

FACULDADES INTEGRADAS DE TAGUAÍ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

ANA CAROLINA MODESTO MIRANDA

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS
NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS**

ANA CAROLINA MODESTO MIRANDA

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

Trabalho de Conclusão de curso
apresentado no curso de Graduação em
Pedagogia nas Faculdades Integradas de
Taguaí sob a orientação do Professor
Mestre Eduardo Gasperoni de Oliveira.

ANA CAROLINA MODESTO MIRANDA

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

Trabalho de Conclusão de Curso orientado pelo professor Me. Eduardo Gasperoni de Oliveira, apresentado ao curso de Graduação em Pedagogia das Faculdades Integradas de Taguaí, como requisito para obtenção do grau de graduado em Pedagogia.

APROVADA EM: 11/12/2023

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADOR PROFESSOR MESTRE EDUARDO GASPERONI DE OLIVEIRA

PROFESSOR MESTRE EMERSON CARLOS DE ALMEIDA

PROFESSOR MESTRE JOSÉ DIENISON DE CHECHI

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado forças e sabedoria durante esses quatro anos de estudo.

A minha família por todo o apoio e ajuda que eles me deram, sem eles tudo isso não seria possível.

Ao meu orientador Me. Eduardo Gasperoni de Oliveira que me ajudou muito e todo esforço e dedicação dele e das Faculdades Integradas de Taguaí.

Agradeço todos os meus professores que me passaram grande conhecimentos e todo aprendizado durante esses anos.

RESUMO

A Ludicidade tem se destacado como uma ferramenta poderosa para tornar o processo de aprendizagem mais eficaz e prazeroso. Dessa forma, este artigo científico visa apresentar a relevância das atividades lúdicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Justifica-se a importante inserção do lúdico para minimizar situações escolares de desmotivação, de monotonia e de ineficiência que afetam de modo negativo o aprendizado dos alunos. Objetiva-se apresentar a relevância da inserção da ludicidade no planejamento pedagógico no Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Para tanto, pretende-se com subsídios teóricos responder a seguinte problematização: Há relevância da inserção da ludicidade no currículo para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais? Com hipótese positiva, pode-se comprovar que a ludicidade, concebida como instrumento pedagógico à promoção de um ambiente de aprendizagem mais estimulante, prazeroso e, de modo eficiente, pode colaborar com o desenvolvimento integral das crianças de 6 a 10 anos, contribuindo ao desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, promovendo uma significativa educação nessa fase.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Currículo. Instrumento Pedagógico. Aprendizagem. Crianças.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO.....	06
2 – REFERÊNCIAL TEÓRICO.....	09
2.1 – Ludicidade: conceitos e benefícios.....	09
2.2 – A ludicidade como recurso pedagógico no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.....	15
2.3 – A relevância da atuação docente no Ensino Fundamental – Anos Iniciais: emprego de atividades lúdicas.....	19
2.4 – Sugestões de atividades lúdicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.....	21
3 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
4 – REFERÊNCIAS.....	27

1 – INTRODUÇÃO

A educação é um dos pilares fundamentais para o desenvolvimento de uma sociedade. O Ensino Fundamental – Anos Iniciais – que compreende o período etário dos 6 aos 10 anos de idade, etapa crucial na formação das crianças e adolescentes, desempenha um papel relevante nesse processo.

Dentro desse contexto, as atividades lúdicas têm se destacado como uma ferramenta poderosa para tornar o processo de aprendizagem mais eficaz e prazeroso. Dessa forma, neste artigo científico explora-se a importância das atividades lúdicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

O lúdico tem sua origem etimológica no latim clássico *ludus* que significa jogos ou brincar. Na educação, a brincadeira faz parte do mundo das crianças por meio dos jogos, a criança satisfaz seus desejos, interesse e expressa seus sentimentos, inclusive no Ensino Fundamental – Anos Iniciais –, compreendido o grupo etário dos 6 aos 10 anos de idade (SNEYDERS *apud* MIRANDA, 2013).

Tal proposta reflexiva e científica é pautada na seguinte justificativa: o Ensino Fundamental – Anos Iniciais – é uma fase crítica para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças. Entretanto, muitas vezes, o ambiente escolar pode se tornar monótono e desinteressante, afetando negativamente a motivação e o aprendizado dos alunos.

Portanto, as atividades lúdicas surgem como uma abordagem pedagógica capaz de criar um ambiente de aprendizado mais estimulante e envolvente. Com base em evidências de estudiosos contidos nessa revisão de literatura, torna-se importante investigar e compreender a relevância dessas atividades no contexto educacional, de modo peculiar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais –, foco e universo desse artigo científico, pois, ao planejar suas aulas, o educador pode propiciar momentos em torno do brincar, trazendo sentido, prazer e diversão às atividades, haja vista que, segundo Sneyders (*apud* MIRANDA, 2013, p. 36), por meio da ludicidade, o "[..] educar pode ir em direção à alegria".

O objetivo geral desse artigo científico é apresentar a relevância da inserção da ludicidade no planejamento pedagógico no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Já, os objetivos específicos preteridos são:

- Apresentar os conceitos bem como os benefícios da ludicidade;

- Refletir acerca da inclusão da ludicidade como recurso pedagógico no Ensino Fundamental – Anos Iniciais;
- Destacar a relevância da atuação docente no Ensino Fundamental – Anos Iniciais ao empregar atividades lúdicas;
- Sugerir atividades lúdicas a fim de que o educador pode empregar em sua prática docente no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Partindo da reflexão de contida na legislação vigente, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC – (BRASIL, 2017, p. 57-58):

A BNCC do ensino fundamental-anos iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na educação infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atividade ativa na construção de conhecimentos.

O problema central deste estudo reside na necessidade de compreender como as atividades lúdicas podem ser efetivamente incorporadas ao Ensino Fundamental – Anos Iniciais – para melhorar o processo de aprendizagem, motivar os alunos e desenvolver habilidades fundamentais.

Nesse sentido, tem como problemática a seguinte indagação: Há a relevância da inserção da ludicidade no currículo para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais?

Por meio de subsídios teóricos, pode-se constatar que a inserção da ludicidade – por meio de atividades planejadas – no currículo do Ensino Fundamental – Anos Iniciais – é fundamental para promover um ambiente de aprendizagem mais engajador e eficaz, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, bem como para a promoção de uma educação mais significativa nessa fase.

Ou seja, a inserção da ludicidade no currículo do Ensino Fundamental – Anos Iniciais – é relevante e pode promover uma melhora significativa no engajamento dos alunos, no desenvolvimento de habilidades cognitivas e no processo de aprendizagem, tornando-o mais eficaz e prazeroso.

Neste sentido, esta hipótese sugere que a introdução de atividades lúdicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais – pode ter impactos positivos nas diversas

dimensões educacionais, incluindo a motivação dos alunos, o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas e a qualidade geral do processo de ensino-aprendizagem.

Para tanto, de cunho e caráter bibliográfico a fim de alcançar os objetivos propostos e testar a hipótese, foi realizada uma pesquisa qualitativa de revisão de literatura no sentido de busca lançar luz sobre a importância das atividades lúdicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais –, oferecendo, assim, *insights* valiosos para educadores, gestores escolares e pesquisadores interessados em promover práticas pedagógicas mais eficazes e motivadoras no ambiente escolar.

2 – REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 – Ludicidade: conceitos e benefícios

Para Marcelino (2023), o “lúdico” tem origem latina em *ludus*, que significa brincar. Assim, a ludicidade é definida pelas ações do brincar.

Essa prática não é nova. Na Grécia Antiga, os gregos se valiam dos jogos para transmitir ensinamentos de valores e cultura para as crianças. Já os índios adotaram a prática lúdica, ensinando costumes através do ‘brincar’. Tão logo, os jesuítas também se beneficiaram dos ensinamentos lúdicos para transmissão de saber (RAU apud MARCELINO, 2023, p. 198).

No exercício da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental deve ser estabelecido aos educandos de modo simultâneo a aprendizagem e a diversão. Logo, é preciso que o educador seja atencioso e sirva de mediador entre os alunos e os conhecimentos.

Rolim, Guerra e Tassigny (apud MARCELINO, 2008, p. 205) proferem que o brincar relaciona-se diretamente com a aprendizagem: “Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas”. Logo, uma proposta educacional ao enfrentamento das dificuldades no processo de ensino-aprendizagem deve ter a inclusão do lúdico.

De acordo com Oliveira (2020, p. 147), a ludicidade deve ser concebida enquanto “referencial de vida à criança”, pois detém peculiares valores e constituindo ações fundamentais a todos os grupos etários das “[...] fases da vida humana, tendo finalidades essencialmente prazerosas e também pedagógicas”, propiciando “[...] um estado de inteireza, de plenitude naquilo que se faz com prazer e pode estar presente em diferentes situações da vida”.

Efeito ou ação de brincar, entreter-se e divertir-se, a brincadeira remete ao “[...] lúdico em ação [...]” (KISHIMOTO, 2003, p. 21), e envolve prazer, fruição, exploração, prazer, construção, reconstrução, elaboração, representação e resolução de conflitos internos, pois: “[...] Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados. É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para explorações livres, [...] incorporando a característica que alguns autores denominam futilidade, um ato sem consequência (KISHIMOTO, 2003, p. 144).

A ludicidade é relevante para o desenvolvimento intelectual das crianças e por fazer parte do mundo delas, o brincar é algo imprescindível ao amadurecimento dos pensamentos e das atitudes infantis. No processo de ensino e de aprendizagem, cabe a ação docente, o resgate da ludicidade concebida enquanto estratégia colaboradora à “construção do conhecimento”. O brincar não se trata apenas de uma atividade de lazer, mas um modo de produzir conhecimentos, construir explicações e de estabelecer relações (ALMEIDA, 1995, p. 39).

As crianças não são uma miniatura de adultos, destaca Chateau (1987, p.14). "Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar." A relação do brinquedo faz com que a criança desenvolva a afetividade, criatividade e a capacidade do raciocínio com o mundo.

“Brincar é uma questão de hábito ou uma necessidade?” Ao realizar esta indagação Almeida (1995, p. 40) profere que o brincar tem que ser essencial, é uma necessidade básica, sendo vital para o desenvolvimento do potencial infantil. Tem uma importância muito grande para um bom desenvolvimento, haja vista que na brincadeira a criança interage com o outro, aprende com mais facilidade.

Teresa Cristina Rego Kishimoto (2003; 2005) escreveu sobre a relevância do lúdico na educação, abordando como o brincar pode ser uma ferramenta valiosa para o aprendizado nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Ao pesquisar a ludicidade, enfatiza a importância do lúdico no processo educacional, particularmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, evidenciando que o jogo e a brincadeira são ferramentas essenciais para o desenvolvimento integral da criança, abordando aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos, pois “[...] as atividades lúdicas podem estimular a criatividade, promover a autonomia e criar um ambiente de aprendizado mais significativo” (KISHIMOTO, 2003, p. 76).

O brincar era visto como perda de tempo, mas, as atividades lúdicas têm uma variedade de ideias que buscam o prazer e a aprendizagem dos sujeitos. Vale ressaltar a importância da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, levando em conta o lúdico enquanto ferramenta mediadora no processo de ensino e de aprendizagem. Portanto, o lúdico traz uma facilidade para a aprendizagem, em que o professor precisa saber fazer o uso adequado para atingir seu objetivo, chamando a atenção da criança para ter significado positivo (KISHIMOTO, 2005).

Para Teles (1997), a brincadeira é ocupa espaço de grande relevância no cotidiano infantil, podendo ser concebida como um fator componente de felicidade e realização da criança. Pois:

Nunca o comportamento humano é mais autêntico e genuíno que na brincadeira. A criança brinca para descarregar sua energia, para se preparar para a vida, para dar expansão às suas tendências reprimidas, para afirmar-se, para realizar suas aspirações, para aprender a lidar com a realidade (TELES, 1997, p. 49).

As atividades lúdicas são importantes para as crianças nas escolas, pois proporcionam a aprendizagem de modo significativo e prazeroso. Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o lúdico ainda pode ser um importante recurso pedagógico, “[...] desde que possua objetivos de aprendizagem bem definidos e seja realizado com organização e planejamento (MIRANDA, 2013, p. 61).

As atividades lúdicas promovem o desenvolvimento integral da criança, que através delas “[...] ela opera mentalmente, se desenvolve afetivamente e convive socialmente” (OLIVEIRA, 2020, p. 147).

Essencialmente pedagógica, não se limita a diversão ou ocupação do tempo infantil, mas:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento (GRANDIS *apud* OLIVEIRA, 2020, p. 148).

A reflexão de Oliveira (2020) remete ao estímulo ao aspecto lúdico que desempenha um papel fundamental na facilitação da aprendizagem e no fomento do desenvolvimento pessoal e sociocultural. Além disso, contribui para a promoção da saúde mental e prepara o indivíduo para um estado interior mais propício ao crescimento, favorecendo, assim, os processos de comunicação, expressão, construção e socialização do conhecimento. Ou seja, quando uma criança se envolve em atividades lúdicas, ela experimenta benefícios abrangentes em seu

desenvolvimento, o que incute todos os aspectos de se desenvolver – progresso físico, emocional, intelectual e social infantil.

Indo ao encontro, Campos e Campos (*apud* THUROW *et al.* 2021, p. 222) revelam que, tão essenciais para o desenvolvimento, saúde e bem-estar do ser humano, os jogos e as brincadeiras: “[...] Vão muito além do divertimento. Servem como suportes para que a criança atinja níveis cada vez mais complexos no desenvolvimento sócio emocional e cognitivo”.

“A ludicidade é um meio de facilitar o processo de ensino-aprendizagem”. No Ensino Fundamental – Anos Iniciais – não pode ser diferente. É preciso desenvolver atividades lúdicas que sejam positivas e que tenha significado para o alunado. Nesse sentido, o professor deve direcionar de forma que seja relevante para o conhecimento dos alunos (FRIEDMANN, 2006, p. 49).

Uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da autonomia e da identidade infantil, o brincar corrobora com o desenvolvimento de algumas relevantes capacidades, tais como: a imitação, a atenção, a memória, a imaginação e a interação (FRIEDMANN, 2006).

De acordo com Oliveira (2002, p. 160):

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo, de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal.

Friedrich Froebel (1837), fundador do movimento educacional conhecido como Kindergarten – Jardim de Infância –, enfatizou a importância da ludicidade no ensino inicial. Ele acreditava que o jogo era a atividade central na educação das crianças pequenas. Buscava na infância o elo que iria igualar todos os homens, sua essência divina e boa que ainda não se corromperam por meio da convivência social.

Froebel (1837) acreditava que o jogo e a atividade lúdica eram essenciais para o desenvolvimento infantil e a aprendizagem significativa, ao defender que as crianças aprendem melhor quando estão envolvidas em atividades lúdicas e

criativas. Assim, desenvolveu uma série de materiais educacionais, como os famosos "Blocos Froebel", que eram projetados para estimular a imaginação, a criatividade e as habilidades matemáticas das crianças por meio do jogo. Portanto, concebeu o brincar como uma forma natural de exploração e descoberta, onde as crianças poderiam aprender sobre o mundo ao seu redor de maneira ativa e envolvente.

Froebel (1837) apresentou os "dons", os brinquedos criados a auxílio da brincadeira sem interferência no desenvolvimento infantil. Por meio de materiais educativos, considerados como "presentes" às crianças, instrumentos a fim de ajudá-las a descobrirem os seus próprios dons.

Bruner¹ (1990) vê no jogo uma forma natural de aprendizado, onde as crianças podem construir seu próprio conhecimento, desenvolver habilidades de resolução de problemas e adquirir compreensão sobre o mundo ao seu redor. Assim, elaborou a teoria da aprendizagem por descoberta, que envolve a exploração e o jogo como formas eficazes de aprendizado, especialmente para crianças.

Além disso, Bruner (1990) destacou a importância da educação centrada no aluno, na qual os educadores devem adaptar suas abordagens de ensino segundo as necessidades e os interesses individuais das crianças. Nesse sentido, sua obra, ao enfatizar a necessidade de uma abordagem mais ativa e envolvente para o ensino, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, remete a temática central desse artigo científico, pois corrobora com o aprendizado significativo.

Jean Piaget (2017), conhecido por suas teorias sobre o desenvolvimento cognitivo da criança, destaca a importância do jogo e da atividade lúdica no processo de aprendizado, especialmente nas idades iniciais do Ensino Fundamental.

De acordo com Jean Piaget (2017), a atividade lúdica é a base para aprendizagem da criança. O lúdico não é apenas entretenimento para gastar energia, mas um recurso para o desenvolvimento intelectual infantil.

Piaget (2017) argumentou que o jogo desempenha um papel fundamental na construção do conhecimento das crianças, ao propor que as atividades lúdicas

¹ Jerome Seymour Bruner, influente psicólogo e educador, é amplamente conhecido por suas contribuições ao campo da Educação e da Psicologia Cognitiva. Sua obra "Atos de Significação" (1990) foi um marco importante em seu corpo de trabalho, pois explora profundamente o processo de como os seres humanos dão significado ao mundo ao seu redor por meio da linguagem, da cultura e do ato de contar histórias.

ajudam as crianças a desenvolverem habilidades cognitivas essenciais, como a resolução de problemas, a compreensão de conceitos abstratos e a aquisição de habilidades sociais.

Sua teoria do desenvolvimento cognitivo enfatizou a importância do jogo simbólico, no qual as crianças representam papéis e situações imaginárias, como uma ferramenta essencial para o crescimento intelectual. Piaget (2017) explorou a relação entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo da criança, ao argumentar que o jogo desempenha um papel central na construção do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades cognitivas; especialmente o jogo simbólico no qual as crianças representam papéis e situações imaginárias, é uma forma de assimilação e acomodação, conceitos-chave em sua teoria do desenvolvimento, permitindo que as crianças experimentem e internalizem conceitos abstratos, como regras, representações simbólicas e relações lógicas, de uma maneira que seja significativa para elas.

Piaget (2017) afirma que o jogo é o método ativo de educação das crianças que fornecem um material conveniente, onde jogando elas chegam assimilar as realidades intelectuais que, se isso permanecem exteriores à inteligência.

Veículo para a auto expressão e a construção de conceitos, Piaget (2017) observou que as crianças usam o jogo como uma ferramenta para explorar, experimentar e interagir com o mundo ao seu redor, promovendo a resolução de problemas, a criatividade e o desenvolvimento social à medida que as crianças colaboram e negociam regras em suas brincadeiras, ao enfatizar que o Ensino Fundamental nos Anos Iniciais deve incluir atividades lúdicas e oportunidades para o jogo, pois isso não apenas torna a aprendizagem mais envolvente, mas incita o desenvolvimento por completo das crianças de 6 a 10 anos de idade.

Esses autores oferecem perspectivas valiosas sobre a importância da ludicidade no ensino fundamental, destacando como o jogo e a atividade lúdica podem enriquecer o processo de aprendizado, promover o desenvolvimento integral das crianças e contribuir para a sua interação efetiva com o mundo ao seu redor. Suas ideias continuam a influenciar a pedagogia e a educação infantil em todo o mundo.

A seguir serão tecidos apontados em torno do lúdico enquanto estratégia pedagógica nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

2.2 – A ludicidade como recurso pedagógico no Ensino Fundamental – Anos Iniciais

O Ensino Fundamental é amparado pela Lei nº 9394/1996 – a Lei de Diretrizes e Base da Educação – LDB (BRASIL, 1996). Trata-se de um ensino obrigatório, público e gratuito, iniciando-se aos 6 anos de idade, visando a formação básica do cidadão, com duração de nove anos.

Como consta na Constituição Federal de 1988, artigo 6º: "são direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção da maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição" (BRASIL,1999).

A mesma lei que dá o direito à educação também promove liberdade de ensino, assim descrito no artigo 206, inciso II: "[...]II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber" (BRASIL,1999).

De acordo com a resolução nº 3, datada de 3/08/2005, as normas para ampliação do Ensino Fundamental para 9 anos de duração, foram definidas no âmbito nacional, antecipando, assim, a obrigatoriedade de matrícula no Ensino Fundamental aos 6 anos (BRASIL, 2005).

No Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA – Lei nº 8068/1990 (BRASIL, 1990), o artigo 15 aborda que "A criança e o adolescente têm direito à liberdade ,ao respeito e a dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais [...]."

O Estatuto da Criança e do Adolescente – E.C.A. – nº 8068/1990 (BRASIL, 1990) defende o direito da diversão, da prática desportiva e da brincadeira em seu 16º artigo.

Para o segmento do Ensino Fundamental, tanto aos Anos Iniciais quanto para os Finais, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017, p. 212), na disciplina curricular de Educação Física são possibilitadas diversas possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, promovendo nas práticas docentes às crianças acessarem "[...] a um vasto universo cultural", que inclui "[...] experiências estéticas, emotivas e lúdicas [...]. Nesse sentido, contemplam jogos e brincadeiras que irão explorar atividades acerca da ludicidade, desfrutando, apreciando e criando distintas atividades a fim de valorizar "[...] o trabalho coletivo e o protagonismo" (BRASIL, 2017, p. 223).

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC – (BRASIL, 2017), na etapa destinada à Educação Infantil, traz em detalhes como deve ocorrer a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental e diz:

A transição entre essas duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagem das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa [...] (BRASIL, 2017, p. 53).

Por meio das legislações acima, é possível perceber o quanto o professor, mais especificamente sua atuação laboral, é de extrema relevância. A docência tem o princípio da autonomia em que o professor tem liberdade de escolher sua forma de gerir uma sala de aula. Então, os professores podem buscar estratégias pedagógicas, pautando-se na ludicidade como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem.

Como se pode perceber, a legislação vigente que trata dos segmentos constituintes da Educação Básica, aborda que a ludicidade deve ser inclusa nas práticas pedagógicas e sua relevância para o desenvolvimento integral discente.

Para Thurow *et al.* (2021, p. 224):

A educação lúdica pode colaborar e influenciar a formação mental da criança e do adolescente, o que possibilita uma produção de conhecimento que se integra à prática democrática. Essa prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Por meio dessa reflexão, é importante ressaltar que a ludicidade deve ser utilizada como instrumento de apoio, devendo ser ferramenta de ensino instrutiva e que consiga desenvolver um caminho ao aluno à aprendizagem significativa, inclusive no Ensino Fundamental I – Anos Iniciais, de acordo com Thurow *et al.* (2021).

“O uso dos jogos ou qualquer outra atividade lúdica quando utilizado pelo professor com o intuito de ensinar, de mediar a aprendizagem, pode ser entendido como um recurso pedagógico facilitador que tornará a aprendizagem mais significativa e prazerosa” (SILVA, 2013, p. 37).

No jogo, a criança aprende a tomar decisões e se desenvolve, mas é preciso fazer um planejamento e ter uma qualidade nos jogos para ter um significado para a criança (SILVA, 2013).

Ao jogar, a criança organiza o mundo em seu entorno, vivencia experiências, sentimentos e emoções, descobre suas possibilidades e aptidões, constrói, inventa e testa hipóteses bem como alternativas. Além disso, o jogo estimula a compreensão da necessidade das regras para dar sentido à atividade coletiva (KISHIMOTO, 2005).

As brincadeiras e os jogos são concebidos como atividades lúdicas que são presentes em toda a atividade humana e constituem a construção do sujeito. Através delas, a criança elabora conceitos, se socializa, estabelece relações lógicas, formula ideias e integra percepções (KISHIMOTO, 2005).

A utilização das atividades lúdicas, como: jogos, brincadeiras, músicas, expressão corporal, como prática pedagógica, além de colaborar com o aprendizado do alunado propicia ao educador o planejamento letivo mais dinâmico e interessante (KISHIMOTO, 2005).

Nesse sentido, o uso da ludicidade como instrumento facilitador de ensino-aprendizagem, pode corroborar com a prática docente, despertando a motivação bem como o interesse discente pelas atividades desenvolvidas na sala de aula, inclusive nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Almeida (1995, p. 41) ressalta que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Segundo Kishimoto (2005), é preciso valorizar os jogos na educação, pois o uso do brinquedo/jogo educativo é essencial para o ensino aprendizagem e o desenvolvimento e para a construção do conhecimento.

Para Kishimoto (2005), o brinquedo tem uma ligação íntima com a criança, a brincadeira é uma prática onde a criança desempenha as regras do jogo,

executando a ação lúdica, sendo que o jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança como também na execução.

Sobre isso, Kishimoto (2005, p. 67) afirma que “[...] as brincadeiras desenvolvem a inteligência facilitando assim o estudo, por esse motivo passou a fazer parte dos conteúdos escolares”. O lúdico é o inverso do ensino tradicional e todo pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

A brincadeira para a criança é nada mais do que um ambiente onde ela consegue projetar a sua fantasia e imaginação. Apresenta alegria, prazer e vontade de recomeçar, segundo Chateau (1987).

Chateau (1987, p. 29):

A história do jogo da criança é, portanto, a história da personalidade que se desenvolve e da vontade que se conquista aos poucos. O princípio do não está atrás, num impulso funcional, passou para a frente, num fim a realizar, numa grandeza a atingir. Ele não é somente função de um passado que projeta atos novos a sua frente, mas – e sobretudo – de um futuro que é desejado, almejado e por isso mesmo conquistado lentamente.

Lev Vygotsky (2014), um dos teóricos mais influentes da psicologia do desenvolvimento e da educação, deixou uma marca duradoura com sua obra "*A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*", destacando a importância da inserção da ludicidade no Ensino Fundamental.

Nesta obra, Vygotsky (2014) apresenta a ideia de que o desenvolvimento cognitivo e o aprendizado das crianças são fortemente influenciados pelo ambiente sociocultural em que estão inseridas. Argumenta que as interações sociais e as atividades lúdicas desempenham papéis cruciais no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como o pensamento abstrato, a linguagem e a resolução de problemas.

Neste sentido, Vygotsky (2014) enfatiza que o jogo é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança, possibilitando que ela experimente e pratique as habilidades cognitivas de modo colaborativo. Além disso, introduziu o conceito de "Zona de Desenvolvimento Proximal" – ZDP –, que se refere ao espaço entre o que uma criança é capaz de fazer independentemente e o que ela pode fazer com o auxílio de um adulto ou de seus pares. Logo, o jogo e a interação social

na ZPD são os contextos ideais para a aprendizagem, pois desafiam as crianças a avançar em suas habilidades cognitivas com suporte adequado.

Segundo Vygotsky (2014, p. 11), “a imaginação e a criatividade articulam-se com a experiência individual em quaisquer âmbitos da vida dos indivíduos”. A imaginação distingue duas direções reprodutivas ligadas “[...] à memória e a imaginação criativa que ultrapassa a própria memória”. Ela é o fundamento da atividade criativa, “[...] a pedagogia da criatividade é uma possibilidade real para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos indivíduos”.

Para Vygotsky (2014, p. 13): “A atividade criativa é a realização humana, geradora do novo, quer se trate dos reflexos de algum objeto do mundo exterior ou de determinadas elaborações do cérebro e do sentir que vivem e se manifestam apenas no próprio ser humano”.

Friedmann (1996) fala da importância do brincar e sua utilização como meio educacional, buscando resgatar brincadeiras tradicionais e suas potencialidades de desenvolvimento.

De acordo com Friedmann (1996, p. 41):

Os jogos lúdicos permitem em situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do Jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Em seguida, será apresentada a inserção das atividades lúdicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais – enfocando na importância da atuação do professor.

2.3 – A relevância da atuação docente no Ensino Fundamental – Anos Iniciais: emprego de atividades lúdicas

[...] os conhecimentos dos professores precisam ser aplicados diariamente dentro da sala de aula ou em outros espaços pedagógicos em que trabalham e exercem suas atividades. A maneira como os professores percebem e interpretam as situações do seu dia-a-dia é uma oportunidade para desenvolver e construir novos conhecimentos, que influenciam a prática educativa (GRUTZMANN *apud* BOURSCHEID; TIMM, 2023, p. 106).

Por meio da reflexão de Grutzmann (*apud* BOURSCHEID; TIMM, 2023) é possível perceber o quão é importante que a atuação docente nos variados segmentos e modalidades de ensino na Educação Básica, inclusive dos Anos

Iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, requer que o educador seja cômico de seu papel frente ao processo de ensino e de aprendizagem discente, planejando de modo atrativo, criativo e investigativo suas aulas. Desse modo, a fim de tornar essas aulas mais atrativas e convidativas ao aprendiz, ele pode lançar mão da ludicidade.

O Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA – (BRASIL,1990) assegura o direito de brincar, por isso educadores devem valorizar as atividades lúdicas, tendo a consciência de quão são relevantes as brincadeiras às crianças, pois elas recriam tudo aquilo que sabem e conhecem dentro e fora da escola.

De acordo com Campos e Campos (*apud* THUROW *et al.*, 2021, p. 223), a consciência, reconhecimento e valorização em torno da aplicabilidade da ludicidade na educação, inclusive no Ensino Fundamental, é uma das responsabilidades e incumbências docentes, através das brincadeiras e dos jogos, colabora com o encontro do alunado com a “[...] atmosfera de alegria e encantamento que proporcionam [...]”.

A importância dessa atividade [lúdica] está no resgate do uso de recursos lúdicos nos anos iniciais do Ensino Fundamental, levando em consideração a faixa etária dos alunos e o seu desenvolvimento cognitivo. As práticas pedagógicas podem ser mais prazerosas, menos corriqueiras, de forma a envolver os alunos numa participação ativa no processo de ensino-aprendizagem, ocorrendo, assim, a construção do conhecimento por meio do lúdico (THUROW *et al.*, 2021, p. 225).

O brincar em sala de aula deve ser orientado para fins de aprendizagem da criança visando a aquisição de competências e de conhecimentos, colaborando com os processos afetivos, de criação, observação, pensamento, questionamento, cooperação, interação e participação ativa. Logo, compreender que brincar envolve prazer e a diversão permite uma visão positiva com relação ao mundo e a aprendizagem (MIRANDA, 2013).

Complementando, Brougé (1998) ressalta que a sala de aula pode ser tornar um lugar rico em brincadeiras, no qual o professor deve conciliar seu trabalho pedagógico com as necessidades e peculiaridades do aluno, para o equilíbrio entre a escolarização e a construção do indivíduo que pensa e interage com o meio.

Por meio do lúdico, “[...] o professor tem a chance de tomar a prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor

pode proporcionar situações de interação entre os alunos, melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos”. O professor deve ter uma atuação mediadora nesse processo de aprendizado e de desenvolvimento quando se pauta em atividades lúdicas em sua prática pedagógica (MIRANDA, 2013, p. 49).

Nesse sentido, cabe ao professor o dever propiciar ocasiões motivadoras de aprendizagens, em conformidade com o nível de desenvolvimento cognitivo do alunado, desafiando-o e motivando-o (OLIVEIRA, 2002).

Para Wadsworth (1984, p. 114), “[...] é papel do professor estimular a criança conhecer cada vez mais o seu meio físico e social [...]” através de atividades lúdicas, mas é necessário “[...] visualizar com clareza os objetivos a serem alcançados com as atividades e as noções a serem desenvolvidas com a criança [...]”, e providenciar o material necessário, na prática apresentar a atividade, instigando a curiosidade e a imaginação de seus alunos.

Nesse sentido, o professor conduzirá as brincadeiras e os jogos para que a aprendizagem dos alunos seja significativa, considerando a realidade de cada aluno de diferentes idades, e sua diversidade de hábitos, costumes e valores (WADSWORTH, 1984).

A seguir serão apresentadas algumas sugestões de atividades lúdicas que o professor pode utilizar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

2.4 – Sugestões de atividades lúdicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais

De acordo com Andrade (2021), na rotina escolar do Ensino Fundamental – Anos Iniciais – há algumas atividades lúdicas que podem ser empregadas, envolvendo a leitura, a música, a gamificação, as oficinas e as gincanas. A seguir, serão melhor discutidas:

Leitura – O desenvolvimento do hábito da leitura deve ser incitado ao longo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para Andrade (2021, s/p/), por meio de projetos de leitura é possível colaborar ludicamente com o processo de alfabetização discente através de: se torna uma ótima forma de interação entre a turma, e até em alguns casos, uma breve discussão posterior sobre a história estudada. São muitas as dinâmicas que podem ajudar os seus alunos a se interessarem pelo mundo das palavras. Veja alguns exemplos:

- monólogo dramatizado;
- teatro de bonecos;
- jogo de identificação de palavras e interpretação;
- caça-palavras;
- desenho dos personagens;
- clube do livro;
- sarau etc.

Música – Conforme Andrade (2021, s/p.), “seja lida ou cantada, é importante para aprimorar as habilidades de escuta do estudante”. Além de estimular a alfabetização e a linguagem, a música apresenta alguns conceitos da matemática básica, como, por exemplo, “[...] a contagem através dos compassos musicais que compõem o ritmo [...]”.

Gamificação – Pode estimular o raciocínio lógico, a capacidade de síntese, a imaginação, a criatividade, a organização, a tomada de decisão docente e seu funcionamento cerebral, além de que: “A gamificação também se torna uma grande aliada do ensino das ciências exatas, uma vez que existem problemas e exercícios matemáticos, entre outras atividades igualmente desafiadoras, possíveis de serem utilizados nessa metodologia” (ANDRADE, 2021, s/p.).

Oficinas – Oportunizam a vivência de situações significativas e concretas, enfatizando a ação, “sem perder de vista a base teórica”; unindo a criatividade, a exploração e a brincadeira, possibilitando aos educandos que interajam mais, por meio da mobilização de variadas temáticas e conteúdos (ANDRADE, 2021, s/p.).

Gincanas – Podem ser empregadas no processo de ensino e de aprendizagem ao aliar brincadeira e diversão. Elas devem envolver atividades desafiadoras e divertidas e que incitam o trabalho em equipe de modo interdisciplinar. Andrade (2021, s/p.) traz como sugestões:

- esportes e cooperação: queimada, futebol, vôlei, cabo de guerra etc.;
- habilidades teóricas: quiz, testes, provas de conhecimento etc.;
- brincadeiras e recreação: corrida do ovo na colher, dança da cadeira, caça tesouro etc.

Foram elencadas cinco atividades lúdicas contidas no site *53 Brincadeiras e dinâmicas para sala de aula* (2021). Todas estas podem ser desenvolvidas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Observe:

Cachorro e gato cego – Pode ser desenvolvida a partir dos 7 anos, visando estimular a atenção bem como a audição. Numa quadra ou pátio, ao utilizar lenços, são formados e organizados círculos pelos alunos “[...] que irão dois para o centro; um será o cachorro e outro o gato. Veda-se os olhos de ambos”. E, ao latido do cachorro, “[...] o gato miará e o cachorro tentará pega-lo. Se conseguir, irão outros ao centro” (s/p).

O mico – Também pode ser desenvolvida a partir dos 7 anos, visando estimular atenção bem como a agilidade. O material tratam-se de bolas em um pátio, gramado ou quadra. Em círculo, dois alunos ficam defronte e de posse de uma bola, sendo que uma bola será designada “mico”. E, ao sinal de início, os educandos que tem a bola passam-na ao aluno posicionado à esquerda, o qual rapidamente faz o mesmo e assim de modo sucessivo. Desse modo:

[...] o objetivo é fazer com que uma bola alcance a outra, isto é, que o ‘mico’ seja apanhado sendo que todos evitam que isto aconteça em suas mãos. Quem deixar cair a bola deve recuperá-la sozinho e voltar ao seu lugar para recomeçar a passá-la. Cada vez que o mico é apanhado interrompe-se a brincadeira e o aluno que permitir ficará no centro até ser substituído (s/p.).

Jogo do Pum – pode ser aplicado a quaisquer idades, podendo estimular a atenção e pronta reação. Na sala de aula ou em ar livre, formando círculos, os educandos deverão permanecer sentados e serão enumerados. Porém, ao se chegar no número 7, este deverá dizer: “PUM”, substituindo-os. O educando que demorar para falar ou mesmo não substituir o número por Pum perderá e deixará o jogo toda vez que errar. Além disso: “O jogo é renumerado pelo aluno colocado à sua direita” (s/p.).

Descobrir o que está mudado – pode ser aplicado a quaisquer idades, estimulará a agilidade, a observação, a memória e a perspicácia. Em círculos, os alunos irão cantar canções. Depois, solicita-se a um educando que deixe o local e algumas modificações são realizadas. Quando este retorna, o grupo dá início e conta diminuindo aumentando “[...] a intensidade do canto à medida que ele se aproxima ou afasta do que mudou” (s/ p.).

Jogo do limão – Visando estimular a afetividade, o ritmo e a atenção, esta brincadeira pode ser aplicada a partir dos 6 anos. Utilizando limão numa quadra, pátio, sala, ou mesmo gramado, os educandos sentam-se em círculo, tendo um

deles a posse de um limão e começarão a cantar: “Meu limão, meu limoeiro, meu pé, meu pé de jacarandá...[...] e, simultaneamente passarão aos colegas o limão. Quando se terminar a canção, a criança que estiver de posse do limão será eliminada (s/p.).

De acordo com Albrecht (2009, p. 77), pode-se empregar o *Jogo do “Tangran”* – a fim de: “[...] trabalhar o raciocínio, a imaginação e a criatividade, além de ser um interessante desafio aos alunos”. Cabe aos educandos formar figuras por meio de sete peças em formas geométricas, sendo: um quadrado, um paralelogramo e cinco triângulos. Todas as peças deverão ser encaixadas de modo correto a fim de formar um quadrado, ou mesmo variadas outras formas.

3 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, através do referencial teórico, este artigo científico abordou a importância das atividades lúdicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais –, visando responder ao problema central e confirmar a hipótese formulada. Isto é, através da metodologia de pesquisa qualitativa de revisão de literatura, foi possível explorar de maneira abrangente o impacto e, sobretudo, os benefícios das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, com foco nas crianças de 6 a 10 anos de idade.

A análise da literatura e dos subsídios teóricos demonstrou que a inserção da ludicidade no currículo do Ensino Fundamental – Anos Iniciais – é de extrema relevância. Essas atividades promovem um ambiente de aprendizagem mais envolvente, aumentando a motivação dos alunos e contribuindo para o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Além disso, elas tornam a educação mais significativa, o que é essencial nessa fase crítica do desenvolvimento das crianças.

Os objetivos específicos foram alcançados ao investigar como as atividades lúdicas podem promover a motivação dos alunos, avaliar seu impacto no desenvolvimento das habilidades cognitivas e identificar os desafios na implementação eficaz dessas atividades no ambiente escolar do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Portanto, os resultados apontam para a eficácia das atividades lúdicas em todos esses aspectos, ressaltando sua importância na promoção de um processo de ensino-aprendizagem mais eficaz e prazeroso.

O referencial teórico pode colaborar em destacar que as atividades lúdicas desempenham um papel significativo na transformação da experiência educacional das crianças no Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Quer dizer, através da revisão de literatura e da análise dos objetivos específicos, foi possível confirmar que a inserção da ludicidade no currículo pode trazer benefícios tangíveis, criando um ambiente propício ao aprendizado e ao desenvolvimento integral dos alunos nessa fase crucial. Essas descobertas devem servir como um chamado à ação para educadores e formuladores de políticas educacionais, incentivando a integração de atividades lúdicas de forma sistemática e eficaz no processo de ensino.

A principal contribuição deste estudo foi fornecer percepções e esclarecimentos valiosos para educadores, gestores escolares e pesquisadores interessados em aprimorar práticas pedagógicas no Ensino Fundamental – Anos Iniciais –, haja vista que, ao reconhecer a importância das atividades lúdicas, os profissionais da educação podem desenvolver abordagens mais estimulantes e envolventes em sala de aula, promovendo um ambiente propício ao aprendizado significativo.

Este artigo científico se destina a educadores, gestores escolares, pesquisadores, e demais profissionais envolvidos no campo da educação, que buscam compreender a relevância das atividades lúdicas no contexto do Ensino Fundamental – Anos Iniciais –, no sentido de inspirar práticas pedagógicas inovadoras e promovam a melhoria da qualidade da educação nessa etapa crucial do desenvolvimento infantil.

Quanto aos futuros encaminhamentos, sugere-se que novas pesquisas sejam conduzidas para aprofundar ainda mais a compreensão do impacto das atividades lúdicas, identificar melhores práticas na sua implementação e superar os desafios específicos que podem surgir. Além disso, é importante que as políticas educacionais considerem a inclusão sistemática das atividades lúdicas no currículo do Ensino Fundamental – Anos Iniciais – como uma estratégia eficaz para promover a qualidade da educação e o desenvolvimento integral das crianças.

Enfim, esta pesquisa contribui para a crescente compreensão de como as atividades lúdicas podem ser usadas como uma ferramenta eficaz para melhorar a qualidade da educação no Ensino Fundamental, pois, ao reconhecer a importância do elemento lúdico na aprendizagem, caminha-se rumo à promoção de um ambiente escolar mais inclusivo, motivador e centrado no aluno, inclusive nos Anos Iniciais – dos 6 aos 10 anos de idade.

Portanto, à luz dos resultados deste estudo, é imperativo que a educação no Ensino Fundamental – Anos Iniciais – adote uma abordagem mais lúdica e engajadora, reconhecendo a relevância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Esse reconhecimento pode ser a chave para desbloquear o potencial das crianças, inspirando-as a aprender de maneira mais eficaz, motivada e prazerosa, e, assim, contribuindo para um desenvolvimento integral mais saudável e promissor.

4 – REFERÊNCIAS

53 Brincadeiras e dinâmicas para sala de aula! 31 ago. 2021. Disponível em: ><https://professoraantenada.com.br/sala-de-aula/604/53-brincadeiras-e-dinamicas-para-sala-de-aula/><. Acesso em 12 set. 2023.

ALBRECHT, T. D. **Atividades lúdicas no ensino fundamental**: uma intervenção pedagógica. 105 fl. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Católica Dom Bosco. Campo Grande-MS, 2009. Disponível em: ><https://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/8072-atividades-ludicas-no-ensino-fundamental-uma-intervencao-pedagogica.pdf><. Acesso em 12 set. 2023.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

ANDRADE, S. **Como inserir atividades lúdicas nas aulas e torná-las mais atrativas.** 09 dez. 2021. Disponível em: ><https://educacao.imagine.com.br/atividades-ludicas/><. Acesso em 16 out. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum.** 2017. Disponível em: ><http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/dia-base> <. Acesso em 28 fev. 2023.

_____. Constituição (1988). Constituição federal. 4 ed. São Paulo: **Revista dos Tribunais**, 1999.

_____. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, de 23/12/1996.

_____. Lei nº 8.060, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente.** MEC, 1990.

_____. Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006. Dispõe sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Diário Oficial da União**, de 6/2/2006. Disponível em: ><http://pne.mec.gov.br/><. Acesso em 28 de mar. 2023.

_____. Resolução nº 3, de 3 de agosto de 2005. Define normas para ampliação do Ensino Fundamental para nove anos de idade. **Diário Oficial da União**, de 14/7/2005.

BROUGÉ, G. **Jogo e educação.** Tradução RAMOS, P. C.. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRUNER, J. S. **Atos de significação.** Rio de Janeiro: Artes médicas, 1990.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

FRIEDMANN, A. **Brincar**: cresceu e aprendeu - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, A. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

FROEBEL, F. **O jardim de infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1837.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

MARCELINO, A. F. O lúdico na educação infantil: as contribuições do brincar para a inclusão de crianças com baixa-visão. In: SILVA, A. M. da. et al. (orgs.) **Práticas docentes na contemporaneidade**. Itapiranga-SC: Schreiber, 2023.

MIRANDA, S. **Oficina de Ludicidade na Escola**: São Paulo: Papirus, 2013.

OLIVEIRA, E. G. de. **O pensar bem na educação Infantil**. Curitiba: Brazil Publishing, 2020.

OLIVEIRA, V. R. de **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho; imagem e representação. Tradução: CABRAL, A.; OITICICA, C. C. 4 ed. Bauru: LTC, 2017.

SILVA, K. J. **Os benefícios do brincar para o desenvolvimento intelectual e social da criança**. João Pessoa: UFPB, 2013.

TELES, M. **Socorro! é proibido brincar!** Petrópolis: Vozes, 1997.

THUROW, A. C. et al. A importância da atividade lúdica para a prática docente: a construção do conhecimento das crianças. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 39, 26 out. 2021. Disponível em: ><https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/39/a-importancia-da-atividade-ludica-para-a-pratica-docente-a-construcao-do-conhecimento-das-criancas><. Acesso em 15 mar. 2023

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

WADSWORTH, B. Jean Piaget: **para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo: Pioneira, 1984.