



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO (DEDC), *CAMPUS XIII*

JÉSSICA BARRETO DE SOUSA
TAMIRES SALES DOS SANTOS

**O LÚDICO E AS MÚLTIPLAS APRENDIZAGENS: CONTRIBUIÇÕES PARA O
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL**

ITABERABA
2022

JESSICA BARRETO DE SOUSA

TAMIRES SALES DOS SANTOS

**O LÚDICO E AS MÚLTIPLAS APRENDIZAGENS: CONTRIBUIÇÕES PARA O
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), na modalidade artigo técnico-científico, apresentado ao Departamento de Educação (DEDC), *Campus XIII*, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), enquanto requisito para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Silvana Ferreira da Silva.

ITABERABA

2022

O LÚDICO E AS MÚLTIPLAS APRENDIZAGENS: CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL

Jéssica Barreto de Sousa¹

Tamires Sales dos Santos²

Silvana Ferreira da Silva³

¹ Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB- DEDC XIII no ano de 2022

² Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB- DEDC XIII no ano de 2022

³ Professora Orientadora. Graduada em Pedagogia, Doutora em Educação e Currículo

RESUMO

O presente trabalho tem como tema “O Lúdico e as múltiplas aprendizagens: contribuições para o desenvolvimento cognitivo infantil”, é resultado de uma pesquisa com abordagem qualitativa, descritiva, utilizando como procedimento metodológico a revisão bibliográfica. Entendendo que os jogos e brincadeiras apresentam-se como ferramenta educativa, nos deparamos com a seguinte questão: Quais as possibilidades de aprendizagem a utilização do lúdico contribui para os nossos discentes?. Explorando as discussões sobre o tema, priorizamos os autores que defendam a educação lúdica e criativa. A partir deste, consideramos que uso de jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento infantil de forma integral, influenciando de forma significativa nos campos cognitivos, emocionais e psicomotores e nas habilidades de comunicação.

Palavras chaves: Brincadeira; Educação Infantil; Jogos; Lúdico.

ABSTRACT

The present work has as its theme "Play and multiple learning: contributions to children's cognitive development". It is the result of a research with a qualitative and descriptive approach, using as methodological procedure the literature review. Understanding that games and play are educational tools, we came across the following question: What learning possibilities does the use of play contribute to our students? Exploring the discussions on the subject, we prioritized the authors who advocate playful and creative education. Based on this, we consider that the use of games and play contributes to child development in an integral way, significantly influencing the cognitive, emotional, and psychomotor fields, as well as communication skills.

Keywords: Play; Child Education; Games; Playfulness

1 INTRODUÇÃO

A educação infantil constitui a primeira etapa da educação básica e é um segmento que possibilita a utilização de jogos e brincadeiras pelo docente para mediar a aprendizagem dos estudantes. Para verificar a relevância deste tema, realizou-se revisão da literatura que discute a importância dos jogos e brincadeiras e sua influência no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e cultural das crianças e de suas múltiplas aprendizagens.

Os jogos e as brincadeiras são atividades didáticas fundamentais na educação infantil, pois nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam (RCNEI, 1998). Destarte, jogos e brincadeiras apresentam-se como ferramenta educativa utilizada para estimular as múltiplas inteligências em que o docente pode criar ambientes pedagógicos com diferentes possibilidades de aprendizado.

Vygotsky e Piaget, ao estudarem o desenvolvimento infantil, explicam a importância do jogo na vida humana, pois favorece a aprendizagem, o desenvolvimento e a interação social do indivíduo.

De acordo com Vygotsky (2001, p.35) “*O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação não só pelas crianças, como outros sujeitos*”. Este autor complementa que, por ser capaz de se relacionar com outras pessoas, a criança pode aprender e as atividades lúdicas surgem como um dos melhores aportes pedagógicos para conduzir a criança a uma socialização sadia e significativa.

A brincadeira faz parte do universo da criança, por isso é fundamental que o professor compreenda o lúdico como ponte entre a criança e o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, visto que, ao brincar a criança expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, repletas de significados e de afetividade.

A importância científica desse estudo, reside no fato de ser notória a ausência de práticas lúdicas nesta modalidade de ensino, em que muitas escolas privilegiam o ensino formal, com foco na leitura, contagem e escrita, sem preocupar-se com a natureza lúdica que permeia o universo infantil.

Nessa perspectiva, esse trabalho acadêmico tem como objetivo discutir o papel do lúdico e as múltiplas aprendizagens como forma de promover o desenvolvimento cognitivo das crianças nos anos iniciais, considerando sua vivência no mundo digital e globalizado, onde a tecnologia exerce influência e causa dependência social.

O presente estudo é resultado de uma pesquisa com abordagem qualitativa, de caráter descritivo, utilizando como procedimento metodológico a revisão bibliográfica.

O embasamento teórico foi subsidiado por leituras, fichamentos, análise de publicações de livros, revistas, artigos científicos e periódicos publicados de forma física e na internet.

A abordagem qualitativa realizada que permeou essa pesquisa acadêmica e o processo de aquisição de conhecimento se consolidaram conforme afirma Severino (2008, p. 23) que:

A aquisição, por parte dos estudantes universitários, de uma postura investigativa não se dá espontaneamente por osmose, nem artificialmente por um receituário técnico, mecanicamente incorporado. De acordo com as premissas anteriormente colocadas, a aprendizagem universitária tem muito mais a ver com a incorporação de um processo epistêmico do que com a apropriação de produtos culturais, em grande quantidade.

A relevância do estudo bibliográfico foi com base nos autores Marconi e Lakatos (2003, p.20) que destacam:

Os livros ou textos selecionados servem para leituras ou consultas; podem ajudar nos estudos em face dos conhecimentos técnicos e atualizados que contêm, ou oferecer subsídios para a elaboração de trabalhos científicos, incluindo seminários, trabalhos escolares e monografias.

Este trabalho foi norteado pela seguinte questão: Quais as possibilidades de aprendizado a utilização do lúdico contribui para os discentes da educação infantil?

Dessa forma, pretende-se analisar e discutir a importância do lúdico na aprendizagem das crianças da Educação Infantil, na perspectiva do aprender brincando e como o ato de brincar tem relações com a aprendizagem, gamificação e múltiplas possibilidades de experiências.

Neste artigo será discutida a utilização do jogo como ferramenta didática e metodológica imprescindível no processo ensino e aprendizagem, interação, socialização e desenvolvimento físico, mental e social da criança.

Partindo dessa premissa, este artigo tem como pressuposto ser uma referência conceitual para aqueles que desejarem desenvolver estudos e pesquisas referentes ao tema em questão, corroborando ainda, para a melhoria das práticas pedagógicas dos professores que atuam na Educação Infantil.

Este trabalho acadêmico tem cinco capítulos: o primeiro, refere-se à introdução; o segundo, aborda o referencial teórico acerca do tema em foco; o terceiro, apresenta a metodologia utilizada no estudo; o quarto, explicita a apresentação, análise e interpretação dos resultados da pesquisa bibliográfica; e o quinto capítulo, expõe as considerações finais.

Espera-se que esse estudo possa trazer novas contribuições para futuros pesquisadores e sirva de subsídio para outras pesquisas sobre o tema.

2 REVISÃO DA LITERATURA

As seções deste capítulo, a partir da pesquisa bibliográfica realizada, discute as bases teórico-epistemológicas e a problemática da pesquisa para responder à questão norteadora do objeto investigativo e os objetivos plasmados na introdução.

Este capítulo tem como finalidade discutir as análises e sistematização dos pressupostos teóricos do tema, de forma qualitativa.

2.1 O lúdico e sua importância na educação infantil

O lúdico tem sua origem na palavra latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". Se restrito a sua origem etimológica, o termo lúdico se referiria apenas a jogar, brincar e ao movimento espontâneo. Mas, no contexto educacional o termo tem um significado que vai além do ato de jogar e significa aprender brincando.

O lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento infantil. A brincadeira povoa o imaginário infantil, enriquece o seu universo, vivências e experiências, possibilitando à criança apropriar-se de sua imagem, espaço e meio sociocultural, interagindo consigo e com a comunidade. A brincadeira é considerada um dos direitos de aprendizagem que promove o desenvolvimento da criança, referenciado no texto legal da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A criança, por meio do brincar e do sentimento que aflora em cada brincadeira, faz releitura do mundo, aprende a lidar com a realidade, recria, repensa, imita e desenvolve aspectos físicos, motores e cognitivos, valores sociais e morais, cooperação e sociabilidade.

Conforme Santos (2002, p. 12) o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com a saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

As atividades lúdicas são relevantes na construção da aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois, no momento do brincar é assegurado seus direitos de aprendizagem e, quando participa dos campos da experiência, vivencia tornando-se protagonista do processo de construção do conhecimento. Vale ressaltar que

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, p. 20).

Destarte, o lúdico na educação infantil é de fundamental importância para proporcionar aprendizagem interativa e prazerosa, em que a criança aprende brincando, pois

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (FERREIRA; SILVA RESCHKE [s/d], p.3).

É importante ressaltar que o lúdico promove aprendizagem significativa, favorecendo o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança, ou seja, possibilita um desenvolvimento real, completo e prazeroso. Outrossim,

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

Soares (2010, p. 18) reitera que as atividades lúdicas estão presentes na vida de crianças de diferentes classes sociais e de várias idades, pois brincam e se divertem por meio da ludicidade. Pereira (2005) ratifica essa importância ressaltando que as atividades lúdicas desenvolvem, além da aprendizagem, atenção, memorização e imaginação da criança.

As atividades lúdicas divertem e proporcionam descobertas por meio de estímulos propostos pelo professor ao instituir regras e posicionamentos e quando realiza jogos e brincadeiras de forma criativa e divertida, possibilitando às crianças sonhar, fantasiar e realizar desejos.

2.2 O ato de brincar e a aprendizagem

No ato de brincar a criança explora, coleta, seleciona, coleciona e constrói conhecimentos por meio de observações e experiências vivenciadas dentro e fora da sala de aula. Assim, ela aprende a elaborar reflexões, estratégias, ter independência, criatividade e experiência individual e em grupo.

Souza (2015, p.1) afirma que “o lúdico representa para a criança um meio de comunicação e prazer que ela domina ou exerce em razão de sua própria iniciativa.

Todavia, o lúdico é considerado um meio de comunicação que desenvolve expressão, espontaneidade e imaginação, auxiliando na aprendizagem significativa da criança. Para Kishimoto (1996 p.24) por meio de uma aula lúdica, o estudante é estimulado à criatividade e não à produtividade, considerando-o sujeito do processo pedagógico.

Matos (2013, p. 139), explica que a ludicidade é uma ferramenta muito importante para a formação das crianças na construção de saberes, conhecimentos e compreensão de mundo. Dessa forma, as brincadeiras contribuem no desenvolvimento infantil de maneira decisiva, por meio de vivências, pois

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p.19).

Vale ressaltar que Ribeiro (2013, p.1) afirma que o lúdico possibilita uma alfabetização significativa para as crianças em idade pré-escolar. O papel do professor é fundamental na mediação de conhecimentos, interação social e desenvolvimento intelectual das crianças, porém é necessário que a atividade seja planejada com objetivos claros e precisos e as brincadeiras tenham caráter pedagógico.

Kishimoto (1996 p. 83) corrobora a importância do brincar, ao afirmar que a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente no ambiente escolar promove o desenvolvimento integral da criança.

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

Ademais, as atividades lúdicas são de fundamental importância na educação infantil, pois funcionam como elo entre aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais no desenvolvimento social, cultural e pessoal, físico e mental.

Outrossim, Vital, (2009, p. 11) afirma que:

As atividades lúdicas na educação infantil fazem com que as crianças tenham capacidade desenvolvem o ato de explorar e refletir sobre a cultura e a realidade em que vive podendo incorporar e questionar sobre as regras e sobre seu lugar na sociedade, pois durante tais atividades elas podem superar a realidade, e mudá-la por meio da imaginação.

Almeida (2008, p.34), ressalta que as atividades lúdicas, utilizadas como recursos da prática educativa, devem estar presentes no cotidiano das salas de aula da Educação Infantil, pois possibilitam o desenvolvimento emocional dos estudantes.

Assim sendo, Souza (2015, p.2), afirma que o lúdico é uma linguagem importante e expressiva que permite conhecer a si mesmo, o outro, a cultura e o mundo, considerado espaço genuíno de aprendizagens significativas.

2.3 A gamificação e as múltiplas possibilidades de educação proporcionada pelos jogos

Os jogos sempre estiveram presentes no cotidiano da humanidade, no entanto, a percepção em relação à importância dos jogos e sua dinâmica mudou com o passar do tempo. O filósofo grego Platão afirmava que, nos primeiros anos de vida, os meninos e meninas deveriam praticar juntos atividades educativas através dos jogos e brincadeiras (SANT'ANNA, 2012).

O jogo, etimologicamente, é descrito como divertimento, brincadeira, passatempo, com regras que devem ser observadas ao jogar. Negrine (1994, p.44) explicita que a palavra jogo tem significados distintos, uma vez que pode ser compreendida desde os movimentos que a criança realiza nos primeiros anos de vida, agitando os objetos que estão ao seu alcance, até a realização de atividades mais ou menos complexas.

Em outros termos, Lisboa ([s/d], p.4), defende que a palavra “jogo” etimologicamente origina-se do latim e significa brincadeira, divertimento e Antunes (1998 p.11) complementa afirmando que a palavra jogo é um substantivo masculino de origem latina.

Outrossim, os jogos são descritos pelos documentos oficiais de formas distintas. As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (BRASIL, 2000), explicitam que os jogos são eficientes para a memorização e que há vários tipos utilizados para instigar a memorização.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental (BRASIL, 2000), os jogos são considerados uma ferramenta para o desenvolvimento global das crianças, mediante a articulação entre conhecimento, imaginário, autoconhecimento, e respeito e solidariedade. Ademais, cabe ao professor utilizar os jogos e brincadeiras como dispositivos didáticos na mediação de atividades didáticas, conforme proposto no currículo escolar.

Neste documento curricular enfatiza-se que os jogos possibilitam à criança resolver dificuldades ou problemas reais ou simulados, por serem considerados objetos socioculturais.

Por conseguinte, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) caracteriza o jogo como linguagem, forma de ver e modelar realidades, estrutura de pensamento, exercício criativo e campo de desenvolvimento de múltiplas habilidades. O jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos e supõe realizar sem obrigação externa e imposta, embora demande exigências, normas e controle. Nhary reitera que:

O jogo se vincula ao prazer, a satisfação de estar junto, ao companheirismo, aos antagonismos (competição), as complementaridades (equipes), faz-se presente cotidianamente, sobretudo entre crianças, levando-nos no campo da educação a investigá-lo com um olhar sensível, capaz de compreendê-lo como fenômeno social e cultural onde o brincar/jogar faz parte do aprendizado dos indivíduos, levando-os a vivenciar emoções e situações próprias da natureza humana. (NHARY, 2006.p.42)

Além disso, Brougère (2002, *apud* BUENO, 2010) salienta que “o jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico adotado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras, o professor pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento” (p. 09).

Todavia, o jogo deve ser utilizado como metodologia de ensino devidamente planejada e utilizada intencionalmente pelo docente para mediar conhecimentos.

Não obstante, o conceito de gamificação na educação está além do uso de jogos pedagógicos como ferramentas de aprendizado; é mais abrangente e pode enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Os autores Richa Mishra e Ketan Kotecha (2017) explicitam que “*gamification* é o uso de elementos de jogo e técnicas de design de jogos em contextos não relacionados a jogos” (p. 02).

Inácio (2014) discute que a gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo, consiste em romper com a prática pedagógica tradicional, tornando a sala de aula instigante para os estudantes, valorizando o protagonismo do aprendiz e a construção do conhecimento. Alves e Coutinho (2016) reforçam que:

As práticas gamificadas, ao contrário das aulas expositivas convencionais, não colocam o estudante em posição passiva na aquisição de conhecimentos e em seus processos de aprendizagem. Pelo contrário, a gamificação da aula preza pela participação ativa do estudante (ALVES e COUTINHO, 2016, p. 222)

Por conseguinte, Huizinga (2014) afirma que:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2014, p. 4)

Isto posto, é premente refletir que a gamificação representa desafios e oportunidades na educação infantil.

Porquanto Zichermann e Cunningham (2011, *apud* INÁCIO, 2014), ressaltam que os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento destes nos mais variados aspectos e ambientes, igualmente, Alves (2001, *apud* CORDAZZO, 2007) afirma que, “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o estudante a brincar” (p. 21).

Sendo assim, é possível aplicar o jogo em sala de aula para promover engajamento, produtividade, foco, determinação e outros atributos desejáveis nesse contexto. Desse modo, o mecanismo e raciocínio na criação de jogos podem ser usados em várias atividades, tornando-as divertidas e atraentes.

Entretanto, Burke (2015) ressignifica essa importância quando afirma que:

A gamificação não gira em torno de atribuir pontos e distintivos a atividades e transformá-las em algo envolvente, como em um passe de mágica. O conceito diz respeito a compreender os objetivos e as motivações dos participantes e a projetar uma experiência capaz de inspirá-los a atingir seus objetivos. (BURKE, 2015, p.84)

Portanto, essa prática pedagógica lúdica possibilita à criança desenvolver múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais, como necessidade de saber, explorar, observar, trabalhar, jogar, em suma, de viver.

2.4 O lúdico e o processo de socialização da criança

O ato de brincar é fundamental para a criança, momento indispensável à saúde física, emocional e intelectual. O principal objetivo da brincadeira é explorar sentimentos e valores, desenvolver habilidades, experimentar o mundo, criar

possibilidades, estabelecer relações sociais, ter autonomia de ação e organizar suas emoções.

O Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998, p.25) ressalta que “as brincadeiras que compõem o repertório infantil e que variam conforme a cultura regional apresenta-se como oportunidades privilegiadas para desenvolver habilidades no plano motor”.

Consoante, as brincadeiras fazem parte da infância, consideradas repertório linguístico regional, desenvolvem cooperação, regras, respeito ao próximo e as diferenças, pois considera que

O ato do brincar traz muitos benefícios para quem participa dessa atividade, pois, contribui para o desenvolvimento físico, social, intelectual, respeito ao outro, a criança supera os desafios através da brincadeira ou jogo, além disso, os educando aprendem a serem cooperativos, aprendem regras, a lidar com seus limites, enfim, não é somente uma atividade que proporciona alegria, prazer, divertimento, direta ou diretamente está trabalhando na formação do sujeito, para que ele aprenda a conviver com os outros, a respeitar, a aceitar as pessoas que são diferentes, independente que tenham ou não alguma deficiência (SOARES 2010 , p. 12).

A brincadeira surge a partir do uso de objetos estruturados e não estruturados, disponibilizados para as crianças. Na brincadeira observa-se que a exploração e a sequência lúdica dependem, única e exclusivamente, de cada criança ou, por vezes, de um grupo de crianças dispostas a compartilhar o brincar.

Conforme Ferland (2006 *apud* OLIVEIRA 2013 p.9), a principal ação da criança é brincar, pois, quando brinca, vive situações que compõem seu desenvolvimento. Ao brincar entra no mundo da imaginação, consegue realizar desejos e construir aprendizagens sem frustrações. Assim o prazer que a atividade do brincar proporciona é fundamental para este processo de construção de saberes, pois sem ele (o prazer), o brincar perde seu significado (FERLAND, 2006 *apud* OLIVEIRA 2013 p.9).

De acordo com Vygotsky (1984, p. 122 *apud* KISHIMOTO, 1996 p. 64) o brincar é a origem da situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, constituir-se como estratégia de acomodação dos conflitos e frustrações da vida real.

Estudos psicológicos e educacionais revelam que brincar é fundamental para a construção do pensamento e aquisição de conhecimentos pela criança, pois contribui para que ela aprenda a se expressar, lidar com suas emoções e desenvolver a autoestima. (ALMEIDA 2014, p.7).

Segundo Almeida (2014,p.1), as brincadeiras e jogos proporcionam, na maioria das vezes, à criança buscar soluções e alternativas para resolver de forma prazerosa os problemas propostos.

Vygotsky (1988 *apud* PICELLI, 2007, p. 7) explicita que há dois elementos importantes na brincadeira infantil: situação imaginária e regras. Em uma ponta

encontra-se o jogo de papéis com regras implícitas e, em outra, o jogo de regras com regras explícitas.

Contudo os jogos e brincadeiras na educação infantil, possuem duas vertentes que precisam ser destacadas: imaginação e regras, pois através deles as crianças criam soluções para resolver problemas propostos. Assim podem ser considerados procedimentos metodológicos de suma importância para a aprendizagem.

Silva (2012, p.12), esclarece que os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos e estimulam o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico – motor e aprendizagens curriculares. Mafra (2008) dessa forma, ratifica que:

Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos através dos quais os educadores podem estimular na criança o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor; como também propiciar aprendizagens curriculares específicas (MAFRA 2008, p. 16).

Da mesma forma, os jogos e brincadeiras são recursos educacionais que podem facilitar o desenvolvimento de novas habilidades motoras e acadêmicas, sem que sejam impostos à criança (PERES, 2004, p.39), estimular o desenvolvimento e aquisição de novos conhecimentos, aguçar a curiosidade e construir atitudes para viver em sociedade.

Para evidenciar a importância dos jogos e brincadeiras, Peres (2004, p.39) explica que estes emergem valores como respeito à curiosidade e à coragem, autoaceitação, otimismo, alegria e contatos sociais e que a criança amplia seu campo de atuação, vivenciando atitudes diferentes e avaliando suas possibilidades como participante de um grupo.

Brincar e jogar ajudam no processo de aprendizagem, pois as crianças se divertem por meio da socialização umas com as outras. Meyer (2008) destaca que, quando a criança brinca, ela é espontânea, livre e na Educação Infantil exerce um papel social que é “valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos conhecimentos” (MEYER, 2008, p. 44).

Em síntese, as participações e transformações introduzidas pela criança na brincadeira devem ser valorizadas, tendo em vista o estímulo ao desenvolvimento de seu conhecimento, imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. Nesse sentido, o brincar, de diversas formas, em diferentes espaços e tempos e pares, é responsável por ampliar e diversificar o universo infantil, criando possibilidades de novos processos de socialização.

3 MATERIAL E MÉTODO

O objeto de estudo em questão, representado pela importância dos jogos e brincadeiras utilizados como metodologias e ferramentas de aprendizagem na Educação Infantil, foi analisado por meio de revisão e pesquisa bibliográfica da literatura relevante desta temática, com abordagem qualitativa de elementos conceituais, para refletir sobre a interligação do lúdico ao aprendizado da criança.

Conforme Ludke e André (2004, p.18), a pesquisa qualitativa “se desenvolve em uma situação natural, é rica em dados descritivos, tem um plano aberto, flexível, e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada”.

Em outras palavras, Fonseca (2002) destaca que metodologia é o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa, estudo, ou para fazer ciência e incontestavelmente a pesquisa e, como relata Gil (2007), desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados.

Decerto, este artigo se constitui de uma revisão bibliográfica de caráter documental (pesquisa em livros, artigos, resenhas), por meio da análise descritiva e qualitativa (reflexão e discussão das leituras realizadas) do tema e conceitos decorrentes e referencial teórico, tendo como principal público-alvo professores que atuam na Educação Infantil.

3.1 Tipologia quanto aos objetivos do estudo

Utilizou-se a tipologia exploratória que, de acordo com Gil (2011), amplia a literatura na área do objeto de estudo e *pode servir como fonte para futuras pesquisas* em torno da temática. No campo da educação infantil é notória a ausência de práticas lúdicas nesta modalidade de ensino, em que muitas escolas privilegiam o ensino formal e acadêmico da leitura, contagem e escrita, sem preocupar-se com a natureza lúdica que permeia o universo infantil.

3.2 Natureza de abordagem

Teve como base a abordagem qualitativa, na medida em que foram levantadas percepções de teóricos relevantes na área de pesquisa. Goldenberg (2007), afirma que a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social ou de uma organização.

Portanto, a pesquisa qualitativa preocupa-se com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. (MINAYO, 2007).

3.3 Fontes

A consecução dos objetivos e resultados da pesquisa, ocorreu pelo uso concomitante de diversas fontes de pesquisa bibliográficas, documentais e eletrônicas.

3.3.1 Bibliográficas

Nesta pesquisa, de acordo com Marconi e Lakatos (1999, p. 57), investigou-se temas que abordam a importância do lúdico no contexto da aprendizagem e socialização da criança na educação infantil, como artigos, trabalhos de conclusão de curso, dissertações, periódicos etc., em formato impresso.

3.3.2 Documentais

Esta pesquisa documental complementou a pesquisa bibliográfica, pois permitiu fazer análises qualitativas sobre o tema em estudo. A pesquisa documental como expõe Kahlmeyer-Mertens *et al.* (2007), é feita quando há análise de documentos existentes que podem contribuir para sua realização. Evidentemente, na construção deste artigo foi realizada a leitura e análise dos principais temas consultados e selecionados, considerando os de maior relevância para o presente trabalho e consecução dos objetivos propostos neste artigo.

3.3.3 Eletrônicas

No aprofundamento do conteúdo foi utilizado textos encontrados de forma *online* ou eletrônica, como livros, revistas especializadas ou artigos publicados em formato digital.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com a intenção de evidenciar os resultados decorrentes da análise descritiva discutida no decorrer da revisão da literatura desta temática, em consonância com os objetivos específicos propostos para este estudo sobre a importância do lúdico como metodologia, ferramenta e princípio pedagógico norteador das práticas pedagógicas inovadoras na Educação Infantil, evidenciou-se as seguintes considerações teóricas:

- ✓ O lúdico contribui para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, favorecendo a criatividade e iniciativa das crianças, o aprender a aprender e aprender a conviver.
- ✓ Toda criança tem direito de brincar, assim como tem direito a uma educação de qualidade.
- ✓ As crianças já chegam na escola com uma vivência, pois constroem conhecimentos em qualquer área a partir do uso dos recursos lúdicos e de suas vivências.
- ✓ As crianças, por meio do brincar, equilibram as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua marca pessoal e personalidade.

Vale enfatizar que aprender brincando contempla a lógica do Princípio da Ludicidade que permeia as práticas pedagógicas na Educação Infantil. Possibilita, também, refletir sobre a necessidade do lúdico, como recurso de aprendizagem utilizado pelos professores que atuam na Educação Infantil, conforme descrito a seguir:

- ✓ Os professores que atuam na Educação Infantil precisam resgatar o aludido Princípio, posto que o brincar é uma característica da infância.

O lúdico contribui para o desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo da criança e os autores discutidos, a partir da revisão da literatura, que se destacaram com seus respectivos enunciados conceituais acerca do lúdico como metodologia de aprendizado e sua importância na Educação Infantil, foram:

- ✓ Vygostky (1991), que discute o significado da interação social a partir das representações lúdicas desenvolvidas pela criança com relação ao seu meio físico e social.
- ✓ Santos (2002), reflete sobre como o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com a saúde mental e social e facilita a comunicação e expressão na construção de conhecimento.
- ✓ Pereira (2005), que valoriza as atividades lúdicas considerando-as momentos de descoberta, construção e compreensão de si e estímulos à autonomia, criatividade e expressão pessoal.
- ✓ Friedmann (1976), destaca a importância dos jogos para o desenvolvimento das regras necessárias ao convívio social.
- ✓ Friedmann (2006), que caracteriza a atividade lúdica pelas transformações, dinamicidade e modificação, conforme o contexto e objetivos da ação educativa.
- ✓ Soares (2010), afirma que as atividades lúdicas estão presentes em todas as classes sociais, crianças de várias idades brincam, se divertem através da ludicidade.
- ✓ Pereira (2005) explica que as atividades lúdicas desenvolvem vários aspectos no processo de aprendizagem da criança dentre eles podemos elencar a atenção, a memorização e imaginação que são de fundamental importância para o ensino de qualidade.
- ✓ Souza (2015) explicita que o lúdico representa para a criança um meio de comunicação e prazer que ela domina ou exerce em razão de sua própria iniciativa.
- ✓ Kishimoto (1996), justifica, que por meio de uma aula lúdica, o estudante é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico.
- ✓ Kishimoto (2006), considera os jogos como ferramenta de grande valor pedagógico uma vez que eles desenvolvem na criança o raciocínio lógico matemático, a competitividade além do cooperativismo, fundamental para as relações sociais.
- ✓ Matos (2013) explica que a ludicidade é uma ferramenta muito importante para a formação das crianças, pois é através dela que a criança desenvolve seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.
- ✓ Negrine (1994) esclarece que as atividades lúdicas contribuem para um desenvolvimento integral global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade.
- ✓ Ribeiro (2013) elucida que o lúdico promove uma alfabetização significativa a prática educacional. O lúdico pode auxiliar na construção do conhecimento. O lúdico é um método pedagógico que prioriza a liberdade de expressão e criação.
- ✓ Pereira (2005) expõe que as atividades lúdicas são de fundamental importância na educação infantil, pois funcionam como um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais.

- ✓ Almeida (2008) diz que as atividades lúdicas são recursos da prática educativa e devem estar presentes no cotidiano das salas de aula da Educação Infantil visando não só o desenvolvimento emocional dos estudantes, como também a compreensão por parte dos educadores sobre os limites e as possibilidades de trabalhar as questões afetivas no contexto escolar.
- ✓ Souza (2015) explana que o lúdico é uma linguagem importante e expressiva que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas.
- ✓ Brougère (2002, *apud* BUENO, 2010) reitera que o jogo, naturalmente não é educativo, mas se torna educativo processo metodológico adotado, ou seja, depende da metodologia adotada pelo professor.
- ✓ Sainz (2015) informa que o jogo é o melhor meio para abordar os objetivos de buscar a motivação, se relacionar com a vida real, melhorar a resolução de problemas e melhorar o raciocínio lógico, portanto, é a gamificação dos conteúdos.
- ✓ Huizinga (1992) evidencia a importância dos brinquedos como consequência de representações sociais.
- ✓ Huizinga (2014) revela que o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Tem um significado.
- ✓ Zichermann e Cunningham (2011, *apud* INÁCIO, 2014) esclarecem que os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento deste nos mais variados aspectos e ambientes.
- ✓ Alves (2001, *apud* CORDAZZO, 2007) especifica que o professor bom é aquele transforma a matéria em brinquedo e seduz o estudante a brincar.
- ✓ Ferland (2006 *apud* OLIVEIRA 2013) expande que a principal ação da criança é o brincar, pois, quando brinca, ela vive situações que compõem seu desenvolvimento.
- ✓ Silva (2012) e Mafra (2008) demonstra que os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos e estimulam não apenas o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico – motor, mas propiciam aprendizagens curriculares.
- ✓ Peres (2004) e Meyer (2008) explanam que os jogos e brincadeiras trabalham valores como coragem, autoaceitação, otimismo, e alegria, pois promovem os contatos sociais e grupais, ajudando no processo aprendizagem.

Portanto, o estudo bibliográfico se mostra relevante por constituir-se como fonte de pesquisa teórica para os professores que atuam na Educação Infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras constituem-se atividades essenciais para a criança, pois são espontâneos e prazerosos, acessíveis a todos, sem distinção de etnia, classe social ou condição econômica, todavia, devem ser utilizados como instrumento educacional de forma planejada e intencional, pois o planejamento é essencial na condução do processo de aprendizagem .

Certamente que estudar as relações entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento humano é uma tarefa complexa. Sendo assim, para alcançar os

objetivos didáticos, utilizando jogos e brincadeiras, os procedimentos didáticos devem ser observados, assim como os valores precisam estar presentes nos objetivos.

A intencionalidade e o planejamento são indispensáveis para promover uma aprendizagem efetiva e significativa, pois é responsabilidade do professor planejar atividades por meio de jogos e brincadeiras que possibilitem às crianças aprenderem comportamentos e valores desejáveis.

Sendo assim, as atividades lúdicas devem ser intencionais, de acordo com o desenvolvimento da criança. O professor que prepara o espaço, oferece os brinquedos (materiais) e participa das brincadeiras, possibilita trabalhar com ludicidade de forma prazerosa e à criança construir conhecimentos e socializar-se com o meio físico, brinquedos, brincadeiras e colegas.

A gamificação por si só, não produz conhecimentos, e, não deve ser considerada como solução de todos os problemas de motivação, metodologia de trabalho, ou aplicada em qualquer situação de aprendizagem, sem metodologia específica, objetividade e intencionalidade. Assim como outras ferramentas de trabalho, o jogo deve ser utilizado de acordo com a idade e necessidades de cada estudante.

Apesar de todos os desafios educacionais, os jogos e brincadeiras são considerados atividades fundamentais para o desenvolvimento infantil. Portanto, estimular tais práticas dentro do contexto escolar torna-se relevante para o desenvolvimento da aprendizagem e socialização das crianças.

Com base no que foi pesquisado podemos concluir provisoriamente que o lúdico tem importância crucial no processo ensino e aprendizagem e na vida dos estudantes, pois, através dos jogos eles aprendem regras, valores e se tornam mais solidários. O uso de jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento infantil de forma integral, influenciando de forma significativa nos campos cognitivos, emocionais e psicomotores e nas habilidades de comunicação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança** 13/10/2014. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%ADico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx> cesso em 02 de abril de 2017. Acesso em 02 mai. 2021.

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

ALVES, Lynn. COUTINHO, Isa de Jesus. (orgs). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016.

ANTUNES, Celso. **Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências**. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000 v. 3 e 2.

_____. **Referencial Curricular da Educação Infantil**. Câmara de Educação Básica. Brasília/DF: MEC, 1998.

_____. Resolução CEB. Resolução nº 2, de 7 de abril de 1998. **Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília, DF: abril de 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rceb02_98.pdf>. Acesso em 02 mai. 2021.

_____. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC EI EF 110518 versaofinal site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf). Acesso em 02 mai. 2021.

_____. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: brincando na escola: o lúdico nas escolas do campo: educação do campo: unidade 04 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional**. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica**. 42 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2010. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2010%20ELIZANGELA%20BUENO.pdf>. Acesso em 02 mai. 2021.

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. 1. ed. São Paulo: DVS editora, 2015.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís Vieira. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. In: Estudos e Pesquisas em Psicologia. V.7, n 01. 2007.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

FERREIRA, Juliana de Freitas; SILVA Juliana Aguirre da; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf>. Acesso em 02 mai. 2021.

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila. Disponível em: <http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/conteudo-2012-1/1SF/Sandra/apostilaMetodologia.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2015.

GARCIA, Regina Leite. **Revistando a Pré-Escola**. São Paulo: Ed. Cortez, 2000.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

INÁCIO, Raul; RIBAS, Vania; MARIA, Luciane. **A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional**. In: FADEL, Luciana Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=r6TcBAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=ptBR&pg=PT3#v=onepage&q&f=false>. Acesso em 10 mai. 2021.

KAHLMAYER-MERTENS, Roberto S. *et al.* **Como elaborar projetos de pesquisa: Linguagem e método**. Rio de Janeiro: Fgv, 2007. 140 p.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LISBOA. Monalisa. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. [s/d], Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>. Acesso em 10 mai. 2021.

LUDKE, Menga, ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 2004.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf> Acesso em 07 de mai. de 2021.

MARCONI, Maria de A. e LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. São Paulo: Ed. Atlas, 2003.

MATOS, Marcela Moura. **O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil**. Cairu em Revista. Jan 2013, Ano 02, nº 02, p. 133-142. Disponível

em: http://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/20131/09LUDFOREDU_133_142.pdf
Acesso em 08 de mai. de 2021.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil**. 4ª. Ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**. pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: HUCITEC, 2007.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo à alegria do fascínio de aprender nas séries iniciais**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2001.

MISHRA, Richa; KOTTECHA, Ketan. **Envolvimento dos Estudantes através da Gamificação na Avaliação Formativa Gamificante da Educação**. *Journal of Engineering Education Transformations*. Mar. 2017. ISSN 2394-1707. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/203236/001108936.pdf?sequence=1>. Acesso em: 10 mai. 2021.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NHARY, Tania Marta da Costa. **O que está em jogo no jogo**. Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores. Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2006.

OLIVEIRA, Maria Miguel de. **A inclusão do estudante com deficiência intelectual no ensino regular**. Revista Ciências da Educação. Maceió, ano I, vol 02, nº 01, Abri/Jun. 2013.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

PERES, Regina Cristiane N. C. **O lúdico no desenvolvimento da criança com paralisia cerebral espástica**. Rev. Bras. Cresc. Des. Hum. S. Paulo, 14(3), 2004. Disponível em: [file:///C:/Users/Familia/Downloads/40114-47351-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Familia/Downloads/40114-47351-1-SM%20(1).pdf). Acesso em 02 mai. 2021.

PICELLI, Lucyelena Amaral. **Coletânea de texto nº 1: Dinâmica Lúdica**. Apostila Universidade Paranaense- UNIPAR, 2007.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Acesso em 02 mai. 2021.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SAINZ, Carmem Iturriaga. **Matemáticas através del juego (gamificación)**. Logroño: Universidad de La Rioja, 2015.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, ISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2012.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5ª ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Ensino e Pesquisa na Docência Universitária: Caminhos para integração**. São Paulo: FEUS, 2008.

SILVA, João da Mata Alves da. **O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual**. 2012. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_3_3.pdf. Acesso em 07 mai. 2021.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de estudantes especiais no ambiente educacional**. 2010. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf>. Acesso em 05 mai. 2021.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2015. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-na-aprendizagem.aspx>. Acesso em 02 mai. 2021.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. Tradução de Neto, J. C. e Colab. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. 11ª ed. São Paulo: Ícone, 2010.

VITAL, Jaime Maciejewski. **A Importância do Lúdico Para a Aprendizagem da Criança da Educação Infantil**. 2009. 25 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação – PEDAGOGIA) – Sistema de Ensino Presencial Conectado, Universidade Norte do Paraná, Vitória-ES, 2009. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/artigos-de-educacao/3215421>. Acesso em 05 mai. 2021.

FONTES CONSULTADAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023** - informação e documentação - referências - elaboração. 2. ed. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

_____. **NBR 6022** - informação e documentação – artigo técnico-científico - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

_____. **NBR 6027** - informação e documentação - sumário - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2012.

_____. **NBR 6024** - informação e documentação - numeração progressiva das seções de um documento - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2012.

_____. **NBR 15287** - informação e documentação - projeto de pesquisa - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

_____. **NBR 14724** - informação e documentação - trabalhos acadêmicos - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

_____. **NBR 6028** - informação e documentação - resumo - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2003.

_____. **NBR 10520** - informação e documentação - citações - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Ed. Cortez, 2004.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, Luiz Carlos dos. **Como elaborar projeto de pesquisa, artigo técnico-científico e monografia**. Belo Horizonte: Dialética, 2020.