

## Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos - UNICEPLAC Curso de Pedagogia Trabalho de Conclusão de Curso

# NÚBIA MARIA DA SILVA

A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil

## NÚBIA MARIA DA SILVA

# A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Pedagogia do Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientadora: Profa. Rennée Cardoso

## NÚBIA MARIA DA SILVA

	A	impo	ortânci	ia do	lúdico	no	processo	de	ensino	aprendizagei	n na	a Ed	lucacão	In	ıfan	til
--	---	------	---------	-------	--------	----	----------	----	--------	--------------	------	------	---------	----	------	-----

Monografia apresentadacomo requisito para conclusão do curso de Pedagogia do Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientadora: Rennee Cardoso

Gama, 01de junho de 2022

### **Banca Examinadora**

Profa. Rennée Cardoso Orientadora

Prof. Clauciana de Araújo Soares Examinador

Prof. Emanuelle S. Teles Monteiro Examinador S586i

Silva, Núbia Maria da.

A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. / Núbia Maria da Silva. -2022.

00 p.: il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) — Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos - UNICEPLAC, Curso de Pedagogia, Gama-DF, 2022.

Orientação: Profa. Esp. Rennée Cardoso.

1. Aprendizagem. 2. Ensino. 3. Ludicidade.

Dedico este trabalho a minha família, que sempre me incentivou e me apoiaram durante todo esse percurso.

#### **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus por ter me proporcionado chegar até aqui.

À minha família por todo apoio, dedicação e paciência o que contribuíram diretamente para que eu pudesse chegar ao término desse curso.

À Josiele Porto por tanta paciência e ajuda ao Carlos Henrique, por toda ajuda e dedicação.

À minha orientadora Rennée Cardoso, que teve muita paciência e muita resiliência comigo, me acolheu e me ajudou para que eu conseguisse chegar ate aqui. Não tenho palavras para agradecer tanto esforço e carinho.

#### **RESUMO**

A ludicidade auxilia processo de ensino-aprendizagem, atuando como meio para facilitar a prática de ensino, dentro e fora da sala de aula. Através dos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve habilidades que promovem a interação, cooperação e a sociabilidade. Tendo o lúdico como componente agregador do conhecimento as vantagens são inúmeras.O objetivo geral deste trabalho é Descrever importância do lúdico no processo de aprendizagem na Educação Infantil. Trata-se de uma revisão bibliográfica com abordagem qualitativa, onde foram utilizadas as bases: Biblioteca Virtual do Ministério da Educação (MEC), ScientificElectronic Library Online (SciELO), com publicações para análise e apresentação de dados de 2009 a 2020. Os jogos e brincadeiras quando utilizados dentro da sala de aula, viram componente importante e potencializam uma aprendizagem inclusiva e completa. As atividades lúdicas além de auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Infantil, proporcionam aspectos de grande importância ao longo de toda vida acadêmica e social. Ela visa o pleno desenvolvimento das crianças e torna o ensino mais significativo e completo e estimula a criatividade, interatividade imaginação, dentre outros. Essa prática visa respeitar a interpretação da criança sobre o mundo, as crianças criam vínculos entre elas e entre elas e os adultos, assim a ludicidade se torna uma importante estimuladora da afetividade.

Palavras-chave: Aprendizagem; ensino; ludicidade.

#### ABSTRACT

Ludicity helps the teaching-learning process, acting as a means to facilitate the teaching practice, inside and outside the classroom. Through games and play, the child develops skills that promote interaction, cooperation and sociability. Having play as a knowledge aggregator component, the advantages are numerous. The general objective of this work is to describe the importance of playfulness in the learning process in Early Childhood Education. This is a bibliographic review with a qualitative approach, where the following bases were used: Virtual Library of the Ministry of Education (MEC), Scientific Electronic Library Online (SciELO), with publications for analysis and presentation of data from 2009 to 2020 The games and games when used in the classroom, they become an important component and enhance inclusive and complete learning. The recreational activities, in addition to assisting in the learning process of Early Childhood Education students, provide aspects of great importance throughout their academic and social life. It aims at the full development of children and makes teaching more meaningful and complete and stimulates creativity, interactivity, imagination, among others. This practice aims to respect the child's interpretation of the world, children create bonds between them and between them and adults, so playfulness becomes an important stimulator of affectivity.

**Keywords:** Alearning; teaching; playfulness.

# LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Jogo de faz de conta	21
Figura 2 – Jogo de arremesso	22
Figura 4- Jogo de dominó	23
Figura 5 – Jogo da memória	24
Figura 6 – Jogo mediador	29

# **SUMÁRIO**

1. INTRODUÇÃO	13
Objetivo geral	14
Objetivos específicos	14
Problema	14
Hipótese	15
Justificativa	
2.REFERENCIAL TEÓRICO	
O lúdico no processo da aprendizagem	
Atividades lúdicas na sala de aula	
As contribuições da ludicidade na inclusão	
3.PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	
6. REFERÊNCIAS	

## 1 INTRODUÇÃO

O lúdico tem origem do latim ludos que tem como significado o brincar, essa atividade humana faz parte do desenvolvimento das crianças durante a sua infância, ele torna o processo de desenvolvimento mais espontâneo e diversificado, aprimora a recriação e o aumento das relações sociais. O processo de ensino aprendizagem com a utilização de jogos e brincadeiras torna-se cada vez mais importante despertando o interesse dos alunos para o aprender, sendo um excelente potencializador de novos métodos de aprendizagens (ALMEIDA, 2009).

A ludicidade é o que "podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras e músicas" (ALMEIDA, 2009, p. 1). Ela promove brincadeiras essenciais para o desenvolvimento da criança. Já para Vygostsky (1991), a brincadeira é assimilada como atividade social para a criança, cuja natureza e origem são específicas de sua personalidade, e compreensão da realidade a qual se inserem.

O lúdico é fator primordial para o desenvolvimento da criança, são atividades primárias a serem desenvolvidas na Educação Infantil, trazendo benefícios ao seu aprendizado. É no brincar que a criança desenvolve a sua autonomia. A aprendizagem, tendo como auxilio a recriação, auxilia o desenvolvimento do aprender no processo escolar e proporciona vantagens e situações imaginárias que ampliam o cognitivo e proporciona interações as quais amplificam o conhecimento(ALMEIDA, 2009).

O aprendizado pode serinter-relacionado desde os primeiros dias de vida; ele começa muito antes dela frequentar a escola ou algum espaço de aprendizagem. Todas as situações vividas pela criança devem servir de elementos para sua imaginação. Se a criança observa vive e combina, ela cria e recria situações na brincadeira, isso gera o aprender(VYGOTSKY, 1988).

O brincar de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (RCNEI,1998 p. 22) "é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia". Portanto, o brincar é essencial na vida da criança, podendo expressar suas sensações como medos, emoções, e até mesmo construir sua identidade. De acordo com Santos (2014), o uso do lúdico pode possibilitar que o processo de ensino-aprendizagem seja vivenciado em diferentes experiências para as crianças, que pode ser expressam na lógica e o raciocínio, consentindo atividades físicas e mentais que desenvolvam a sociabilidade e

estimular a afetividade nas reações cognitivas, morais, culturais, sociais e linguística.O Lúdico é considerado elemento fundamental durante a elaboração do planejamento das atividades para a Educação Infantil, tendo como principal objetivo facilitar o conhecimento para que se torne fator essencial é importante que o professor resgate momentos lúdicos, com jogos e brincadeiras (OLIVEIRA, 1995).

Segundo A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), a ludicidade seja utilizada como fator de aprendizagem dentro do contexto escolar, facilita o processo de ensino e aprendizagem que se desenvolva dentro de condições harmoniosas sendo propício para o desenvolvimento da criança, de forma que, não venha causar nenhum estresse no seu primeiro contato no espaço escolar. Segundo Barbosa (2016), o ensinar ludicamente promove a motivação e a diversão, essa atitude representa a liberdade de expressão e a criação do ser humano.

### Objetivo geral

Descrever importância do lúdico no processo de aprendizagem na Educação Infantil.

## Objetivos específicos

- Apontar a importância do lúdico para o desenvolvimento das crianças;
- Demonstrar quais benefícios o lúdico traz para o processo de ensinoaprendizagem;
  - Apontar a importância da ludicidade para o cotidiano dos alunos.

### Problema

De que maneira a ludicidade pode ajudar no processo de aprendizagem das crianças na Educação Infantil?

#### Hipótese

A ludicidade ajuda no processo de ensino-aprendizagem, serve como meio para facilitar a prática de ensino, dentro e fora da sala de aula, através dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve habilidades que promovem a interação, cooperação e a sociabilidade. Tendo o lúdico como componente agregador do conhecimento as vantagens são inúmeras, e leva o aluno ao mundo do faz-de-conta.

#### 1.5. Justificativa

Justifica-se a escolha do tema por considerar importante utilizar o lúdico na sala de aula principalmente no Ensino Infantil. Esse recurso pedagógico é de grande valia na formação dos indivíduos, no desenvolvimento do conhecimento além de ser uma fonte de interação entre a criança e o adulto.Promove na Educação Infantil, uma forma de prática educacional de conhecimento de mundo, como a oralidade, pensamento e nos sentidos. Os jogos e brincadeiras possibilitam a exploração do ambiente a sua volta e proporciona uma aprendizagem de maneira prazerosa e significativa.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

## O Lúdico no Processo de Aprendizagem

O lúdico é um elemento que contribui para o processo de ensino-aprendizagem, pois é um agregador no ato de assimilar o que é ensinado com a forma que os alunos adquiriram o conhecimento, durante esse processo ele tem um papel fundamental na prática pedagógica. De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.27) "as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa". Sendo assim, o lúdico contribui diretamente para o desenvolvimento da criança e a elevação da sua autoconfiança.

A brincadeira é parte importante do processo de aprendizagem, onde o professor tem o papel de incentivar a brincadeira como componente no desenvolvimento amplo da aprendizagem. O aprender brincando deve ser valorizado no ambiente escolar (ROLIM, GUERRA; TASSIGNY, 2008, p.177).

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem para (ROLIM, GUERRA e TASSIGNY, 2008, p.177).

Já para Oliveira (1995)as atividades devem favorecer o envolvimento da criança com as brincadeiras, principalmente aquelas que criam de situações imaginárias, e tem uma função pedagógica. Com a inserção do lúdico, a criança realiza uma interação social e a liberação de energias, além de aprimorar o aprender no brincar. Com isso, amplia-se a socialização, ela desenvolve a capacidade de adquirir conhecimentos, e aprimorar sua criatividade gerando um elo com quem está a sua volta."A socialização e interação entre as crianças e adultos e entre elas mesmas é tão importante quanto á nutrição e outros cuidados para uma vida sadia" (CENED, 2005, p.7).

O Lúdico torna-se um dos pilares fundamentais durante o processo de aprendizagem e na formação dos alunos, tornando a busca pelo novo mais prazerosa, dessa forma permite que o aluno vivencie ações em grupo, e propicia a se tornarem pessoas mais dispostas e sem medo de tomar decisões em dificuldades impostas futuramente, contribuir ainda para a atividade de transformação de sociedade, transformando o aprendizado mais significativo(RCNEI, 2000, p.11).

Segundo Coelho (2002, p. 11), "a aprendizagem é o resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maturo, diante de uma situação- problema sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência".O desenvolvimento no Ensino-aprendizagem tem uma importância muito grande no processo de aprendizado do aluno, as brincadeiras devem fazer parte da aprendizagem, não somente com o intuito de diversão, mas com o propósito de estimular o ensino.

Existem brincadeiras sem que haja regras, para que os pequenos se envolvam nos jogos. Faz-se necessário que as atividades de faz-de-conta sejam mais realistas e que possam transparecer a vivencia da criança o mundo em que ela vive, somente através das brincadeiras que ela pode sentir as sensações e o sentimento de amor e medo. Para acriança, o brincar tem uma relação direta com a aprendizagem, brincar também é aprender, e o lúdico é uma proposta educacional para combater dificuldades no processo de ensino-aprendizagem (VYGOTSKY, 1980).

De acordo com Leal (2011) o lúdico é uma ferramenta que deve fazer parte da metodologia educacional adotada pelos professores, visto que propicia uma atividade mais prazerosa, concreta e significativa, resultando em um ensino de qualidade. Os jogos e brincadeiras contribuem para evidenciar as capacidades do desenvolvimento, e das relações interpessoais, além de gerarem uma estimulação, aceitação, respeito e confiança, propiciando o conhecimento mais amplo da realidade cultural e social em que a criança está inserida.

Segundo Moyle (2002) para brincar de modo efetivo, as crianças precisam de companheiros de brincadeiras, materiais, áreas, oportunidade, espaço, e tempo, entre outros. A ludicidade estimula à inteligência, dessa maneira, a criança solta sua imaginação e aumenta a criatividade. Possibilita à concentração, a atenção e o engajamento, um exemplo é o jogo de encaixe, onde a criança desenvolve a coordenação motora, concentração e noções de espacialidade.

Para o educador utilizar a ludicidade como uma aliada em seu trabalho pedagógico e alcançar facilmente os resultados com os alunos durante o processo de ensino, são necessários uma elevação ao conhecimento, com isso, criar-se motivação para aprendê-lo. O educador

precisa ser inovador com o seu trabalho, pois neste trajeto pode instigar á vontade de aprender nas crianças (BRASIL, 1998).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais(PCNS) referem que: que para que as crianças possam desempenhar suas capacidades de criar e recrear na escola para brincar é necessário apropriar elementos da realidade real da criança, de tal forma que possa atribuir para novos significados. A ludicidade na educação cria situações estimuladoras durante o processo de ensino-aprendizagem, que podem evidenciar um desenvolvimento da criança, de forma que a utilização do lúdico e do instrumental sejam ferramentas com objetivo de atingir níveis escolares cada vez maiores (MARIA, *et al.*, 2009).

De acordo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e brincadeiras como eixos estruturantes. Essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (BRASIL, 2017, p. 39).

A BNCC apresenta os direitos da aprendizagem para as crianças da Educação Infantil. O lúdico e a aprendizagem são inseparáveis. Um ambiente escolar lúdico é propício para um ensino mais interativo. O brincar pedagogicamente deve estar inserido na rotina das crianças, dessa forma proporciona o desenvolvimento das habilidades cognitivas, motora, afetiva, e inserção social (DUTRA, 2015) as crianças fazem dos jogos e brincadeiras uma ligação para o imaginário, podendo assim ser trabalhadas diferentes atividades como, contos de história, jogos com regras e dramatização dentre outras atividades, que contribuem para uma aprendizagem mais prazerosa. Durante as brincadeiras são desenvolvidas a linguagem, raciocínio lógico e socialização, importantes habilidades que contribuem para o processo de construção social (LURENÇO, 2004).

Por mais simples que seja o jogo ou a brincadeira, requer habilidades fundamentais como, arremessar, pular, correr, equilíbrio e a socialização. Isso torna mais fácil o desenvolvimento cognitivo e motor. Durante as atividades, as crianças desenvolvem o gosto pelo aprender e vivenciam a aprendizagem na prática da ludicidade (SOUZA; VIEIRA, 2010).

Para acriança que tem contato com um ambiente lúdico suas experiências se integram

com seus sentimentos, e ela desenvolve competências e habilidades por meio da interação com seu grupo. É importante ressaltar que o lúdico não envolve exclusivamente os jogos e brincadeiras, mas uma variedade de atividades que estão associadas ao livre arbítrio, tornandose cunho pedagógico (BACELAR, 2009). O jogo não é apenas uma brincadeira, mas sim, um meio, onde a criança possa se divertir e aprende simultaneamente. Por exemplo, com o jogo de formas geométricas a criança desenvolve a percepção visual, noção visual e o processo de conhecimento das formas geométricas (PIAGET, 1998).

É necessário que a escola disponha ao docente, meios para inserir o lúdico no cotidiano escolar, devem preparar os mesmos para que, possam entender a importância da inserção da ludicidade para desenvolver a prática com os alunos (LUCKESI, 2005). Os professores devem entender que os jogos e brincadeiras tem um propósito para melhorias da aprendizagem. A utilização de atividades lúdicas nas escolas tem como objetivo, as experiências e plenitudes, de recreação e de socialização da criança, evidenciando-se como instrumentos indispensáveis para o planejamento diário do professor (BORDIGNON; CAMARGO, 2013).

As atividades lúdicas se tornam fundamentais para a formação das crianças e, serve como facilitadora dos relacionamentos e vivencia dentro da escola. Cabe ao professor e a escola utilizar novas ideias e instrumentos para aprimorar a prática do aprender e o ensinar, e deve ser transformadora e inspiradora, para que a escola seja um ambiente onde a criança possa se sentir protegida e acolhida. A escola deve ser um espaço, onde a criança possa expressar suas potencialidades (HAETINGER, 2005). Para Sommerhalder e Alves (2011, p. 55):

O acolhimento do jogo significa o acolhimento da cultura lúdica infantil, o que remete a compartilhar com a criança suas brincadeiras, seus jogos, as histórias de instigar a curiosidade da criança, de seduzi-la a descobrir e descobrir-se, a criar e criarse, enfim, seduzi-la a desejar conhecer, o que implica conhecer-se.

Para permitir as manifestações do imaginário da criança, por intermediação de objetos simbólicos, intencionalmente cria-se uma função pedagógica que subsidia o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, o jogo, deve respeitar a natureza da ludicidade, e conter caráter educativo para proporcionar um aprendizado por meio dos jogos e brincadeiras na sala de aula (KISHIMOTO, 2012).

As brincadeiras devem fazer uma ponte para o imaginário. E o professor, deve trabalhar contação de história, desenhos e jogos com regras, dentre outras atividades que possam ser lúdicas. Por meio das atividades que são desenvolvidas durante as brincadeiras as crianças expressam suas criações e emoções. Elas podem refletir seus medos e suas alegrias, o que ressalta as características importantes para a vida adulta. Algumas habilidades podem ser desenvolvidas durante essas brincadeiras, a socialização, a aceitação de regras e o desenvolvimento lingüístico (LOURENÇO,2014).

#### Atividades Lúdicas na Sala de Aula

A atividade lúdica é considerada importante ferramenta para o desenvolvimento da criança, trabalhar com recurso lúdico dentro da sala de aula, deve seguir um planejamento rigoroso, contendo objetivo claro, com a seleção de materiais e habilidades a ser alcançado, e qual o público que se destina (MODESTO 2014).

A escola deve ser um espaço, onde deve ser propiciar à criança, a intermediação para se desenvolver as relações sociais e as descobertas. A comunicação é uma das principais ferramentas para tais ações. De acordo com Vygotsky (2001) a criança é capaz de se relacionar com outras pessoas, e é dessa forma, que ela desenvolve suas aprendizagens, a melhor maneira de direcionar a criança para a socialização, é através das atividades lúdicas.

Os espaços para jogos e brincadeiras dentro da sala de aula, se tornam vitais para desenvolver habilidades que contribuem para a socialização, que automaticamente desenvolve a aprendizagem. O lúdico é uma prática que deve ser constantemente utilizada, dentro do espaço escolar (MACEDO, 2005). Para Castro e Costa (2011) os jogos auxiliam na apropriação dos conteúdos e geram uma aprendizagem mais produtiva e significativa.

Segundo Kishimoto (1999), os jogos e brincadeiras educativos, quando utilizados em sala de aula, vão além do divertimento, mas se tornam-se importantes ferramentas de aprendizagem e avaliação, principalmente na Educação Infantil. É importante que o professor deixe a critério do aluno a escolha dos jogos e brincadeiras, para que eles não se sintam coagidos pelas normas do professor, e vejam como obrigação. O educador deve entender que durante esse processo do brincar o jogo tem função educativa.



Figura- 1 Jogo de faz de conta

Fonte:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fnovaescola.org.br%2Fconteudo%2F8448%2Fvamosfazer-de-level for the context of the context

Durante as atividades o professor deve colocar as crianças (conforme podemos observar na Figura 1), como protagonistas das atividades lúdicas, isto é, elas são responsáveis por suas ações, no desenvolvimento dos recursos no processo de aprendizagem (MARCEDO, 2005). A ludicidade contribui para a formação da criança contribuindo para o enriquecimento pedagógico e os valores culturais, fortalecendo a vivência, respeito pela opinião dos outros e adquirindo conhecimento(KAAM; RUBIO2013).

De acordo com Debortoli (2005) o uso de brincadeiras que devem ser trabalhadas dentro da sala de aula, como:

- A) Brincadeiras pedagógicas: o uso de brincadeiras que desenvolvam as aprendizagens escolares:
- B) Recreação: dinâmicas para ensinar as brincadeiras, sem objetivos educacionais, mas com o objetivo de recreação e lazer, com a interferência do professor;

C) Brincadeiras dirigidas: onde, o docente pode interferir, orientando e oportunizando uma interação e socialização entre os alunos;

É durante a brincadeira que a criança desenvolve seu conhecimento de mundo, e a capacidade de imaginar e criar, durante as atividades lúdicas a criança cria habilidades e competências cognitivas.

Para Deborteli, (2005) alguns jogos e brincadeiras desenvolvidos na sala de aula podem ser praticados diariamente: Pedra, papel e tesoura; Passe a bola; Mímicos; Quebracabeça: Dominó; Bingo de nomes; Desenho e adivinhação; jogos de arremesso (Figura 2)



Figura-2 Jogo de arremesso

Fonte:

 $\underline{https://www.google.com/url?sa=i\&url=https\%3A\%2F\%2Fnovaescola.org.br\%2Fconteudo\%2F15165\%2Fa-salade-aula-tambem-pode-ser-um-lugar-$ 

<u>brincar&psig=AOvVaw3U0t6trLQHmpN44ZZWXZqe&ust=1650559184662000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCICurfmKo\_cCFQAAAAAdAAAABAD</u>

O jogo por mais simples que seja, deve conter habilidades motoras que são fundamentais para o desenvolvimento infantil, como andar, arremessar, raciocínio lógico,

equilíbrio, correr, socialização e auxilia no desenvolvimento cognitivo e motor. No jogo de arremesso, a criança trabalha todas essas habilidades, além de amplificar aspecto cognitivo. Geram um desenvolvimento no intelecto durante essa atividade. As crianças desenvolvem o gosto pelo novo, através das brincadeiras e vivencia a aprendizagem durante o processo lúdico. A criança pode tomar decisões e fazer escolhas imediatas, elevando o jogo como uma ponte de elemento básico para mudanças e aprimorando a consciência (SOUSA;VIEIRA,2010).

Para Barcelar (2009) os jogos e brincadeiras devem ser acontecer de forma muito natural no processo de ensino-aprendizagem para as crianças. É necessário que os educadores consigam perceber a sua participação no campo formativo. Deve levar em conta, que os jogos devem ter intuito educativo, e não brincar por brincar, enfim, é preciso que haja um sentido para a aprendizagem dos estudantes que são atendidos pela prática lúdica.



Figura-3 Jogo de dominó

Fonte: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.magnum.com.br%2Fnoticias-interna%2Fmaternal-1---jogo-de-domino&psig=AOvVaw1bNtMjUM81F54ku2An-fwQ&ust=1650560130664000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCIDaxsSOo\_cCFQAAAAAd

AAAAABAD

O jogo é um recurso que deve ser utilizado para o desenvolvimento completo da criança, ele desenvolve a parte motora e cognitiva e as habilidades, além disso, é um importante intermediador das interações. O jogo favorece o trabalho em grupo (Figura 3), e é uma ótima forma de aprimorar as habilidades (DEBORTELI, 2005). O jogo de "dominó", como atividade lúdica, na sala de aula pode ajudar no desenvolvimento da socialização, da linguagem e do raciocínio lógico. É fundamental que a criança crie vínculo com o jogo. O "jogo da velha" proporciona resultados satisfatórios, com ele podem ser trabalhados a concentração, a compreensão de regras, o planejamento de ação e a coordenação viso-motor. O jogo da "memória" (Figura 4) trabalha a forma lúdica, a criatividade e desperta uma maneira de agir. Em roda as crianças podem observar as peças, manusearem os cartões sem pressa, trabalhando a concentração e a imaginação (OLIVEIRA, 2002).



Figura-4 Jogo da memória

Fonte:

Durante a elaboração de atividades na sala de aula, a brincadeira de faz-de-conta é importante para o desenvolvimento da criança, pois, ela cria um mundo de imaginação, onde a criança pode ser quem ela quiser. Ela desenvolve as habilidades para que de fato a brincadeira possa acontecer. A brincadeira leva naturalmente à criatividade, e a ludicidade propicia oportunidades de ser criativo (MOYLES,2002).

O brincar é fundamental, pois ajuda no controle de impulsos, em manter o equilíbrio, e é importante para a compreensão. Para que a brincadeira vire uma prática, e se torne uma ferramenta de ensino nas escolas, faz-se necessário, que a visão da comunidade escolar seja abrangente e de respeito, ajudando dessa forma na inserção das atividades lúdicas no contexto educacional (CARNEIRO; DODGE,2007).

As brincadeiras desenvolvidas dentro da sala de aula, com o intuito de intermediação com a aprendizagem, são excelentes oportunidades para alentar a linguagem da criança. O convívio com diferentes situações pode estimular a linguagem interna. A criança cria um entusiasmo, e isso gera o interesse por palavras novas. A variedade de situações que a ludicidade possibilita, favorece o alcance de novos conceitos, onde a criança vira o centro no processo de aprendizagem na sala de aula, (CUNHA, 2000).

Segundo Antunes (2003) destaca as principais teorias sobre a importância das atividades lúdicas dentro da sala de aula para alguns teóricos:

- Para Vygotsky: o lúdico beneficia a linguagem, e a vontade de brincar, mostrando que sem esses recursos dentro da sala de aula, o ensino se torna mecanizado;
- Para Piaget:a criança que brinca durante a aprendizagem, desenvolve a oralidade, o
  pensamento associativo e as habilidades sociais, além de propiciar as relações de
  conservação;
- Para Freud: amaneira como, pensamos, e nos comportamos é capaz de construir nossa alta ou baixa estima. A finalidade da escola para oferecer uma boa educação é propiciar, através das atividades lúdicas, o afeto e a sociabilidade.

As atividades lúdicas são reconhecidas como fonte de lazer e de conhecimento, mas devem ter o intuito educativo, porque, quando a criança vivencia situações importantes elas devem contribuir para o seu desenvolvimento e a sua aprendizagem. Os jogos e brincadeiras devem ser explorados no ambiente escolar, pois assumem um papel didático importante no processo educativo (PICELLI;GOMES, 2009).

As crianças têm a concepção constante de criar e recriar as imagens que as representam, elas imaginam a realidade onde vivem, e transmitem por meio das brincadeiras no seu cotidiano. Isso pode ser percebido através de conversas, pinturas, músicas, teatro e também no brincar (MOYLES, 2002).

De acordo com Teixeira (1995, p.104), são inúmeras as razões que impulsionam os educadores a recorrerem a utilização de atividades lúdicas e a utilizá-las como ferramentas no processo de ensino/aprendizagem, entre elas podemos destacar:

- a) As atividades lúdicas correspondem a um arremesso oriundo da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o existir humano apresenta uma atrativo lúdica;
- b) As atividades lúdicas compõem as várias dimensões da individualidade: afetiva, motora e cognitiva;
- c) As situações lúdicas despertam esquemas mentais, despertando e ativando as funções psiconeurológicas, gerando operações mentais, e estimulando o pensamento;
- d) O lúdico tem como base dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo; a ludidade é uma atividade que contribui diretamente para o desenvolvimento da criança, em vários de aspectos.

Para Barros (2002) a utilização do lúdico em sala de aula, tem como compreensão levar para o processo de ensino/aprendizagem, elevando as condições adequadas que amplificam a construção do conhecimento, gerando a capacidade de iniciação e ação mais motivadoras e ativas e assim, o docente pode proporcionar uma aprendizagem mais dinâmica motivadora, norteando para um melhor aproveitamento cognitivo das crianças.

# 2.3. As contribuições da Ludicidade na Inclusão escolar

O Lúdico como ferramenta de inclusão escolar, visa nortear a acessibilidade de alunos com dificuldades na aprendizagem com o ensino de qualidade. Utilizar as brincadeiras como meio de inclusão dentro da sala de aula, tem como objetivo principal a motivação interna para manter uma motivação mais atraente para a aprendizagem e os conteúdos escolares(CORDAZZO; VIEIRA 2007).

Segundo Mantoan (2003, p.46): "Inclusão é a nossa capacidade de entender e receber o outro e, assim, ter o privilégio de conviver e compartilhar com pessoas deferentes de nós". Dessa maneira a característica da educação inclusiva: e ser mais acolhedora, não discriminatória e abrangente. A ludicidade tem como traço fundamental a construção das culturas infantis. O brincar é uma atividade social significativa, (NHARY, 2006).

As atividades quando são elaboradas de forma lúdica funciona como uma ferramenta de estimulação para o processo de desenvolvimento da aprendizagem. O lúdico tem propósitos éticos e justiça, que visa à interação e inclusão no ambiente escolar, ela visa proporcionar uma educação de excelência, inclusão tem como objetivo a igualdade de direitos e oportunidade (CARVALHO, 2000).

O brincar é primordial para o desenvolvimento durante a infância, e essencial para que a criança conquiste a compreensão de mundo (SOUZA, 2011). A relação entre o brincar e a mediação são essenciais para a construção de novas aprendizagens. As atividades lúdicas são primordiais para a interação entre os adultos e as crianças, e nas relações entre elas mesmas. O que gera uma nova forma de desenvolvimento e de construção do conhecimento (ROLIM, GUERRA e TASSIGNY, 2009).

As brincadeiras devem ser um recurso indispensável para melhorias no âmbito pedagógico, o lúdico incentiva a criatividade e a imaginação, favorecendo a aprendizagem (GRANDO, 2004). O diálogo entre a comunidade escolar deve favorecer a formação recíproca e de crescimento contínuo, sendo assim, um valioso instrumento de formação para Inclusão, mudando a realidade da exclusão escolar(BRASIL, 2011).

A atividade quando for bem planejada e adaptada para forma lúdica, funciona como meio de inclusão dentro da sala de aula os alunos que apresentam alguma especificidade no processo de aprendizagem têm no lúdico uma ferramenta de mediação e inclusão, o que facilita o ensino, e desenvolve a interação entra os alunos (SANTOS 2001). A ludicidade

Inclusiva deve conter o propósito de proporcionar uma excelência na Educação. A inclusão educacional defende a igualdade de direitos e oportunidades (CARVALHO, 2000).

O lúdico como ferramenta educacional inclusiva assegura uma qualidade educacional a cada um dos alunos, devendo reconhecer e respeitar a diversidade de cada um elevando as potencialidades e suas necessidades individuais. Para ser considerada uma atividade lúdica inclusiva, a escola deverá organizar e favorecer igualmente a qualidade do ensino, para que seja igualitário para todos os alunos independente das suas dificuldades de aprendizagem (ARANHA, 2004).

Segundo Abrantes (2010) os jogos podem estimular os alunos com diferentes necessidades educacionais, fazendo com que despertem o uso do imaginário, e estimule-a compreensão, para o entendimento da realidade, fazendo assim uma ligação direta como que está sendo aplicado em sala de aula. Essa ligação do lúdico com o conteúdo aplicado se torna importante fator, para uma armazenagem do que está sendo ensinado. Essa utilização da ludicidade como ferreamente metodológica para a criança com especificidade, auxilia no processo de ensino-aprendizagem melhorando a agilidade, trabalho em grupo e o aprendizado.

Durante o processo de aprendizagem coma ludicidade como ferramenta de inclusão escolar, o brincar tem função educativa e se torna fundamental para que a criança alcance uma aprendizagem significativa. A escola deve favorecer elementos e meios para que as crianças possam construir seus conhecimentos através das descobertas e da imaginação, elementos que se tornam indispensáveis para que elas participem ativamente do processo de aprendizagem (KISHIMOTO,1998). Através das atividades lúdicas as crianças criam oportunidades para deixar a sua imaginação fluir, o que acarreta diretamente na inclusão dessa criança no ambiente escolar. A ludicidade contribui diretamente no processo de aprendizagem, e proporciona uma interação entre as crianças dentro da sala de aula (SANTOS 2001).

Para utilizar o lúdico como ferramenta de inclusão, o professor deve considerar que a criança já vem com uma carga de conhecimentos, eles cantam, escutam música, desenham e constroem um mundo imaginário. Sendo assim, o professor pode disponibilizar uma gama de opções, para que, as crianças possam desenvolver sua imaginação e ideias para se comunicar. Ele pode trabalhar as sensações e os sentimentos através das brincadeiras e jogos, fazendo o uso de imagens e palavras que podem ser inseridos durante as brincadeiras (Figura, 5) a criança imagina, cria e recria, e desenvolve a aprendizagem através do lúdico (BARBOSA, 2009).



Figura-5 jogo como meio de mediação com a aprendizagem

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmodobrincar.rihappy.com.br %2Fbrincadeiras-para-criancas-com-sindrome-de-

Segundo Craidy e Kaercher (2001) A criança pode se expressa-se pelo ato lúdico e é através dele que infância carrega consigo as brincadeiras. O lúdico perpetua e renova à cultura infantil, o que desenvolve novas formas de convivência social, garante uma modificação para garantir que as crianças aprendam novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É através do brincar e repetir a brincadeira que as crianças desfrutam a vitória da aquisição de novos saberes, incorporando-o a cada novo brincar.

## 3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

O presente trabalho trata-se de uma revisão da literatura é uma pesquisa de dados qualitativos, focada em verificar a/o lúdico na Educação Infantil. De acordo com Fonseca (2002, p.32), a pesquisa bibliográfica é feita a partir de levantamentos de referências teóricos já analisados, e publicados por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, página de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

A presente pesquisa teve como pergunta problema: Como a ludicidade pode ajudar no processo de aprendizagem das crianças na Educação Infantil?

Foram utilizados como critérios de inclusão para apresentação e análise de dados trabalhos referentes ao assunto em acervos de bibliotecas *on-line*, periódicos e sítios do Ministério da Educação publicados entre 2009 e 2020, e como critérios de exclusão aqueles publicados em *blog*, fórum ou que não tiveram embasamento na pesquisa e publicados em anos abaixo do ano 2009. Foi utilizada uma referência anterior ao ano de 2009 por se tratar de uma Lei.

Para a coleta de dados foram utilizadas as bases: Biblioteca Virtual do Ministério da Educação (MEC), *ScientificElectronic Library Online* (SciELO) e as seguintes Revistas: Revista Eletrônica de Educação, Revista Eletrônica de Investigação em Educação em Ciências, Revista Educação e Linguagem, Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente, Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, Revista Eletrônica Pesquise Duca. Foram utilizados os seguintes descritores: lúdico, ambiente escolar e aprendizagem.

A organização da presente revisão ocorreu entre 05\02e 30\05de 2022, proporcionando direcionamento para a pesquisadora em relação ao assunto abordado, a fim de que pudesse formular hipóteses na tentativa de busca de resolução de problemas frequentes relacionados à assistência prestada em estudos anteriores.

Foram selecionados24 trabalhos referentes ao tema, publicados entre os anos de 2016 e 2021, sendo artigos científicos, 15dissertações, 1 livros, 1 tese e 7 Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC).

De posse das informações, iniciou-se a leitura e triagem dos textos, ou seja, partiu-se para análise e interpretação do material de acordo com o tema escolhido. Após este ter sido organizado e categorizado em áreas temáticas, iniciou-se a redação, desta forma, culminando o ciclo da pesquisa de revisão bibliográfica.

# 4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

A atividade lúdica proporciona à criança descobrir o mundo, afinal ela não nasce sabendo o que é brincar ou jogar, ela aprende com as pessoas a sua volta. Geralmente, as primeiras atividades lúdicas das crianças têm como característica principal a repetição de ações apenas por prazer(SOUZA, 2012). Seguindo o mesmo pensamento, Kishimoto (2003) afirma que a ludicidade propicia diversão e prazer e ensina a criança a compreensão e conhecimento de mundo.

Segundo Kamila et al. (2010) o brincar é um meio natural que proporciona a criança uma exploração maior do mundo, ela possibilita a criança descobrir-se, conhecer seus sentimentos e desenvolve as suas ideias como forma de reagir. Já Jesus e Santos (2010, p. 2) ressaltam que o lúdico é uma ferramenta insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento infantil e na progressão das diferentes habilidades operatórias, portanto, é uma importante ferramenta de progresso pessoal.

As crianças se entregam às suas brincadeiras, e aos seus jogos. Elas nunca se opõem a brincar e a jogar, a contar e ou ouvir uma história, construindo assim, um cenário imaginário onde representam diferentes personagens, e vive um fantástico mundo de aventuras, onde elas inventam, "constroem" e "destroem". Fazem com que de seu corpo vire um versátil brinquedo com o qual exploram a realidade (ALVES, 2009). Para Santos (2012) o lúdico é um elemento que contribui para o desenvolvimento de várias habilidades, dentre elas a percepção. Seguindo o mesmo pensamento Navarro (2009) fala que é por meio da brincadeira que a criança descobre o mundo, comunicam-se e se inserem no contexto social.

Fernandes (2013) descreve que o brincar, desenvolve as interações sociais e criam vínculos afetivos, como a construção da autonomia e a sociabilidade. Seguindo com a mesma percepção, Gomes (2009) relata que a atividade lúdica é uma prática que aprimora a formação do individuo, os jogos e brincadeiras fazem parte das atividades desenvolvidas pelos alunos no seu cotidiano. Elas precisam ser valorizadas e inseridas dentro do contexto escolar.

Já Brennand (2009) refere que o lúdico dentro do contexto escolar visa o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, a brincadeira proposta dentro da sala de aula deve ter o intuito de envolver todas as crianças. Concordando comTubino (2010) que considera os jogos e brincadeiras dentro da sala de aula, não consiste apenas um momento

de recreação ou divertimento. As atividades lúdicas podem possibilitar mais ações mentais diferenciadas, e é nesses momentos que acontecem um maior aprendizado do que se o docente entregasse atividades prontas em folhas ou copiadas do quadro negro para o caderno. O professor deve oferecer formas didáticas diversas, como atividades lúdicas para que a criança tenha o desejo de pensar. Segundo Silva (2011) durante a atividade lúdica o que mais importa não é o produto da atividade, mas o que dela resulta, mas a própria ação e os momentos vividos. Ela pode possibilitar a quem a vivencia momentos onde ocorre um encontro consigo e com o outro, gerando uma interação na sala de aula.

Santos (2014) diz que, a partir do uso do lúdico durante o processo de ensinoaprendizagem é possível possibilitar ao aluno vivência e vários tipos de experiências que envolvam a lógica e o raciocínio, permitindo que desenvolva a sociabilidade e estimule a afetividade, permite também reações cognitivas, morais e linguística. Cardia (2011, p.1) reafirma que "o uso do lúdico e das brincadeiras é de suma importância para o desenvolvimento da criança e que estes contribuem significativamente para sua aprendizagem".

Segundo Ferreira (2009) o brincar é uma necessidade básica para a criança, assim como a nutrição, e a saúde. O aprender brincando ajuda na sociabilidade e a criança desenvolve conceitos que relaciona ideias, reforça habilidades e reduz a agressividade. Antunes (2004) também concorda que o lúdico no contexto escolar colabora para que a criança desenvolva um pensamento mais crítico e desenvolve oportunidades de linguagens diferenciadas.

Seguindo o mesmo pensamento Dias (2013) refere que necessário que o jogo lúdico seja bem planejado e sistematizado para mediar mais avanços e assim possa promover condições para que a criança tenha uma maior interação e aprenda a brincar no coletivo, e desenvolver habilidades diversas. Portanto, Lopes(2000) aponta que as brincadeiras no campo da inclusão escolar são uma fonte de conhecimento, e contribuem para que a criança entenda a leitura de mundo e sobre si mesmo. O lúdico fortalece o raciocínio, solução de problemas e contribui para o potencial criativo da criança. Em consonância Pereira (2005, p.116) afirma que "as atividades lúdicas permitem que o indivíduo vivencie sua inteireza e sua autonomia em um tempo-espaço próprio, particular. Esse momento, de encontro consegue mesmo, gera possibilidades de maior consciência e conhecimento de si".

A interação durante as brincadeiras podem caracterizar o cotidiano da infância, desenvolvendo habilidades e inúmeras aprendizagens, que e potencializa o desenvolvimento

integral das crianças, os jogos e brincadeiras oportunizam as interações entre as crianças e dela com os adultos, visível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos e a regulação das emoções (BRASIL, 2017, p. 33). Em concordância de (2008) descreve que os jogos e brincadeiras possibilitam o ritmo do aprender. O aprendizado se torna mais significativo, e a criança aumenta sua motivação dentro da sala de aula, o uso de jogos melhora a interação entre as crianças e também entre os alunos e os educadores. Os professores podem motivar a troca de experiência e vivência, o que ocasiona uma aprendizagem mais agradável para as crianças.

È durante o brincar que a criança experimenta o mundo, e tem o direito ao brincar dentro do contexto educacional e também familiar. O direito ao brincar além de ser reconhecido pela CF de 1988 é previsto na ECA em seu artigo 16, IV, onde cita: "o direito a liberdade compreende os aspectos dentre eles: brincar, praticar esportes e divertir-se". (BRASIL, 1988).Para Brasil (2010) a criança é um sujeito histórico e tem os direitos, nas interações, relações e práticas cotidianas em que vivem, de formar suas identidades individuais e coletivas, de brincar, de imaginar, de sonhar, de desejar, de aprender, de observar, de vivenciar, de contar, de questionar e de construir sentido sobre a natureza e a sociedade, gerando cultura.

Santos (2020) fala que o lúdico e meio facilitador o desenvolvimento da coordenação motora fina, com isso, o lúdico como ferramenta de aprendizagem estimula a criatividade, e a aprimora o desenvolvimento da capacidade de agir, dessa maneira, o docente tem função de mediar as atividades para que elas aconteçam de maneira adequada. O educador ao trabalhar com o lúdico deve ter conhecimento de que ele funciona como ferramenta pedagógica (DE PAULA, 2020).

# **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O lúdico em sala de aula constitui meio facilitador do aprendizado, pois a ludicidade quando usada como recurso,traz inúmeros benefícios para o estudante. Educar através da ludicidade aprimora aspectos motor, afetivo e garante uma maior sociabilidade da criança com o adulto. A ludicidade garante meios para que a criança possa criar aspectos individuais e aprimore sua personalidade.

Como ficou evidente, a ludicidade é uma importante ferramenta de auxílio ao desenvolvimento infantil e no processo de aprendizagem, e garante meios para que a criança possa brincar e aprender ao mesmo tempo.

Por fim, cabe concluir que o lúdico deve ser aplicado dentro da sala de aula como estratégia para o processo de ensino e aprendizagem.Os jogos e brincadeiras nos espaços escolares geram interação, criatividade e sociabilidade. A criança tem o direito a o brincar, e tem direito a aprender brincando, cabendo então, aos gestores educacionais, buscar meios para que o lúdico seja implantado na sala de aula, para que ele seja usado como instrumento norteador para das aprendizagens.

### REFERÊNCIAS

ABRANTES, Karla. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais. Campina Grande, 2010.

ALVES, P.**Dos objectivos às competências**: implicações para a avaliação de um programa de formação de professores. Em J. C. Morgado & M. P. Alves (Orgs.), Mudanças educativas e curriculares ... e os educadores/professores? Actas do Colóquio sobre Formação de professores (pp. 29-42). Braga: Universidade do Minho: Centro de Investigação em Educação - Departamento de Currículo e Tecnologia Educativa, 2005.

ARANHA, M. S. F. **Educação Inclusiva**: transformação social ou retórica. In: OMOTE, S. (org.). Inclusão: intenção e realidade (pp. 37-60). Marília: Fundepe, 2004.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2009.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em:http:www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso em 05 fev.2022

ANTUNES C. **Jogos para estimulação das Múltiplas Inteligências**: Os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus. 2005.

ANTUNES, Celso. **O que mais me perguntam sobre Educação Infantil**. Florianópolis: CEITEC, 2003.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Professores de educação infantil**: ludicidade, história de vida e formação incial / Vera Lúcia da Encarnação Bacelar. – 2009. 207.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Práticas cotidianas na educação infantil**: bases para uma reflexão sobre as orientações curriculares. MEC/SEB/UFRGS, Brasília, 2009.

BARBOSA, Ana Paula Montolezi. **Ludoteca: um espaço lúdico**. 2016. Disponívelem:http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ANA%20PAULO%20MONT OLEZI.pdf. Acesso em 20 de abril de 2022.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental**. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. MEC. SEF. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI). Brasília: MEC, 1998.

BRASIL. Projeto de Lei 8035, de 2010. **Aprova o Plano Nacional de Educação para o decênio 2011-2020 e dá outras providências**. 2011. Disponível em http://www.camara.gov.br/sileg/integras/831421.pdf. Acessado em 06 de maio de 22.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** – BNCC Versão Final. Brasília-DF, 2017.

BRASIL. Constituição. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988. Disponível em: <a href="http://www.planalto.gov.br/ccivil\_03/constituicao/constituicao.htm">http://www.planalto.gov.br/ccivil\_03/constituicao/constituicao.htm</a>

BORDIGNON, C. G. J.; CAMARGO, B. G. Ludicidade e educação: uma parceria que contribui para a aprendizagem. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. v.1 Paraná, 2013.

BRENNAND, E. G. de G.; ROSSI, S. J. (2009)**Trilhas do aprendente**. Ludicidade e desenvolvimento da criança II. Ed. Universidade/UFPB, João Pessoa, v.4,2009.

CARDIA, J. P. **A Importância da Presença do Lúdico e da Brincadeira nas Séries Iniciais**: Um Relato de Pesquisa. Revista Eletrônica de Educação, v. 5, n.9, p. 1- 14, jul./dez. 2011

CARVALHO, Rosita Edler. **Removendo Barreiras para a aprendizagem**: educação inclusiva/Rosita Edler Carvalho. Porto Alegre, 2000.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

CARNEIRO, Carla Roberta TEIXEIRA.2012. **A Percepção dos professores sobre a importância da atividade lúdica na Educação Especial**. M estrado. Disponível em: http://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2596/1/CarlaCarneiro.pdf>. Acesso em: 20 maio. 2022.

CASTRO, B. J. COSTA, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. Revista Eletrônica de Investigação em Educação em Ciências, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez. 2011.

CARVALHO, Rosita Edler. **Removendo Barreiras para a Aprendizagem**. Educação Inclusiva. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

CENED.Centro de Educação a distancia. A importância do lúdico na prática pedagógica. Paranoá, DF, 2004.

CUNHA, Nylce Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** São Paulo: Vetor, 2000.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte e VIEIRA, Mauro Luís. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** *Estud. pesqui. psicol.* [online]. 2007, vol.7, n.1, pp. 0-0. ISSN 1808-4281.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise e didática. 7. ed. São Paulo: Moderna, 2002.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil**: pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2001.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Revista Educação e Linguagem — Artigos. Vol. 7, n° 1, 2013. Disponível em: http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266. Acesso em: 04/05/2022

DEBORTOLI, José Alfredo. **Educação infantil e conhecimento escolar**: reflexões sobre a Brincar(es). Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 65-82.

DE PAULA, M.V.G. Escola e cultura: o papel da educação física na valorização dos saberes culturais lúdicos por meio dos jogos tradicionais. Corpoconsciência, v. 24, n. 1, p. 205-216, 2020

FERNANDES, Maria Alice. **Andaimes e Pistas de contextualização – Um estudo do processo interacional em uma sala de alfabetização**. In: TACCA, Maria Carmem Villela Rosa (Org.). Aprendizagem e trabalho pedagógico. Campinas, SP: Alínea, 2013, p. 167- 179.

FERNANDES, E. Problemas linguísticos e cognitivos do surdo. Rio de Janeiro: Agir, 1990.

FERREIRA, L.S. A construção do Projeto Político Pedagógico. Material Didático. Santa Maria, 2009, UFSM.

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

FONSÊCA, Silvinha de Melo et al.**Educação especial:** a ludicidade no processo ensino-aprendizado. In: Anais Educação e Formação Continuada na Contemporaneidade. Anais...Natal(RN) Evento on-line - Amplamente Cursos, 2019. Disponível em: <a href="https://www.even3.com.br/anais/Amplamentecursos/236179-EDUCACAO-ESPECIAL--A-LUDICIDADE-NO-PROCESSO-ENSINO-APRENDIZADO">https://www.even3.com.br/anais/Amplamentecursos/236179-EDUCACAO-ESPECIAL--A-LUDICIDADE-NO-PROCESSO-ENSINO-APRENDIZADO</a>. Acesso em: 10/05/2022 02:07.

FIDELIS, S. A..; TEMPEL, M. **Educação Infantil**: uma proposta lúdica. Cuiabá: Carlini&Canioto, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia.** Saberes necessários A prática educativa. Coleção leitura. Editora Paz e Terra, 2001, 17 ed.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo, São Paulo: Paulus, 2004.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, Marineide de Oliveira. Formação de Professores na Educação Infantil. São Paulo, SP: Cortez, 2009.

IDE, Sahda Marta. **O jogo e o fracasso escolar**. In: kishimoto, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008. p. 89-107.

JESUS, Basiliano Carmo; SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem**. 2010. Disponível em: . Acesso em: 20 abri. 2022.

JOSÉ, E. A.COELHO, M. T.**Problemas de aprendizagem**. São Paulo: Editora Ática, 2002.

KAMILA, A.P.F. **A estimulação psicomotora na aprendizagem infantil**. Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente1(1):30-40, mai-out, 2010. Disponível em: http://www.faema.edu.br/revistas/index.php/Revista-FAEMA/article/view/9/5. Acesso em: 23 fev 2022.

KAAM, D. S. RUBIO, J. A. S. A Importância do Jogo na Prática Psicopedagógica. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

KISHIMOTO, T.M. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2003.

LEAL, F. de L. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Universidade Federal do Piauí – UFPI. Picos: Piauí, 2011.

LOPES, AntoniaOsima. **Planejamento do ensino numa perspectiva de educação**. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro. Repensando a didática, 16ª. Ed. Campinas: Papirus, 2000. P.158

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar**: estudos e proposições. 17. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MACEDO, Lino de. **Os jogos e sua importância na escola**. Cad. Pesqui., São Paulo, n. 93, maio.2005. Disponível em. Acesso em 25 ABRIL. 2022.

MANTO AN, M. T. E. Caminhos pedagógicos da inclusão. São Paulo, Memnon Edições Científicas, 2003.

MODESTO, Monica Cristina Modest; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira: **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento.** Disponível em: docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes\_pdf/educacao/v5\_n1\_2014/Monica.pdf. Acesso no dia 10 de abril de 2022.

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

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.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUSA, Benedita Severiana. A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina. 2016.

PAULO:Cortez, 1999.MARIA, Vanessa Moraes et al. A ludicidade no processo ensino-aprendizagem. Corpus et Scientia, v. 5, n. 2, 2009.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zanar, 1978.

PICELLI, Luciney de Amaral; GOMES, Marina Fernandes. **O brinquedo, o jogo e a brincadeira**. In: CAMARGO, J. S.; ROSIN, S. M. (Org.). Psicologia da educação e os processos de aprendizagem e de desenvolvimento. 2. ed. Maringá: EDUEM, 2009. p. 59-66.

PUTTON, Gisele Mariotti. CRUZ, Pollyanna Santos da. A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, Ed. 05, Vol. 11, pp. 114-125. Maio de 2021.Disponívelem: <a href="https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem">https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem</a>,

ROLIM, Amanda A. M.; GUERRA, Siena S. F.; TASSIGNY, Mônica M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. disponível em http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B\_vygotsky.pdf. Acessado em 15 mai.2022.

OLIVEIRA. Z.R. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros (Org.) O Brincar e a Criança: Petrópolis: Vozes, 1995.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo ; JESUS, Basiliano do Carmo de. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem.** 2014. Disponível em: http://need.unemat.br/4\_forum/artigos/elia.pdf acesso em 05 de abril de 2022.

SANTOS, A.A.; PEREIRA, Otaviano José. **A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil**. Revista Eletrônica Pesquise duca, v. 11, n. 25, p. 480-493, 2020.

SANTOS, A. R. **Metodologia científica:** a construção do conhecimento. Rio de Janeiro: DP&A, 2010.

SILVA, Fernanda Costa Fagundes. GUIMARÃES, Márcia Campos Moraes.o professor de educação infantil: cuidar ou ensinar? Um novo olhar 2011. Disponível em: http://www.ceped.ueg.br/anais/ivedipe/pdfs/didatica/co/CO%20461-1150-1- SM[1].pdf. Acesso em: 20 abril 2022.

SOUSA, S. F. S.; SILVEIRA, H. E. S. **Terminologias Químicas em Libras**: A Utilização de Sinais na Aprendizagem de Alunos Surdos. Química Nova na Escola, v. 33, n. 1, p. 37-46, de fev. 2011.

SANTOS, C. A influência do vínculo afetivo na prática pedagógica da Educação Especial. 2014. 61 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, 2014.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. A ludicidade como ciência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SOUZA, Vera Lucia T. de. **O coordenador pedagógico e o atendimento à diversidade**. IN: PLACCO, Vera Maria N. de Souza e ALMEIDA, Laurinda Ramalho de (Org.). O coordenador pedagógico e o cotidiano da escola. São Paulo: Edições Loyola, 2010.p. 93- 112.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem.** 2010. Disponível em: http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-na-aprendizagem.aspx acesso em 05 de abril 2017.

SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. **Jogo e a educação da infância**: muito prazer em aprender. 1.ed. Curitiba, PR: CRV, 2011.

TEIXEIRA, Carlos E.J. A ludicidade na escola. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

TUBINO, M. J. G. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação**. Maringá: Editora da Universidade Estadual de Maringá, 2010. Disponível em:<a href="http://www.listasconfef.org.br/arquivos/Livro\_Esporte.pdf">http://www.listasconfef.org.br/arquivos/Livro\_Esporte.pdf</a>>. Data de acesso: 04/03/2022.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. Pensamento e linguagem. Lisboa: Edições Antídoto, 1980.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev. S. **A Formação Social da Mente.** 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1991.