervisionada por um adulto ou livre.

Segundo Domingues, (2010) a imaginação é como o meio pelo qual a criança exercita seu poder de criação, através da formação de imagens na mente. Quando os pequenos começam a exercitar a fantasia, ao serem estimulados pela obra literária, percebem o sentimento de infinito proporcionado por essas experiências, porque o ato de inventar nunca acaba. E, quando é sujeita ao exercício contínuo da imaginação, a criança entende que as palavras têm a capacidade de levá-la aonde jamais pensou chegar.

O brincar é muito importante no desenvolvimento da criança. As brincadeiras vão surgindo e evoluindo junto com a criança. Elas proporcionam experiências, formação de identidade, interação lúdica e afetiva e são eficazes para a construção de conhecimentos, facilitando a aprendizagem. Neste sentido, o jogo como forma descontraída, na busca de auxiliar a ferramenta e a abordagem de brincar, é repleto de motivação e desafio, mexe com as habilidades básicas ajudando a desenvolver as habilidades superiores. Neste contexto, lúdico deve ser visto como algo favorável ao desenvolvimento humano, pois facilita ao professor conhecer, observar, saber as potencialidades e limitações de seus alunos. Neste mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário. O brincar é uma das experiências mais significativas nas nossas vidas, principalmente na infância, pois todo o encantamento, a magia e divertidas brincadeiras, estimulam a imaginação e a criatividade.

O brincar e o papel docente

Como o ato de brincar vem com a criança desde muito cedo, já que é uma das necessidades naturais do ser humano, o professor deve trabalhar de forma que a mesma possa construir conhecimentos, intervindo somente quando for necessário, pois além do prazer, o brincar alegra, ensina e

possibilita muitas descobertas, onde a criança explora o imaginário criando suas próprias regras, que a auxiliará na cultura de pares.

O brincar é um ato cultural e para que o brinquedo exista é preciso de um grupo da sociedade que lhe dê sentido e significado. Segundo a RCNEI (1998), O Referencial Curricular, eixo “Brincar”, defende uma concepção de jogo infantil que se constitui numa atividade interna da criança, baseada no desenvolvimento da imaginação e da interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. A brincadeira é vista como um cenário no qual a criança, a partir do seu nível de desenvolvimento, atua com significados e imagens, reelaborando conhecimentos, valores e sentimentos. Quando brinca ou joga, destaca o Documento, a criança transforma objetos, animais, pessoas, lugares, coordena diferentes experiências, através da memória e da imaginação. O momento de brincar pode ser visto como um laboratório, um espaço de experimentação, no qual a criança pode ensaiar, errar, sem a pressão do mundo adulto. A criança, por meio da linguagem simbólica, utiliza-se de objetos, insere-se no mundo da cultura, constrói seu pensamento, lida com seus sentimentos e amplia suas relações sociais, considerando as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças.

No início da vida a criança ao manipular um objeto está explorando o meio através dos órgãos de sentido. Conforme ela cresce os sentidos dão lugar aos símbolos, ou jogos simbólicos, que através do faz de conta ela testa e experimenta diferentes papéis (pai, mãe, filho, tio, trabalhador, dono de alguma coisa). Quando ela consegue perceber que esses jogos simbólicos se aproximam do real, inicia-se a estruturação dos jogos de regras onde são estimuladas uma série de aspectos que contribuem tanto para o desenvolvimento social quanto para o individual. Partindo deste pressuposto:

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades. Ao se pensar em atividades significativas que respondam às necessidades das crianças de forma integrada, articula-se a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento, valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social (RAU, 2011, p.38).

A brincadeira infantil é uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis na vida real. A brincadeira nasce da necessidade de um desejo, e mesmo sendo livre e não estruturada possui regras. Para o autor todo tipo de brincadeira está embutido nas regras que conduzem o comportamento da criança. O brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação levam ao pensamento abstrato, onde o brincar passa por momentos evolutivos. Toda vez que a criança brinca ela situa-se em um contexto histórico e social, isto é, em um ambiente estruturado a partir de valores, significados, atividades construídos e partilhados pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com os outros. Esta experiência não é simplesmente reproduzida, ela é recriada a partir do que a criança traz de novo, usando sua imaginação, criando, reinventando e produzindo cultura. O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais. Tais produções não se fazem passivamente, mas mediante um processo ativo de reinterpretção do mundo que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas. Neste momento novos significados são elaborados, novos papéis sociais e ações sobre o mundo são desenhados e novas regras e relações são instituídas entre os objetos e os sujeitos e entre si.

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 2017, p. 21).

Com a chegada da era tecnológica o acesso à informação chega mais rápido para a criança, excluindo, de certa forma, ela de sua infância, pois os espaços livres e locais adequados para brincar, cederam lugar à televisão, computador, e muitos brinquedos eletrônicos. Portanto, é importante que a escola resgate e valorize as brincadeiras infantis, pois este tipo de atividade desenvolve na criança a criatividade, psicomotricidade e a socialização.

Brincar propicia o trabalho com diferentes tipos de linguagens, o que facilita a transposição e a representação de conceitos elaborados pelo adulto para os educandos. Educar, nessa perspectiva, é ir além da transmissão de informações ou de colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento (RAU, 2011, p.40).

O brincar também auxilia na formação da criança, por ser uma atividade espontânea, natural e necessária ao seu desenvolvimento. As brincadeiras também são formas de transmitir valores, costumes e ensinamentos, pois as mesmas influenciam no desenvolvimento infantil. A criança não testa diferentes estratégias apenas para o momento da brincadeira, mas também para a vida adulta. Ao lidar com diferentes situações durante a brincadeira ela estaria, sem a intencionalidade, criando condições e formas de interação que irão auxiliar mais tarde na vida adulta. Na brincadeira também podemos observar o desenvolvimento emocional e

a personalidade da criança , pois elas sentem prazer ao brincar além de poder exprimir sua agressividade, dominar a angústia, aumentar a experiência e estabelecer contatos sociais, levando em conta que os conteúdos expressos ao brincar são diretamente ligados com suas histórias de vida, onde o ato de brincar proporciona a exteriorização dos medos e angústias, atuando como uma válvula de escape para suas emoções, que, sem intenção, cria condições e formas de interação que as irão ajudar mais tarde, na vida adulta. Portanto, a brincadeira é uma oportunidade de interação entre os pares em um contexto nas quais muitas lições relevantes para a vida adulta são aprendidas (RAU, 2011).

A brincadeira, seja simbólica ou de regras, não tem apenas um caráter de diversão ou de passatempo. Pela brincadeira a criança, sem a intencionalidade, estimula uma série de aspectos que contribuem tanto para o desenvolvimento individual do ser quanto para o social. Primeiramente a brincadeira desenvolve os aspectos físicos e sensoriais. Os jogos sensoriais, de exercício e as atividades físicas que são promovidas pelas brincadeiras auxiliam a criança a desenvolver os aspectos referentes à percepção, habilidades motoras, força e resistência. (SMITH, 1982).

Ao introduzir o brincar no currículo escolar estimula-se o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança, e para que este brincar não seja mera distração é necessário que os professores estejam capacitados e conscientes de que as atividades que envolvem o brincar, promovem a aprendizagem da criança, já que elas internalizam nas brincadeiras suas ansiedades, angústias, desejos, frustrações e visão do mundo. O RCNEI (1998) situa a brincadeira como um de seus princípios norteadores, e a define como um direito da criança para desenvolver seu pensamento e capacidade de expressão.

Ao brincar, a criança domina a linguagem simbólica, aguça a imaginação, a criatividade e a autonomia e, são nesses jogos de brincar, que ela se apropria da realidade vivenciada ou presenciada, conseguindo atribuir-lhes novos significados. Isso acontece porque a brincadeira possibilita

a transformação de uma realidade para outra, orientando a ação pelo significado da situação. Observa-se que as atividades lúdicas favorecem a convivência com sentimentos diversificados que são reflexos do seu interior, e é por meio das brincadeiras que expressam aquilo que teriam dificuldades.

O professor deve agir como um mediador, onde a criança ao encontrar uma dificuldade ou problema, tente como grupo, encontrar uma solução ou alternativa, estimulando as crianças a usar a imaginação e a criatividade. Esta intervenção ajuda aquelas crianças que não conseguem alcançar o rendimento escolar esperado, pois funciona como uma ferramenta de estímulos no processo de desenvolvimento e de aprendizagem. Sem contar que utilizar o brincar como um recurso para aproveitar a motivação interna que as crianças têm torna a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraentes (DE LIMA, 2008).

É de suma importância que o professor esteja preparado para trabalhar o lúdico no processo de ensino e de aprendizagem, que seu embasamento teórico acerca do tema dê resultados positivos e para que a criança se envolva no assunto em questão, participe, desenvolva a imaginação, estimulando a linguagem oral, coordenação motora, noções de espaço e tempo, noções geométricas, cores levando ao aluno ao maravilhoso mundo da leitura e da escrita (FIORENZA, 2005).

O desenvolvimento da criança ocorre com maior facilidade quando o lúdico é inserido no processo de aprendizagem como uma estratégia facilitadora e transformadora no desenvolvimento da criança seguindo todo o percurso por ela percorrido na sua trajetória educacional. Para tanto, a escola deve elaborar estratégias e métodos para que os professores consigam trabalhar o lúdico em suas aulas, disponibilizando materiais pedagógicos, ou até mesmo confeccionando materiais didáticos com a ajuda da própria comunidade escolar. O lúdico está presente em todas as fases do ser humano, sendo ingrediente indispensável nas relações, proporcionando a imaginação e a criatividade. Brincando a criança sente-se livre a viver situações imaginadas sendo desafiada dessa forma, a

estimular sua inteligência. O professor, portanto, deve conscientizar-se de que o foco principal do processo ensino e de aprendizagem é o desenvolvimento integral do aluno e não apenas a simples transmissão do conteúdo, surgindo a necessidade de a escola apresentar atividades pedagógicas que propiciem a participação efetiva de todos, com alegria, imaginação e criatividade.

O ato de ensinar e de aprender envolve e exige certa cumplicidade do professor, tal cumplicidade se constrói nas intervenções, através do que é falado, do que é entendido, do que é transmitido e captado. Cabe ao professor planejar e executar suas aulas para que seus alunos criem vínculos positivos entre si e os conteúdos. Quando um professor apenas transmite um conteúdo, sem nexos, sem que o aluno assimile afetivamente o conteúdo, nada será aprendido pois o professor tem de tornar os conteúdos interessantes aos olhos dos alunos (MELLO; RÚBIO, 2013, p 7).

A escola deve criar oportunidades ao desenvolvimento com atividades experimentais, brincadeiras, mágicas, entre outras atividades realizadas pelo aluno e pelo professor, com o intuito de construir conceitos, levando à discussão de questões, relacionando conteúdos escolares com atividades vivenciadas no cotidiano, onde o aluno desenvolve sua própria linguagem relacionada à compreensão, interpretando e realmente aprendendo. A partir do momento em que houver conscientização dos professores sobre a importância do trabalho pedagógico junto com atividades lúdicas, saberemos que, além de dinâmicas, as aulas serão muito mais atrativas e o objetivo da aprendizagem será conquistado.

É preciso propiciar ao aluno tanto uma base sólida de conteúdos que o torne capaz de constituir-se como sujeito de seu próprio processo de evolução, atendendo ao perfil requerido de autônomo intelectualmente, criativo, capaz de perceber um mundo em constante transformação como oportunidade para o desenvolvimento de atitudes comportamentais que lhe darão condições de continuar aprendendo continuamente, mais como uma necessidade

de participação no processo evolutivo do que por promessas de sucesso (DE MENDONÇA, 2010, p. 145).

Dessa forma, o ensino nas escolas terá uma alternativa metodológica para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem, embora seja necessário um planejamento para que esse recurso seja bem utilizado. É importante trabalhar o lúdico em sala de aula pois é através dele que a criança se desenvolve, cria e se prepara sendo um fator motivador no processo de ensino aprendizagem exercendo forte poder sobre a forma de se expressar socialmente (SANTOS, 2020).

Muitos são os desafios encontrados em sala de aula, levando em conta que as crianças ingressam cedo na escola, em como passar o conhecimento de uma forma que seja prazerosa e não cansativa, o lúdico se torna indispensável, pois com jogos é possível conquistar ao mesmo tempo que ensina uma criança a ser responsável, aprender a pensar, criar, conquistar sua autonomia e assim ser feliz, valorizando seus pares e a si mesma (ARAÚJO, 2019).

O jogo não pode ser visto apenas como uma diversão, pois há nele fins pedagógicos e que fazem a criança desenvolver o cognitivo, físico e emocional. Para tanto é preciso uma preparação por parte dos professores para que o brincar venha a facilitar a aprendizagem, pois o brinquedo isolado, sem regras, nada mais é do que mero brinquedo. O ato de brincar transforma-se em uma rica fonte de comunicação, pois até mesmo na brincadeira solitária a criança, pelo faz de conta, imagina que está conversando com alguém ou com os seus próprios brinquedos.

As atividades lúdicas são essenciais, pois é onde ocorrem as experiências inteligentes e reflexivas produzindo assim o conhecimento. A mudança de uma criança de um estágio de desenvolvimento para outro dependerá das necessidades que a criança apresenta e os incentivos que recebe para colocá-la em ação, sendo que a criança satisfaz certas necessidades e anseios no brinquedo. A atitude lúdica é um fator que colabora na compreensão de certa atividade como jogo, pois os

participantes demonstram de forma bastante visível, nas suas atitudes, indícios de divertimento, distração, excitação, tensão, alegria e profundo envolvimento emocional na atividade (ABREU, 2013).

O lúdico pode ser visto como um grande laboratório que merece atenção especial tanto dos educadores quanto das pessoas que convivem com a criança, pois ele ajuda a desenvolver o lado afetivo, cognitivo e emocional, pois brincando a criança descobre a si mesma e o outro, passando a confiar em si e no outro. Portanto os educadores devem pensar atividades lúdicas no intuito de proporcionar às crianças momentos de aprendizagem permeados pelo prazer de brincar, uma vez que, a atividade lúdica permite que a criança se desenvolva, oportunizando a construção do prazer, através de sua ação e reflexão (ARRUDA, 2011).

O lúdico além de colaborar com a saúde física e mental, facilita a socialização, comunicação, expressão, construção do conhecimento, desenvolvimento social e cultural, facilitando o processo de ensino e de aprendizagem e deve ser visto como uma ferramenta pedagógica pois o brincar é um direito fundamental para o desenvolvimento corporal e mental da criança. Além disso, o brinquedo proporciona a exteriorização de medos e angústias atuando como válvula de escape para suas emoções. Assim, o brinquedo e o brincar são essenciais no desenvolvimento pleno da criança em todas as fases da infância, estruturando sua personalidade e levando-a a novos espaços de compreensão, que encoraja a prosseguir, crescer e aprender. Segundo Mello (2005), a criança utiliza o brinquedo para externar suas proposições e invenções a fim de transformar seu cotidiano, desenvolvendo novos conceitos que possibilitam a compreensão do mundo em que vive.

O ato de brincar possibilita que a criança vivencie situações reais ou imaginárias, propiciando o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo, fazendo interação com o meio onde o professor surge como mediador, ajudando nas dificuldades, tornando as atividades prazerosas, para que as crianças aprendam brincando, tornando-se necessário no

ambiente educacional por fazer parte das necessidades das crianças bem como o seu próprio desenvolvimento. É através das brincadeiras que elas sentem o prazer e a liberdade de aprender desenvolvendo experiências, fortalecendo assim sua importância e inclusão no ambiente institucional (BACELAR, 2017).

O lúdico, inserido na sala de aula, auxilia no desenvolvimento do senso crítico, senso de justiça e o respeito às regras, oportunizando momentos significativos de aprendizagem, se 16 utilizado de maneira correta e séria, é possível observar problemas de aprendizagem, bem como de desenvolvimento (DAS GRAÇAS SILVA, 2019).

Metodologia

O artigo em questão apresenta uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e de natureza básica. A escolha deste tipo de pesquisa justifica-se pela sua subjetividade, considerando o contexto em que ele está inserido e a sociedade a que pertence.

Considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. Tal pesquisa é descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem (PRODANOV; DE FREITAS, 2013, p.70).

Nesta abordagem, as questões estudadas se apresentam sem qualquer manipulação intencional do pesquisador, sendo os dados coletados descritivos, retratando o maior número de elementos existentes na realidade estudada. A maior preocupação é com o processo e não com o

produto, pois não há necessidade de comprovar hipóteses previamente estabelecidas, não eximindo a análise e interpretação dos dados coletados.

Quanto à natureza optou-se pela pesquisa básica onde a revisão bibliográfica é voltada para o aprofundamento do conhecimento que já foi previamente estudado por alguém. A finalidade do pesquisador é complementar as pesquisas realizadas anteriormente e contribuir de alguma forma com alguma particularidade do tema. Esta pesquisa:

20

Objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais (PRODANOV; DE FREITAS, 2013, p.51).

Quanto aos objetivos é uma pesquisa exploratória, proporcionando maior familiaridade com o assunto envolvendo pesquisa bibliográfica.

A pesquisa exploratória possui planejamento flexível, o que permite o estudo do tema sob diversos ângulos e aspectos. Em geral, envolve: - levantamento bibliográfico; - entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; - análise de exemplos que estimulem a compreensão (PRODANOV e DE FREITAS, 2013, p.52).

Esta pesquisa, quando se encontra na fase preliminar, tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando melhor definição e delineamento do tema de pesquisa, orientando os objetivos, formulando hipóteses ou sugerindo um novo enfoque para o tema em questão.

Quanto aos procedimentos fez-se uma revisão bibliográfica, recorrendo a leitura e interpretação de capítulos de livros, periódicos, dissertações e artigos disponíveis na internet com a finalidade de construir o embasamento teórico relativo ao tema ludicidade e de que forma a mesma influencia no desenvolvimento e no aprendizado das crianças que frequentam os anos iniciais, tendo como objetivos analisar a importância da ludicidade no processo de ensino e de aprendizagem como recurso

pedagógico, refletir sobre a contribuição do lúdico para o processo de ensino aprendizagem e conhecer a visão de teóricos sobre o tema, com a finalidade, segundo Gil, 2007 de “proporcionar maior familiaridade com o tema com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses”.

Discussão e Resultados

21

As atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade, pois é através dela que a criança se desenvolve e constrói seu próprio mundo buscando a fantasia, a comunicação e a igualdade. Entende-se aqui que a palavra lúdica significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e brincadeiras, e é relativo também a conduta daquele que joga, que brinca, que se diverte. Entretanto, essas atividades, pôr muitos séculos, foram vistas como sendo sem importância e tendo conotação pejorativa, não tendo clara compreensão do que é o lúdico e da extrema importância que o mesmo tem para a criança, tanto na escola, quanto em casa ou na sociedade. A criança aprende brincando, pois, a ludicidade desenvolve a capacidade de imaginação, de recriar e representar situações, amplia habilidades motoras e desenvolve o raciocínio lógico. Por estes motivos é que o professor não deve oportunizar às crianças brincadeiras somente para preencher o tempo, mas sim como uma ferramenta que contribui para a aprendizagem da mesma, embora muitos 18 professores necessitem compreender melhor como tornar sua prática mais eficiente e lúdica, pois muito se aprende sobre a criança observando ela brincar.

O brincar no sistema de ensino, ainda se encontra pouco explorado, parte das escolas ainda persistem com a visão de que uma boa aula é a convencional, com alunos em fila, no seu lugar em silêncio realizando a atividade proposta. Sabe-se que, para estimular o sujeito e promover seu desenvolvimento é preciso propor atividades desafiadoras, significativas, que

despertem o interesse, e as atividades lúdicas podem ser uma excelente ferramenta pedagógica.

Dessa forma, o universo lúdico torna-se um importante recurso de intervenção para que se faça a mediação, proponha atividades lúdicas que possibilitem aos sujeitos interagirem, explorarem, construir suas hipóteses e conceitos; fazendo uma seleção de atividades e materiais de acordo com os objetivos e o público a ser trabalhado, garantindo o desenvolvimento e a construção de conhecimentos necessários. É indispensável repensar a prática pedagógica a partir da didática do lúdico no processo de construção do conhecimento de mundo, buscando a valorização da criança e a formação de sua cidadania, assim como o papel construtivo que o lúdico tem no desenvolvimento do aluno, permitindo a iniciativa, imaginação, criatividade e interesse.

Neste contexto, percebe-se a necessidade de atualização dos professores proporcionando uma ação didática, interdisciplinar facilitadora de vivências lúdico pedagógicas, contemplando, o caráter lúdico como fonte de prazer e alegria, no ambiente escolar e, em especial, no processo de desenvolvimento da construção dos saberes e do conhecimento. É um desafio para o qual não há manual prescrito de passos a seguir, mas que exige muito estudo, dedicação e postura ética frente ao sujeito-infantil e ao processo formativo.

Observou-se durante o desenvolvimento do artigo que a ludicidade é uma ferramenta necessária para o ser humano em qualquer idade. Visto que, as atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança viva este momento podendo transformar a realidade a sua volta. Portanto, resta afirmar que o lúdico permite novas formas de desenvolvimento intelectual da criança, podendo levar a uma educação de qualidade, pois as atividades lúdicas não são avaliações somatórias, mas, são de grande importância no processo de aprendizagem.

Considerações Finais

Neste artigo buscou-se entender a importância das atividades lúdicas na educação infantil, onde comprovou-se que a ludicidade é de extrema relevância para o desenvolvimento integral da criança, pois para a mesma, brincar é viver. Importante salientar que para trabalhar o lúdico com a criança, o educador precisa reconhecer um pouco da criança que foi um dia e ainda existe em seu interior, para que isso possa contribuir para redescobrir e reconstruir o gosto pelo lúdico, buscando brincadeiras e jogos que contribuam para uma aprendizagem lúdica, prazerosa e significativa. É de competência educacional proporcionar aos educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, permitindo que eles vivam, sonhem, criem e aprendam a serem eles mesmos, sem esquecer da criança que foram e sempre vão ser. O lúdico, neste ambiente, proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, onde a intuição da criança aflora de forma natural e criativa. Ao brincar a criança aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social. O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e os brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem.

O referido artigo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos podendo ser capazes de exercer sua cidadania com dignidade e competência, tornando-se cidadã deste mundo. Trabalhar com o lúdico contribui também para a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e

compreendendo o mundo que o cerca e que o mesmo exige diferentes conhecimentos e habilidades.

Buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico é que conseguiremos uma educação de qualidade e que consiga ir ao encontro dos interesses e as necessidades da criança. Cabe ressaltar que a atividade lúdica não é somente uma somatória de atividades, mas antes de tudo é uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar o mundo novo que encontra na escola, bem como se relacionar com os demais alunos. Quanto mais espaço lúdico 20 proporcionarmos, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será. Observa-se que as atividades lúdicas sofrem ameaças em nossa sociedade devido aos interesses e ideologias de classes dominantes. Cabe, portanto, à escola e a nós, educadores, recuperarmos a ludicidade infantil de nossos alunos, ajudando-os a encontrar um sentido para suas vidas. Ao brincar, não se aprendem somente conteúdos escolares; aprende-se algo sobre a vida e o constante conflito que nela travamos. É preciso que o professor assuma o papel de mestre de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, sendo mediador, propondo atividades que desafiem seus alunos e os desenvolvem em sua totalidade. De tal forma, educar deixa de ser o ato de simplesmente transmitir informações e passa a ser o de criar ambientes de aprendizagem para que o aluno possa interagir com uma variedade de situações e problemas, auxiliando-o na interpretação dos mesmos para que consigam construir novos conhecimentos sobre o aprender. Mas para que isso aconteça deve haver uma mudança na forma em que os recursos lúdicos são pensados no espaço escolar, a fim de que o aprender possa representar uma ação considerada importante.

Portanto, a ludicidade proporciona condições de ensino e aprendizado, além do prazer contribuindo para a evolução enquanto pessoa humana e melhora a qualidade no processo de ensino aprendizagem, pois contribui para desvendar problemas diminuindo as

dificuldades, facilitando a interação entre educador e educando. Assim, inserir o lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental de forma interdisciplinar é dar permissão para que o aluno aprenda os conteúdos curriculares de forma dinâmica, participando como sujeito ativo no processo de aprendizagem deixando de ser um mero expectador, já que estes alunos estão em fase de formação e desenvolvimento.

Referências

ABREU, Paula Leon de. **O lúdico na educação infantil como facilitador de aprendizagem**. Brasília, DF 2013. ARAÚJO, Isis Schimidt. A importância da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental. 2019. Disponível em <http://www.faculadadedeitaituba.com.br/pdf.php?id=118&f=TCC%20okkRaimundinha%20do%20cx.pdf>.

ARRUDA, Durcelina Ereni Pimenta; BORGES, Sandra Núbia de Oliveira. **Aprendizagem no momento com o brincar**. IV EDIPE–Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino 2011, 2011.

BACELAR, Lara Santos et al. **A valorização dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Seminário Nacional e Seminário Internacional Políticas Públicas, Gestão e Práxis Educacional, v. 6, n. 6, 2017.

BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A importância do lúdico na alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) Centro de Ciências Humanas e Educação, Universidade da Amazônia, Belém, 2002.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental – **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC, 1997 BRASIL. (1998). **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental**. Referencial curricular nacional para educação infantil. BRASIL. Lei nº 4.024, de 20 de dezembro de 1961. **Fixa as diretrizes e bases da educação nacional**. Acesso em: 22 mai. 2018.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Acesso em: 16 abr. 2018.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.p. 19-32.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos os Homens**. Lisboa Edições Cotovia. 1990. 228 p.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. Estudos e pesquisas em psicologia, v. 7, n. 1, p. 92-104, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2007.

DAS GRAÇAS SILVA, Maria et al. **À importância da ludicidade: em anos fundamentais as iniciais**. Revista Brasileira de Desenvolvimento, v. 5, n. 10, pág. 2213622145, 2019.

DE LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

DE MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Artmed Editora, 2009.

DE MENDONÇA, Silvia Regina Pereira. **A matemática nas turmas de proeja: o lúdico como facilitador da aprendizagem/mathematics in proeja classes: playing as a learning enabler holos**. v. 26, n. 3, p. 136, 2010.

DE OLIVEIRA, Zilma Ramos et al. **O trabalho do professor na Educação Infantil**. Editora Biruta, 2020. 22 DOHME, Vania. Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos. 4ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008

DOMINGUES, Cristiane Lumertz Klein. **A importância da imaginação na educação**. Analecta, v. 11, n. 2, p. 11-22, 2010.

FIORENZA, Janaína de Oliveira Sousa et al. **A concepção do professor sobre o lúdico no processo de ensino aprendizagem em turmas com crianças de 6 e 7 anos, nas escolas públicas do Distrito Federal**. 2005. Disponível em: <https://repositorio.iniceub.br/jspui/handle/235/6591>.

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

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko M.(Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 8ªed.,2017.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 7ª Edição-São Paulo: Atlas. 2010.

MEDRADO, Ana Claudia de Souza Menezes; TEXEIRA, Verônica Rejane Lima. **A Relevância dos Jogos e Brincadeiras para o Desenvolvimento da Aprendizagem na Educação Infantil**/The Relevance of Games and Play for the Development of Learning in Early Childhood Education. ID on line REVISTA DE PSICOLOGIA, v. 14, n. 53, p. 260270, 2020.

MELO, Luciana de Lione; Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Ciências Médicas. Departamento de Enfermagem. Campinas, 2005.

MELLO, Tágides; RUBIO, J. D. A. S. **A importância da afetividade na relação professor/aluno no processo de ensino/aprendizagem na educação infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 4, n. 1, p. 1-11, 2013.

MORAN, José. **Mudanças necessárias na educação, hoje**. Ensino e Aprendizagem, Campinas: Papirus, 21ª Ed, 2014.

OLIVEIRA, M. K.D.V. **Aprendizado e Desenvolvimento um Processo Sócio Histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

PINTO, Maria do Socorro Duarte. **O papel da escola e do professor na integração da ludicidade como forma de ensino-aprendizagem**. 2015. Disponível em 23
https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2015/TRABALHO_EV045_MD1_SA3_ID7438_09092015092050.pdf.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico-2ª Edição**. Editora Feevale, 2013.