



FACULDADES INTEGRADAS DE TAGUAÍ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

SARA ESTER SOARES MARTINS

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TAGUAÍ – SP
2023

SARA ESTER SOARES MARTINS

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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.

SARA ESTER SOARES MARTINS

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

“É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem na sua liberdade de criação”.

Donald Winnicott (1975, p. 192)

RESUMO

O lúdico, há muito tempo reconhecido como uma ferramenta crucial na prática pedagógica, representa um meio pelo qual os educadores buscam enriquecer o processo de ensino e promover a comunicação entre as crianças na Educação Infantil. A motivação para este artigo científico surgiu da necessidade de se valorizar as atividades lúdicas na Educação Infantil, incorporando e reconhecendo que o aprendizado por meio de jogos e brincadeiras pode proporcionar momentos de aprendizagem enriquecedores e acelerar o desenvolvimento infantil. Apresentar a relevância do lúdico na Educação Infantil trata-se do objetivo geral deste estudo científico. Apesar de, por muito tempo, o brincar ter sido desvalorizado no contexto educativo, este artigo problematiza como as atividades lúdicas na Educação Infantil podem influenciar de maneira significativa no processo de aprendizagem das crianças. E, sugere como hipótese, amparada na revisão literária, que a inserção frequente de atividades lúdicas pode potencializar o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, tornando o aprendizado mais efetivo e contribuindo para um ambiente escolar estimulante e participativo. A pesquisa fundamenta-se na premissa de que a inclusão consistente de atividades lúdicas atua como catalisador para o desenvolvimento holístico das crianças, proporcionando um ambiente de aprendizagem que vai além da abordagem tradicional, oferecendo um espaço propício para a construção de conceitos de maneira prática e interativa, tornando as crianças protagonistas ativas do próprio aprendizado.

Palavras-chave: Lúdico. Prática Pedagógica. Processo de Ensino. Educação Infantil. Crianças.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO.....	06
2 – REFERÊNCIAL TEÓRICO.....	09
2.1 – Lúdico na Educação Infantil.....	09
2.2 – Elementos em torno da ludicidade.....	12
2.3 – A relevância da atuação docente na Educação Infantil por meio do emprego do lúdico.....	17
2.4 – Sugestões de atividades lúdicas na Educação Infantil.....	20
3 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
4 – REFERÊNCIAS.....	27

1 – INTRODUÇÃO

Há muito tempo, o lúdico vem sendo uma ferramenta de grande importância na prática pedagógica, por meio do qual os educadores buscam facilitar o desenvolvimento do ensino na aprendizagem, promovendo assim a comunicação entre as crianças na fase escolar.

Para Garcia (2023, p. 14), em relação ao brincar e sua concepção, “[...] tal ação faz parte da infância”. Ou seja, o brincar e a infância são intrínsecos. A criança já nasce gostando de brincar, pois é por meio dele que há a expressão do pensamento, da linguagem e do comportamento. “É no brincar que ela vai ter a visão de mundo. É no brincar que ela descobre, aprende e se desenvolve”.

A temática desse artigo científico surgiu da desvalorização do brincar no cotidiano escolar da Educação Infantil. Ainda é comum, pais dizerem em tom pejorativo a seu/sua filho(a): “Você só brincou hoje na escola?”

O brincar é uma das formas mais comuns do comportamento humano principalmente durante a infância. Infelizmente, até pouco tempo o brincar era desvalorizado, destituído de valor a nível educativo, mas com apesar do tempo houve mudanças (GOMES, 2009).

O brincar é uma forma de linguagem em que os pequenos usam para compreender e interagir consigo, com o outro e com o mundo. Desse modo, segundo Mendonça (2003, p. 46), brincando a criança constrói o próprio pensamento e expressa sua cultura:

Brincando a criança representa o mundo externo, interioriza e constrói o próprio pensamento. Brincando a criança relaciona-se com os outros promovendo desenvolvimento e construção do conhecimento. Brincando a criança constrói laços afetivos, incorpora valores, fortalece a autoestima e a autonomia. Brincando a criança expressa sua cultura e utiliza-se a cultura para brincar. Brincando cria, inventa, constrói, transforma, experimenta [...] descobre, e participa do mundo.

Além disso, surgiu da necessidade da inserção do lúdico de forma frequente nos métodos de ensino com crianças na Educação Infantil, pois acredita-se que essa forma de ensinar através de jogos e brincadeiras podem trazer para a criança momentos de aprendizagens ricas, proporcionando a criança o aprendizado, é importante que os educadores adotem essa prática em suas metodologias de

ensino, saindo da monotonia e percebendo que através do lúdico a criança pode se desenvolver com maior rapidez.

Este artigo científico tem por objetivo geral analisar e compreender a importância de atividades lúdicas na Educação Infantil.

E é amparado nos seguintes objetivos específicos:

- ✓ Apresentar o conceito e a relevância do lúdico na Educação Infantil;
- ✓ Compreender os elementos que constituem a ludicidade;
- ✓ Destacar a relevância da atuação docente na Educação Infantil por meio do emprego do lúdico;
- ✓ Apresentar sugestões de atividades lúdicas na Educação Infantil.

De acordo com o Referencial Curricular para Educação Infantil, (BRASIL, 2001) o brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la, é através disso que as criança formam conceitos, selecionam ideias, percepções e socializam.

Nesse sentido, os educadores utilizam jogos e brincadeiras na sala de aula, com tempo e espaço adequado, que resultam no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, podendo ter um melhor desempenho em diversos aspectos, como: físico, social, histórico, cultural e emocional.

Diante desse contexto, surge a seguinte problematização: As atividades lúdicas na Educação Infantil podem influenciar de maneira significativa o processo de aprendizagem das crianças na Educação Infantil?

Como hipótese, amparada na pesquisa bibliográfica, acredita-se que a inserção frequente de atividades lúdicas na Educação Infantil pode potencializar o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, contribuindo para um aprendizado mais efetivo e proporcionando um ambiente escolar mais estimulante e participativo.

A hipótese apresentada baseia-se na premissa de que a inclusão consistente de atividades lúdicas na Educação Infantil atua como um catalisador para o desenvolvimento holístico das crianças. Ao oferecer um ambiente de aprendizagem que transcende a abordagem tradicional, permeada por jogos e brincadeiras, é possível estimular não apenas a assimilação de conhecimentos específicos, mas também o aprimoramento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Primeiramente, acredita-se que o lúdico proporciona um espaço propício para a construção de conceitos de forma prática e interativa. As atividades lúdicas não apenas despertam o interesse das crianças, mas também as incentivam a explorar, experimentar e construir seu entendimento do mundo ao seu redor. Dessa forma, ao invés de simplesmente absorver informações, as crianças se tornam protagonistas ativas do próprio aprendizado. Assim, a hipótese sugere que a adoção consistente de atividades lúdicas na Educação Infantil não apenas diversifica o processo de ensino, mas também promove um aprendizado mais significativo e duradouro, impactando positivamente o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

2 – REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 – Lúdico na Educação Infantil

A Educação Infantil objetiva a sistematização e o estímulo progressivo do desenvolvimento infantil. Nesse período, as crianças descobrem sentimentos, novos valores, costumes, vivenciam relações sociais e ampliam sua linguagem e sua comunicação. Assim, torna-se relevante que as crianças possam conviver em ambientes escolares que “possam manipular objetos, brinquedos e interagir com outras crianças e principalmente que possam aprender” (CARDOZZO, 2008, p. 37).

Em todas as fases da vida, ao mesmo tempo que se desenvolve biologicamente, o indivíduo obtém conhecimentos através do contato com outras pessoas e pelo ambiente que o circunda. A infância é um período de rápidas mudanças e de instabilidade com a contínua maturação biológica, no qual a criança passa por um processo de formação, que se desenvolve através de etapas relacionadas com cognitivo, social, motor e linguístico. Na infância, a criança constrói aprendizagens por meio de estímulos simbólicos (culturais) e físicos (motores), principalmente através das brincadeiras, imitação e interação com o seu meio (VYGOTSKY, 1989).

Para Persicheto (2023, p. 60):

A infância tem se revestido de inúmeras discussões, tanto no âmbito educacional como em outras instâncias, revelando-se como uma temática complexa, assim como a necessidade de promover diálogos que contribuam para compreensão do que é ser criança na contemporaneidade.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996 (BRASIL, 1996), para a Educação Infantil, trouxe avanços à criança de 0 a 5 anos, reconhecendo-a como um sujeito de direitos, como o direito de uma educação de qualidade. Nesse mesmo sentido, Gomes (2009, p. 46) destaca algumas legislações que podem representar um marco nas políticas públicas brasileiras:

O Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei Federal 8.069/90), que baseado na 'Doutrina da Proteção Integral', buscou garantir e proteger direitos para criança e adolescentes previstos na CF/88, e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394/96, que também reforçou e ampliou essa perspectiva, ao tratar a educação infantil como primeira etapa da educação básica e o FUNDEB – Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (GOMES, 2009, p. 46).

“A Educação Infantil é uma das etapas educacionais que vive em um processo de conceitos sobre educação de crianças em ambientes coletivos, da seleção e fortalecimento de práticas pedagógicas que proporcionem aprendizado e desenvolvimento à criança” (BRASIL, 2010, p. 129).

A legislação brasileira traz relevantes apontamentos sobre o brincar e as atividades lúdicas.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil – R.C.N.E.I. – (BRASIL, 2001, p. 13): assegura o “direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil [...]”.

Já a lei vigente, a Base Nacional Comum Curricular – B.N.C.C. (BRASIL, 2017) aponta as interações e as brincadeiras enquanto eixos nos quais são estruturadas as práticas pedagógicas da Educação Infantil. Tratam-se de experiências infantis de construção e de apropriação de conhecimentos que possibilitarão aprendizagens, socialização e desenvolvimento (BRASIL, 2017).

Além de ser considerado como eixo estruturante pedagógico, o brincar é considerado um direito de aprendizagem e de desenvolvimento na Educação Infantil, pois:

- Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, p. 36).

Barbosa (2009) profere que a Educação Infantil objetiva a possibilidade de se conviver, socialmente falando, ao se respeitar a diversidade de todos os sujeitos, assim compreende a criança e vai saindo de seu mundo individual, passando a enxergar o mundo por meio do olhar do outro e entender mundos além do qual está inculcida.

Segundo Moyles (2002, p. 54), “[...] a utilização do lúdico nas atividades educacionais proporciona uma troca de conhecimentos entre a criança e o

profissional da educação, à medida que a criança aprende, os adultos percebem e conseguem também aprender sobre a criança e suas necessidades”.

O brincar é muito importante no processo de aprendizagem da criança, pois é nas brincadeiras que elas vão desenvolver sua autonomia, fruição, cooperação, etc. Nas brincadeiras em grupos é que vão aprender a socializar, competir, liderar e cooperar. É por meio do brincar, que ela também vai desenvolver as capacidades de memória, imitação, repetição e imaginação (LORO *apud* GARCIA, 2023, p. 15).

As atividades lúdicas devem ser mediadoras entre o conhecimento social e empírico do alunado. Assim, as crianças terão o afloramento da imaginação e da criatividade, sem se esquecer da autonomia. Com isso, o corpo docente pode explorar a ludicidade, haja vista que, por meio dos brinquedos, as crianças compreenderão o mundo, entende as relações sociais, logo, quanto mais o aluno exercitar suas capacidades intelectuais através da ludicidade, mais compreenderá o mundo a sua volta. Para melhor entendimento dessa problemática, recorre-se a Freire (1997, p. 46):

A criança faz uso da imaginação, vive e encarna um sem número de relações. Saltar um rio largo, atravessar uma ponte estreita, repartir a comida feita, são atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada, e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada, produzindo e modificando conceitos, incorporando-se às estruturas de pensamento. Ou seja, no brinquedo simbólico a ação vai e vem incessantemente, da ação ao pensamento, modificando-se em cada trajeto, até que as representações do indivíduo possam se expressar de forma cada vez mais compreensível no universo social. A prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação, pelo contrário, sofisticada cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo.

A prática docente pautada na ludicidade colabora com o desenvolvimento infantil, o que abarca a questão da atenção, da linguagem oral, da capacidade de manuseio e do raciocínio, ao fazer com que o seu quadro de conhecimento se venha a se expandir e, assim, desenvolver as suas potencialidades, capacidades de habilidades. Além disso, através das atividades lúdicas, as crianças podem desenvolver habilidades como: espontaneidade, imaginação, raciocínio mental, atenção, expressão verbal e corporal, criatividade, dentre outros aspectos (VIOLADA, 2011).

Dallabona e Mendes (2004, p. 28) destacam em seu trabalho a importância que essa prática tem sobre todas as áreas de desenvolvimento da criança. Enfatizaram que:

“[...] a infância é a fase das brincadeiras e que por meio dessas as crianças conseguem associar o seu mundo interno com o mundo exterior, exprimindo seus interesses, desejos e privilégios, além de envolver a criança nas atividades proporcionando total interação.

Ornelas (2002, p. 118) vem trazer à baila relação entre o lúdico e o brincar, em que brincar trata-se do conjunto de ações desenvolvidas pelo homem ludicamente, expressa através brincadeira, com o utilização ou não do brinquedo como aparato ou suporte, isto é, “[...] o lúdico abrange todas essas categorias, brincadeira, brinquedo e jogo”.

Em seguida, serão percorridos sobre os elementos que abarcam e constituem a ludicidade.

2.2 – Elementos em torno da ludicidade

Em relação à origem das atividades lúdicas, há milhares de anos constam registros antecedentes das manifestações pioneiras em torno da ludicidade que demarcam o período aproximado de 3.000 a. C. – antes de Cristo. Para Kishimoto (2014, p. 88):

As brincadeiras e os brinquedos não nasceram como tais. Surgem de práticas de adultos, de rituais religiosos, astrológicos, relações com a magia, representações sobre a natureza, os espíritos, a vida e a morte, e parte de romances, poemas e narrativas. Muitos preservam-se até os tempos atuais e aparecem em diversas situações, como parlendas de invocação à Lua praticadas antigamente no Egito em Babilônia que aparecem nos textos religiosos por volta de 3.000 anos a.C. Nos dias atuais, elas são encontradas entre os índios da América, negros da África, primitivos da Austrália e da Polinésia, indígenas da Ásia e no Brasil.

No Brasil, a maioria das práticas lúdicas, como: parlendas, adivinhas, cantigas de roda, histórias de rainhas, assombrações e bruxas; a pipa, o bodoque, os jogos de pedrinhas, o pião, a amarelinha, entre outros, foram constituídos já no processo de colonização brasileira (CASCUDO, 2001).

Ferreira (1986, p. 238) tem duas significações para a terminologia lúdico, “relativo a jogo ou divertimento” e “que serve para divertir ou dar prazer”. Adjetivo masculino com sua origem no latim *ludus*, o lúdico, após várias pesquisas voltadas para esse verbete, mostram que a palavra em si evoluiu, passou a levar em conta

análises em psicomotricidade, deixando de ser considerado somente o sentido do jogo.

Na mesma linha de pensamento, de acordo com Maurício (*apud* OLIVEIRA, 2023, p. 298), o termino lúdico origina-se no verbete latino *ludus* que significa jogo. Mas se ficasse “confinado” em sua origem, etimologicamente, a terminologia lúdico se limitaria apenas ao jogar, ao movimento espontâneo, ao brincar. Portanto: “Ludus tem como característica o prazer, a diversão e a espontaneidade”.

Em relação aos jogos, Piaget (1998), elaborou uma “classificação genética baseada na evolução das estruturas”, classificando os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

Do nascimento a 2 anos aproximadamente, o que compreende a fase sensório-motora, a criança brinca sozinha sem uso ou noção de regras.

Na fase pré-operatória, ocorrida, em aproximado, dos 2 anos aos 6/7 anos, as crianças adquirem a noção da existências de regras e iniciam o jogo do faz de conta com os pares por meio da representação mental.

Na fase das operações concretas, dos 7 aos 11 anos, as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos.

Assim, Piaget (1998) classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental: jogo de exercício sensório-motor, jogo simbólico e jogo de regras.

Jogos de exercício sensório-motor: visando próprio prazer do funcionamento, este jogo implica na repetição de gestos e movimentos.

Jogos simbólicos: predominantemente surge entre os 2 e 6 anos, esse jogo implica “[...] em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos”, isto é, visa a assimilação da realidade (PIAGET, 1998, p. 57).

Jogos de regras: inicia-se por volta dos cinco anos, principalmente na fase dos 7 aos 12 anos, este tipo de jogo perdura por toda a vida, sendo caracterizado pela existência de um conjunto de regras impostas pelo grupo e de parceiros, o que acaba por lhe conferir caráter eminentemente social.

Segundo Kishimoto (2010), os jogos tradicionais infantis expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. Ligados ao folclore, possuem as características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação e mudança. As brincadeiras e jogos

tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social.

Brincar trata-se de uma relevante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir de forma prazerosa o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois através do brinquedo e da brincadeira desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e o aspecto motor da criança. Também facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre a brincadeira e seus momentos agradáveis e a aprendizagem (VYGOTSKY, 1989).

Em cada momento da vida da criança, o brincar tem um significado distinto e especial, possibilitando avanços afetivos, sociais e cognitivos. Ao tratar a história de vida de cada criança, a brincadeira leva a mesma a refletir a realidade onde está inserida (KISHIMOTO, 2002).

Brincar é um direito que constitui em um recurso de informações e cultura que desenvolve valores na educação, refletindo a atenção e a concentração, promovendo a socialização, instigando a curiosidade e estimulando a troca de experiências e opiniões.

De acordo com Volpini e Teixeira (2014, p. 82):

O brincar funciona no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também transformá-la. É através disso que as crianças formam conceitos, seleciona ideias, percepções e socializa cada vez mais. O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam.

O brincar é um meio de agir pelo qual a criança conhece, sente, pensa e atua no mundo. E é conhecendo o mundo e seus seres que a criança conhece a si mesma como um desses seres, compreendendo suas potencialidades físicas e sociais. Segundo Lima e Silva (2020, p. 80):

O brincar ajuda a criança a lidar com suas experiências, vivências e competências. Saber brincar é saber satisfazer as próprias necessidades. É ter autonomia sobre o seu tempo de vontades. É descobrir o que gosta e o que não gosta de fazer.

O ato de brincar aparece desde cedo nas vivências da criança. Além do meio físico, a própria sociedade aparece nas brincadeiras do bebê, que desenvolvem o contato e a compreensão das primeiras afetividades e regras de proteção e convivência: dar colo, abraçar, amamentar vão sendo complementados pelo cantar, ninar, brincar de esconder, trocar brinquedos. “O primeiro brinquedo do bebê é o adulto, que conversa e interage com ele e o faz ver e descobrir o mundo” (KISHIMOTO, 2010, p. 4).

Na visão de Kishimoto (2014, p. 38), “[...] a brincadeira tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar”. Ao garantir a presença do lúdico na situação imaginária, a brincadeira pode ser um método cultural de ensinar que propicia a convivência social, a construção de conhecimentos, dentre outros aspectos. “[...] Tanto os jogos quanto as brincadeiras na creche ou na escola proporcionam um aprendizado com significado que despertam a criatividade e favorecem a autoaprendizagem por meio da exploração, sendo assim ,contribuem na construção do conhecimento”.

De acordo com Piaget (1988, p. 81):

Conquanto seja fácil perceber que as crianças brincam por prazer, é muito mais difícil para as pessoas verem que as crianças brincam para dominar angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados.

As brincadeiras vêm sendo modificadas ao longo dos tempos, nos diversos contextos sociais e diversos países, porém, a única coisa que não muda é o prazer de brincar. A criança vai crescendo e recebendo a influência das culturas: família, escola, etc. Segundo Friedman (2012, p. 17):

As crianças crescem em universos ‘multiculturais’ recebendo a influência das mais diversas culturas: a familiar (de pai, mãe ou outros adultos responsáveis por elas); a da comunidade, na qual estão inseridas; a praticada na escola e a cultura global (transmitida pela mídia). Todo esse ‘caldo’ reflete-se nas brincadeiras, em que as crianças mesclam esse riquíssimo universo lúdico (FRIEDMAN, 2012, p. 17).

As brincadeiras simbólicas, também chamadas de jogo simbólico ou faz-de-conta, referem-se ao brincar da criança que utilizam sistemas simbólicos com a utilização do lúdico. Essa brincadeira tem características da inteligência representativa, que é a capacidade de recriar objetos ou situações do dia a dia. Estas evocações ocorrem pela imaginação da criança, que é desenvolvida pela

imitação e pela própria linguagem. É dessa forma que a brincadeira proporciona a elas o desenvolvimento do caráter e da autonomia, através da possibilidade de escolhas que serão proporcionadas pela atividade do brincar (BARBOZA; VOLPINI, 2015).

Segundo Cunha (2007), no jogo simbólico, as crianças constroem uma relação entre a fantasia e a realidade, usando a realidade para criar a fantasia e a fantasia para melhorar seu entendimento com a realidade.

A partir da leitura sócio histórica de Vygotsky (1989), o brincar simbólico possibilita uma Zona de Desenvolvimento Proximal. As condições para que esta zona seja estabelecida no jogo simbólico, no qual há uma ocasião imaginária e sujeita a certas normas de conduta, faz com que as crianças sejam desafiadas ao pensamento bem como a resolução de problemáticas situações.

Nessa mesma linha reflexiva, pode-se mencionar Winnicott (1975, p. 15):

O brincar então se desenvolve dentro de um espaço potencial, numa zona intermediária, nem dentro, nem fora, nem realidade interna, nem realidade objetivamente percebida, nem no Eu, nem no Não-Eu, mas no entre ambos, de modo que, ao mesmo tempo que não está contido neles, os preserva e harmoniza.

O brinquedo é entendido como objeto de suporte da brincadeira, e através da inter-relação da criança como ele é criado um vínculo de afinidade simbólica, “o faz de conta”, sem que haja uma cobrança de regras definidas no seu desenvolvimento quanto ao uso. A interação da criança com o objeto é proporcionada pela vivência e pela cultura, de tal forma que a integração pelo contato social e pelo próprio professor estabelecem experiências e valores importantes para as crianças, que passam a construir objetivos, conceitos e pensamentos (NEGRINE, 1994).

O brinquedo representa o mundo da imaginação da criança, onde a mesma reproduz situações vivenciadas no meio em que vive através das brincadeiras realizadas com os objetos utilizados. Diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 2010).

Vygotsky (*apud* OLIVEIRA, 2023, p. 299) ainda ressalta que a “a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Tratam-se de relações perpassadas que sinalizam o desenvolvimento da criança,

interferindo significativamente no seu modo de conceber o mundo e as opções de seu futuro.

Constituinte da atividade humana, por caracterizado e deter uma função clara, espontânea, prazerosa e satisfatória, o lúdico por meio das atividades lúdicas, é empregado didaticamente como recurso, constituindo, assim, um relevante caminho para o ensino de bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas. Moyles (2002) destaca que seu uso colabora a fim de que as crianças aprendam brincando, o que provoca atração e motivação discente, tornando-as mais curiosas e interessadas no aprendizado.

Em seguida, será apresentada a relevância da atuação docente na Educação Infantil por meio do emprego do lúdico.

2.3 – A relevância da atuação docente na Educação Infantil por meio do emprego do lúdico

A educação trata-se do dever do Estado, sendo respaldado pela sociedade e pela família, enquanto instituições de apoio, o que faz com que o sistema educacional e suas funções devam estar nos padrões de qualidade que se deve levar em consideração o seu aprendizado cultural e seus variados saberes até a constituição da identidade e da autonomia do sujeito.

Na década de 1980, discussões pedagógicas sobre a função da escola e seu papel dentro da sociedade, como a difusão das teorias sobre o desenvolvimento humano, possibilitou que os professores considerassem suas práticas e avaliassem seus resultados junto aos seus alunos (MARTINS, 1997).

De acordo com Kishimoto (2010), é sabido que o educador por transmitir conhecimentos às crianças, deve se amparar na relevante ação do planejamento por meio de métodos que visem a ampliação desses saberes. Então, comprova-se que a ludicidade pode ser é um enriquecedor procedimento que pode propiciar uma gama de conhecimentos no aprendizado infantil, a fim de que isso ocorra, urge que o professor planeje buscando esse desenvolvimento.

Os R.C.N.E.I. (BRASIL, 2001, p. 53) dizem que:

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação [...].

Silva (*apud* GARCIA, 2022, p. 20) diz que é relevante pensar na brincadeira no contexto escolar, a fim de que a criança tenha uma brincadeira de qualidade. Assim, faz-se preciso uma mediação adequada. Cabendo ao educador, responsável pelo planejamento do ambiente, aguçar “[...] o desejo da criança em brincar, colaborando ao enfrentamento de desafios, pois, na mediação, o brincar associa teoria e prática, tornando-se mais significativo [...]” a fim de que a criança se desenvolva e aprenda livre e espontaneamente.

Quando se fala em educação ou no início do processo de escolarização, o brincar é de suma relevância e deve ser visto como o principal método de aprendizado. Orientado pelo professor, o brincar pode se transformar no aprendizado lúdico, que é, simultaneamente, um modo de estimular a aprendizagem infantil significativamente e agradável. Segundo as autoras Dallabona e Mendes (2004, p. 107):

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

A atuação docente remete à realização de uma prática pedagógica propícia ao desenvolvimento e à significativa e prazerosa aprendizagem, fornecendo uma educação de qualidade para que a criança entenda e venha superar a realidade vivenciada por ela, criando assim, espaços escolares de laços afetivos de solidariedade e de respeito (FERNANDES, 2013).

Para Kishimoto (2010, p. 111), “[...] o docente por transmitir o conhecimento, o mesmo necessita para uma atividade lúdica, um estudo adequado, uma análise para que haja a seleção de materiais, de um espaço favorável para tal aula, necessita ter uma análise crítica em geral, para desenvolver tal atividade lúdica”.

Nesse processo educativo infantil, é relevante que o educador tenha a percepção da relevância do significado de brincar à criança e suas proporções à aprendizagem e ao desenvolvimento dela. O educador deve proporcionar momentos lúdicos, trabalhando diferentes tipos de linguagem: visual, corporal, plástica, matemática e oral. Portanto, cabe à ação docente a apropriação teórica de subsídios

que o convença da importância dessa atividade à aprendizagem e ao desenvolvimento infantil (LIMA, 2005).

Santos (*apud* OLIVEIRA, 2023, p. 300) traz uma reflexão acerca da forma de tratar a ludicidade em sala de aula. Enfatiza que ela ativa “[...] a descoberta do aprender em aprender de modo divertido, dinâmico e eficiente”. Como estratégia pedagógica, colabora com o desenvolvimento e com a aprendizagem da criança, resgatando, assim, “[...] o prazer em aprender”. Portanto, as atividades lúdicas podem ser um relevante recurso pedagógico docente.

Para Santos (*apud* OLIVEIRA, 2023, p. 301), a formação em torno da ludicidade possibilita aos educadores “[...] uma visão clara sobre o jogo e o brinquedo na vida da criança”.

Os processos de ensino e de aprendizagem requerem bastante atenção dos professores. Schultz, Muller e Domingues (2006, p. 2) dizem que “[...] os educadores podem promover novas formas da criança aprender, para que não venha apenas a memorizar os conteúdos que são impostos pela sociedade”. Desta forma, “[...] a ludicidade como componente da prática docente pode contribuir para a realização de uma vivência mais significativa”.

O docente equivale a um intermediário, possibilitando o aprendizado de modo criador e inovador, o que culmina com o desenvolvimento de habilidades às crianças ao se empregar o lúdico (MOYLES 2006).

Cabe ao educador a promoção de atividades que venham estimular o desenvolvimento dos aspectos motor, cognitivo, social, físico e emocional, além de fomentar as descobertas, a experimentação, a exploração e imaginação (MOYLES 2006).

E, por meio das brincadeiras simbólicas, a criança desenvolve as capacidades principais à representação e à simbolização. Assim, há a necessidade de se observar uma criança brincando e, a partir dessa ação, traçar estratégias por meio da ludicidade (MOYLES 2006).

Através da ludicidade, o educador pode planejar situações facilitadoras quanto ao conhecimento, à autoestima, à criticidade e à progressão na aprendizagem dos alunos (MALUF, 2008).

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens. (MALUF, 2008, p. 42).

Na prática docente, os jogos educativos auxiliam na aprendizagem e no desenvolvimento global infantil. As atividades individuais de algum modo relacionam-se às trocas com o meio e o coletivo. Assim, Vygotsky (2001, p. 83) expõe como se dá a aquisição aprendizagem:

A partir de investigações do processo de formação dos conceitos, um conceito é algo mais do que a soma de certas ligações associativas formadas pela memória, é mais do que um simples hábito mental; é um complexo e genuíno ato de pensamento, que não pode ser ensinado pelo constante repisar, antes pelo contrário, que só pode ser realizado quando o próprio desenvolvimento mental da criança tiver atingido o nível necessário.

A relação professor-aluno precisa ser pautada na interação e no contato linguístico. Na aprendizagem, “[...] não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando a ele algo que fazemos” (FREIRE, 1996, p. 32).

Sendo assim, tal interação entre professor-aluno e aluno-aluno, é desenvolvida durante a prática dessas atividades, despertando no aluno o desejo de estar presente nesses momentos e assim desenvolver de maneira espontânea novos conhecimentos (FREIRE, 1996).

Propostas sugestivas em torno da ludicidade na Educação Infantil serão apresentar a seguir.

2.4 – Sugestões de atividades lúdicas na Educação Infantil

Carneiro traz sugestões de brinquedos e materiais para o brincar simbólico na Educação Infantil:

Boliches, jogos de percurso, memória, quebra-cabeça, dominó, blocos lógicos, loto, jogos de profissões e com outros temas. Materiais de arte, pintura, desenho. CD com músicas, danças. Jogos de construção, brinquedos para fazer de conta e acessórios para brincar, teatro e fantoches. Materiais e brinquedos estruturados e não estruturados. Bandinha rítmica. Brinquedos de parque. Tanques de areia e materiais diversos para brincadeiras na água e areia. Sucata doméstica e industrial, materiais da natureza. Papéis, papelão, cartonados, revistas, jornais, gibis, cartazes e folhas de propaganda. Bola, corda, bambolê, pião, papagaio, 5 marías, bilboquê, perna de pau, amarelinha, varetas gigantes. Triciclos, carrinhos, equipamentos de parque (CARNEIRO, 2003, p. 34).

Camargo (2022) e Kumon Brasil (2022) apresentam algumas sugestões em torno do lúdico e que podem ser incutidas na prática docente da Educação Infantil. São elas:

Pintura e desenho:

Não se tratam somente divertidos, mas a pintura e o desenho auxiliam no desenvolvimento de habilidades importantes às crianças, como: consciência espacial, habilidades de resolução de problemas, coordenação viso-motora, auto expressão, pensamento, criatividade, concentração, etc. (CAMARGO, 2022).

“A pintura pode ir desde o desenho livre até uma prática orientada para a criação de imagens com um tema específico, formas, preenchimento de espaços e até mesmo letras e números” (KUMON BRASIL, 2022).

Esculturas com massinha de modelar

“Esmagar, amassar e moldar a massinha de modelar requer o uso dos pequenos músculos das mãos, dos dedos e também do cérebro!” (CAMARGO, 2022, s/p.). Além de melhorar as habilidades motoras finas, modelar corrobora com a criatividade, a imaginação, o alívio do estresse, etc.

“Esta é uma das atividades para educação infantil preferidas das crianças, e um modo muito eficiente de trabalhar a criatividade, coordenação motora e concentração” (KUMON BRASIL, 2022, s/p.)

Jogo do adivinha:

Através das adivinhas, a criança é levada ao estímulo da comunicação, do pensamento, da atenção, da linguagem corporal, da memória, da socialização, etc. (CAMARGO, 2022; KUMON BRASIL, 2022).

Rodas de leitura:

De acordo com Camargo (2022, s/p.): “Além de melhorar suas habilidades de alfabetização, a leitura também ajuda as crianças a desenvolverem seu pensamento crítico e suas habilidades de raciocínio”. A atividade lúdica da leitura trata-se de um ótimo modo às crianças se divertirem.

“Ler é não somente a base da alfabetização, mas também uma maneira de ampliar a criatividade, imaginação, visão de mundo e contribuir para a formação da criança” (KUMON BRASIL, 2022, s/p.).

Jogos de tabuleiro:

De acordo com Kumon Brasil (2022), os jogos de tabuleiro trabalham a atenção, a concentração, a memória e o planejamento de forma divertida.

Para Camargo (2022), os jogos de tabuleiro ajudam no desenvolvimento das habilidades de pensamento crítico e coordenação mãos-olhos, auxiliam nas habilidades de solução de problemas, promovem a interação social, fazem a criança lidar com a frustração, pois expõe a criança a lidar com o sentimento de perda, fundamental ao desenvolvimento e ao equilíbrio emocional da mesma.

Gincanas:

Tratam-se ótimas atividades lúdicas infantis que auxiliam no desenvolvimento da coordenação e das habilidades motoras, da concentração, da cooperação, da integração, da socialização e pode ser aplicadas envolvendo: cabo de guerra; dança das cadeiras; corrida com saco; jogo de soletrar; corrida com obstáculos; mímica (CAMARGO, 2022).

Para Kumon Brasil (2022), elas são uma excelente forma de reunir diversas atividades para as crianças da Educação Infantil num só ocasião, estimulando uma gama de aprendizagens por meio das brincadeiras.

Fantoches:

Para Camargo (2022), o emprego de fantoches ou mesmo dedoches estimulam a imaginação, a expressão, a criatividade, as habilidades motoras finas, a socialização, a afetividade, o desenvolvimento socioemocional, a empatia, a extroversão, a linguagem, o pensamento, dentre outras questões.

Indo ao encontro, de acordo com Kumon Brasil (2022), assim como ocorre no teatro, por meio dos fantoches, a criança pode experimentar variadas personagens e colocar-se no lugar do outro, pois estimula a solidariedade, a empatia, dentre outras habilidades socioemocionais.

Dança e música:

A música e a dança tratam-se de são duas das mais antigas e universais formas de expressão, permitindo que as crianças se expressem de modo criativo, explorem seus corpos e gestos, se conectem com os outros, além de incitar o desenvolvimento de habilidades motoras, linguísticas sociais e da audição, do ritmo e da memória (CAMARGO, 2022).

Indo ao encontro, segundo Kumon Brasil (2022), na infância, a dança é uma das atividades para Educação Infantil mais utilizadas, o que estimula a coordenação motora, a linguagem corporal, a autoconsciência, a noção de espaço, etc.

3 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo científico, explorou-se, por meio da revisão de literatura, a importância do lúdico na Educação Infantil, evidenciando sua relevância como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento integral das crianças.

Comprovou-se que a inserção frequente de atividades lúdicas nos métodos de ensino desde a Infância mostra-se vital para promover aprendizagens ricas, estimular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, e proporcionar um ambiente escolar mais dinâmico e participativo.

Este estudo contribui significativamente para a compreensão do papel do lúdico na Educação Infantil. Ao apresentar o conceito e a relevância do lúdico, compreender os elementos que constituem a ludicidade, destacar a importância da atuação docente e oferecer sugestões práticas de atividades lúdicas, houve a possibilidade de fornecer subsídios teóricos e práticos aos educadores, gestores escolares e demais interessados no desenvolvimento educacional infantil.

Destinado a profissionais da educação, pais, pesquisadores e demais envolvidos com o universo infantil, este artigo buscou impactar positivamente a sociedade ao destacar a necessidade de valorizar o brincar como parte integrante do processo educacional.

Logo, reconhecer a importância do lúdico é fundamental para a construção de uma educação mais holística e alinhada às necessidades das crianças em seu processo de aprendizagem.

A temática abordada neste artigo foi de extrema relevância para a educação contemporânea. A mudança de paradigma em relação ao valor do brincar no contexto educacional, conforme evidenciado pelo Referencial Curricular para Educação Infantil (BRASIL, 1998), destaca a necessidade de repensar as práticas pedagógicas, reconhecendo o brincar como um elemento transformador na construção do conhecimento e no desenvolvimento integral das crianças.

A problematização inicial sobre como as atividades lúdicas na Educação Infantil podem influenciar significativamente no processo de aprendizagem das crianças foi abordada ao longo deste trabalho.

A hipótese proposta, de que a inserção frequente dessas atividades potencializa o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, foi discutida e

fundamentada, haja vista que a revisão bibliográfica realizada fortaleceu os argumentos apresentados, consolidando as contribuições desta pesquisa, pois a ludicidade possibilita à criança várias descobertas, curiosidades, experiências, conhecimentos, construções, reconstruções e uma infinidade de benefícios. Por isso, as atividades lúdicas fazem toda diferença no planejamento de ensino na Educação Infantil.

No contexto abordado sobre a importância do lúdico na Educação Infantil, cabe aos educadores desempenhar um papel fundamental na implementação efetiva de atividades lúdicas.

Dentre as responsabilidades dos educadores, destacam-se as seguintes:

Reconhecer o valor do lúdico: É essencial que os educadores reconheçam e compreendam o valor do lúdico no desenvolvimento integral das crianças. Isso implica em superar preconceitos históricos que desvalorizavam o brincar como algo apenas recreativo e não educativo.

Incorporar o lúdico na prática pedagógica: Os educadores devem integrar atividades lúdicas de forma consistente em suas práticas pedagógicas, garantindo que o brincar seja uma parte integral do processo de ensino-aprendizagem. Isso envolve a criação de ambientes propícios para o desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula.

Proporcionar variedade de atividades: Oferecer uma variedade de atividades lúdicas, como: jogos, brincadeiras, dramatizações e atividades artísticas, garantindo que a diversidade seja incorporada para atender aos diferentes estilos de aprendizado das crianças.

Integrar o lúdico ao currículo escolar: Integrar o lúdico de maneira orgânica ao currículo escolar, mostra a interconexão entre o brincar e os objetivos educacionais. O lúdico não deve ser visto como uma atividade isolada, mas como parte integrante do processo de aprendizagem.

Ao cumprir essas responsabilidades, os educadores desempenham um papel crucial na criação de um ambiente educacional que reconhece e valoriza o brincar como uma ferramenta pedagógica poderosa na formação das crianças na Educação Infantil.

Como desdobramento deste estudo, sugere-se a realização de pesquisas mais aprofundadas, práticas pedagógicas inovadoras e a implementação de

programas de formação para educadores, enfocando a integração efetiva do lúdico no currículo escolar. Além disso, é necessário promover discussões mais amplas sobre a importância do brincar, envolvendo a comunidade escolar e a sociedade como um todo.

Em suma, este artigo científico destaca que a adoção consistente de atividades lúdicas na Educação Infantil não apenas diversifica o processo de ensino, mas também promove um aprendizado mais significativo e duradouro. Ao reconhecer o brincar como parte intrínseca do desenvolvimento infantil, contribui-se à construção de uma educação mais humanizada e alinhada às necessidades da infância, impactando positivamente o futuro das gerações vindouras.

Para se concluir, pode-se mencionar a reflexão de Gardner (*apud* FERREIRA, MISSE; BONADIO, 2004, p. 222):

Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos” [itálicos nossos].

4 – REFERÊNCIAS

BARBOSA, M. C. S. **Projeto de cooperação técnica MEC e UFRGS para construção de orientações curriculares para a educação infantil**. Brasília, 2009.

BARBOZA, L.; VOLPINI, M. N. O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário. **Cadernos de Educação**: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, v. 2, n. 1, abr. 2015, p. 1-12.

BRASIL. **Base Nacional Comum**. 2017. Disponível em: ><http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/dia-base> <. Acesso em 2 maio 2023.

_____. 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.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

_____. Secretaria da Educação Fundamental. Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 2001

CAMARGO, G. **10 exemplos de atividades lúdicas para fazer com as crianças**. 24 out. 2022. Disponível em: ><https://blog.clubinhodeofertas.com.br/atividades-ludicas><. Acesso em 15 set. 2023.

CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedos e brincadeiras**: formando ludo educadores. São Paulo: Articulação Universitária, 2003.

CARDOZZO, E. C. **Educação Infantil na contemporaneidade**. Petrópolis: Vozes, 2008.

CASCUDO, C. **Dicionário do folclore brasileiro**. São Paulo: Global, 2001.

CUNHA, N. H. **Brinquedo**: desafio e descoberta. MEC. BRASIL, 2007.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. *In*: **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, 2004, p. 107-112.

FERREIRA, A. B. de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FERREIRA, C; MISSE, C; BONADIO, S. **Brincar na educação infantil é coisa séria**. Akropolis, Umuarama, v. 12, n. 4, p. 222-223, out./dez. 2004.

FERNANDES, V. de J. L. A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE**. ISSN 1806-6283, v. 17, n. 28, 2013.

FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

_____. **O Direito de brincar**. São Paulo: Fundação ABRINQ, 1996.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, M. O. de. **Formação de professores na Educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2009.

KISHIMOTO, T. M. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: _____. (org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira & Thomson Learning, 2006.

_____. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. São Paulo: Cortez, 2014.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

_____. **Jogos infantis** brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In: **Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento - perspectivas atuais**. Belo Horizonte, nov. 2010. p. 1-25.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KUMON BRASIL. **Atividades para educação infantil**: 11 brincadeiras para os pequenos. 12 ago. 2022 Disponível em: ><https://www.kumon.com.br/blog/vamos-juntos-educar/atividades-para-educacao-infantil/><. Acesso em 13 ago. 2023.

LIMA, M. Brincadeiras e brinquedos para crianças de zero a quatro anos. In: **Revista do professor**, Porto Alegre, Ano 23, n. 92, out./dez. 2005, p. 8-10.

LIMA, S. C. F.; SILVA, M. V. C. Jogos e brincadeiras na educação infantil. In: **Scientia Generalis**, v. 1, n. 3, 2020, p. 72-83.

MARTINS, J. C. Vygotsky e o papel das interações sociais na sala de aula: reconhecer e desvendar o mundo. **Série Ideias**, n. 28. São Paulo: FDE, 1997.

MALUF, Â. C. M. Atividades lúdicas para educação infantil: **conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MENDONÇA, E. M. P. Um brincar especial: a brinquedoteca e a inclusão escolar. In: **Revista de Educação**, PUC-Campinas, Campinas, n. 14, 2003, p. 35-47.

MOYLES, J. R. **A excelência do brincar**: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais. Porto Alegre: Artmed, 2006

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINE, A. S. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil:** perspectivas psicopedagógicas. V. 2. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, S. O espaço amigo de Fartura e a relevância dos jogos e das brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental: pesquisa de campo. *In:* SILVA, A. M. da. *et al.* (orgs.) **Práticas docentes na contemporaneidade.** Itapiranga-SC: Schreiber, 2023.

PERSICHETO, A. J. O. Práticas curriculares para a educação infantil. no contexto brasileiro: os desafios para a construção de práticas educativas na infância. *In:* SILVA, A. M. da. *et al.* (orgs.) **Práticas docentes na contemporaneidade.** Itapiranga-SC: Schreiber, 2023.

PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RAU, M. T. D. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Curitiba, Ed. Ibpex, 2007

SCHULTZ, E. S.; MULLER, C.; DOMINGUES, C. A. **A ludicidade e suas contribuições na escola.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

VIOLADA, R. **Brincadeiras e jogos na educação infantil.** 2011. Disponível em:. Acesso em: 08 maio. 2023.

VOLPINI, M. N.; TEIXEIRA, H. C. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. *In:* **Cadernos de Educação:** Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 2014, p. 76-88.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Ridendo Castigat Moraes, 2001.

_____. *In:* GARCIA, R. L. **Revistando a Pré-escola.** São Paulo: Cortez, 1991.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro. Imago, 1975.