

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: O PAPEL DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

PLAYNESS AND EDUCATION: THE ROLE OF TOYS AND PLAY IN LEARNING DEVELOPMENT

*Brenda dos Santos Barbosa*¹

*Lizandro Poletto*²

RESUMO: A presente pesquisa tenciona abordar a respeito da relevância do lúdico na primeira etapa da educação básica, sendo um dos e principais recursos necessários para se atingir a aprendizagem significativa no seio escolar, e tem como propósito analisar a importância da inserção de brincadeiras e brinquedos nesta etapa de ensino, pondo o lúdico como um modelo prático de vivência. Analisar o lúdico como um elemento importante no processo de aprendizagem e do desenvolvimento cognitivo, intelectual e socioafetivo da criança na educação infantil, buscando conhecê-lo como um recurso de aprimoramento do processo de ensino durante a etapa da educação infantil. Conforme a questão diagnosticada, busca-se tornar mais fácil o entendimento de como o lúdico pode ser considerado um recurso expressivo às práticas de ensino na atualidade. O lúdico como metodologia, enriquece e garante o avanço da imaginação, criatividade, atenção e interação da criança com o outro, tornando-a um ser crítico, autônomo e responsável.

Palavras-Chave: Ludicidade. Educação. Aprendizagem. Brinquedos. Brincadeiras.

ABSTRACT: This research intends to address the relevance of playfulness in the first stage of basic education, being one of the main resources needed to achieve meaningful learning in the school environment, and aims to analyze the importance of inserting games and toys in this stage teaching, putting play as a practical model of living. Analyze play as an important element in the learning process and in the cognitive, intellectual and socio-affective development of children in early childhood education, seeking to know it as a resource for improving the teaching process during the early childhood education stage. According to the diagnosed issue, the aim is to make it easier to understand how the ludic can be considered an expressive resource for current teaching practices. Playfulness as a methodology, enriches and guarantees the advancement of imagination, creativity, attention and interaction of the child with others, making them a critical, autonomous and responsible being.

¹ Acadêmica concluinte do curso de Pedagogia do Centro Universitário Alfredo Nasser, no semestre 2020/2. Endereço para contato: brennda.santos16@gmail.com

² Pós Doutorando em Educação – PUC/GOIÁS, Doutor em Ciências da Religião – PUC/GOIAS, Mestre em História – UFPR-PR, Teólogo -PUC-PR, Teólogo - PUL – Roma Itália. Bacharel em Direito – FAN-GO, Pedagogo -ULBRA-RG, Filósofo – FBB-BA, Historiador-FAN-GO, Administrador – FAN -GO, Cientista Social – ULBRA-RG, Geógrafo –FEAC-ES, Licenciado em Educação Física – Faculdade Ideal -DF; Tecnólogo em Gestão de Recursos Humanos – FEAC-ES. Professor da Faculdade Alfredo Nasser, Aparecida de Goiânia, GO. Endereço para contato: lizandro@unifan.edu.br

Keywords: Playfulness. Education. Learning. Toys. Jokes.

Data de Submissão: 13. out. 2021.

Data de Aprovação: 09. mar. 2022.

1 INTRODUÇÃO

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”

(Paulo Freire)

A educação lúdica é uma ação própria da criança, mas também de todas as idades, onde qualquer criança gosta de brincar, de se divertir e manifestar suas emoções por meio das brincadeiras que vivenciou em seu dia a dia, quer brincando sozinhas ou em companhia com outras crianças, de preferência da mesma idade. Os pequenos são incitados a brincarem desde quando nascem se estendendo para muitos até a adolescência, quer dizer, é na infância que as crianças são expostas a diversas situações de brincadeiras, e é através delas que ocorre a aprendizagem. Segundo a ciência, o brincar carrega vários benefícios e proporciona o desenvolvimento integral do ser, no aspecto social, afetivo e também cognitivo.

Sabe-se da relevância do brincar nos primeiros anos de vida. É importante frisar que este pode ser um recurso considerável a ser inserto no contexto educativo, baseada nas atividades lúdicas planejadas, lançadas pela professora da educação infantil. Assim, é também válido salientar que o lúdico hoje assume um papel notável já que promove o desenvolvimento integral da criança. Estas atividades podem ser usadas no seio escolar pelo docente com o objetivo de proporcionar a criança uma aprendizagem significativa com encontros mais construtivos e prazerosos.

Logo, o estudo parte da revisão bibliográfica e documental, elaborada em uma abordagem qualitativa, que tem por objetivo investigar na bibliografia da área da Educação as contribuições das brincadeiras e jogos lúdicos na primeira etapa da educação básica para a promoção e desenvolvimento da aprendizagem. Para comandar o objetivo do presente trabalho, buscou-se apresentar o contexto histórico

do lúdico, destaca-lo como ferramenta de aprendizagem e, por fim, levantar a relevância das brincadeiras e jogos lúdicos no dia a dia da criança.

Para a problemática do estudo foi levantada a proposta buscando a relevância do brincar para a aprendizagem da criança no desenvolvimento de sua aprendizagem no seio escolar, conforme a questão diagnosticada buscou-se tornar mais fácil o entendimento de como o lúdico pode ser considerado um recurso expressivo às práticas de ensino na atualidade. Como suporte teórico, recorreu-se aos seguintes autores: Àries (1986); Oliveira (2002); Almeida (2003); Kishimoto (2010); Moyles (2012) e Friedemann (2014), e demais que destacaram as suas percepções e contribuições abrangendo as suas teorias em relação a ludicidade.

O desejo de investigar esta temática surgiu em meio a atividade laboral pois percebe-se que o brincar no processo de aprendizagem da educação infantil, desenvolve múltiplas capacidades na formação da criança como o desenvolvimento do raciocínio, da atenção, autonomia, criatividade e imaginação. Sabendo que a educação infantil é a base socioeducacional de todo ser humano, o lúdico proporciona, através da aprendizagem e das brincadeiras, o desenvolvimento da linguagem, fazendo com que as crianças pensem e analisem sua realidade, cultura e o meio que está inserida.

A pesquisa desse tema se justifica considerando que as brincadeiras é mais do que diversão, é, na verdade, a expressão da linguagem, pela qual as crianças manifestam pelo pensamento, aprendem a respeitar o próximo e desenvolvem suas capacidades físicas, cognitivas e afetivas. A criança brinca não só pela diversão momentânea, mas também para explorar o mundo, questionar as regras e ultrapassar as suas limitações e as adaptar conforme surgir novos desafios, pois é brincando que estas aprendem a explorar e exercitar a sua liberdade, se tornando seres observadores e críticos.

Desse modo, foi abordada a importância da ludicidade para as crianças, pois elas aprendem brincando, fazendo utilização de jogos pedagógicos, afetividade e socialização por meio das brincadeiras, onde também a leitura desse artigo científico pode interessar a todos os acadêmicos, comunidade acadêmica e profissionais da educação que desejam conhecer mais a respeito do tema abordado.

2. LÚDICO: um pouco de história

Muitos estudiosos defendem a ideia de que a criança brinca porque gosta de brincar, e quando isso não acontece, de fato existe algo errado com ela. O brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente, nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais reconhecem um meio de proporcionarem uma educação integral, que geram fortes interesses em aprenderem e garantem prazer. A ludicidade viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante, prazerosa intrínseca necessária para uma boa aprendizagem até converte-los em adultos maduros, com grande imaginação e auto confiança mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento. Enquanto uns dizem que a criança brinca por prazer, outros dizem que ela brinca pra dominar suas angústias ou dar razões à agressividade.

O brincar é importante porque é essencial a saúde física, emocional e intelectual das crianças. É através do ato de brincar que a criança se torna apta para a vida socializada, além de desenvolver a atenção, a concentração e muitas outras habilidades. Ao brincar a criança libera a sua capacidade de criar, se reequilibra, recicla as suas emoções, constrói e reconstrói o mundo.

Com a visão pedagógica, em todo o tempo é urgente e essencial buscar novas metodologias de ensino para utilizá-las no seio escolar, que favoreça e facilite o aprendizado da criança. Com base nas experiências vivenciadas à campo, seja no nos ambientes internos, mais também externo das escolas, percebe-se que o lúdico se tornou um instrumento constante na atuação docente.

Conforme o *minidicionário da língua portuguesa*, “lúdico é um adjetivo da nossa língua que veio e deriva do latim “ludus”, e que significa “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos” (AURÉLIO, 2001, p. 465). Por isso, quando alguém brinca, se diverte e/ou aplica um jogo, seja no seio escolar ou fora deste, este, por sua vez, está realizando uma ação lúdica.

Ao longo da história, o termo lúdico aparece bem situado em diferentes tempos, épocas e culturas, carregado de profundas características e concepções que marcam, aqui, o “novo”. Assim, considera-se importante realizar um recorte teórico sobre o tema abordado a fim de enriquecer o trabalho proposto. Apresentando novos elementos:

A palavra ludus, em latim e em outros idiomas, acumula dois significados: jogar e brincar. Podemos, assim, atribuir serenidade ao jogar somada a

leveza do brincar sem infantilizar as atividades, nem exigindo dos participantes adultos que se tornem crianças por algumas horas. Os adultos como as crianças prestam-se ao jogo por prazer (DARTNER, 2006, p. 25).

Estudos revelam que o lúdico, enquanto brinquedos e jogos, é usado por povos egípcios e fenícios desde os tempos antigos. É por meio da comunicação escrita como os criptogramas, desenhos que carregam mensagens secretas, deixados por egípcios que podemos conhecer alguns jogos da época, que garantia a alegria da sociedade e que simbolizavam e expressavam a cultura daquele povo.

No mesmo período, afirma Gonçalves (2010), os romanos e gregos deixaram uma importante herança cultural, sob a concepção da também ludicidade, a partir do desenvolvimento de atividades físicas, produção de bonecos e animais feitos de barro. De povos gregos ganhamos o “aro”, isto é, uma espécie de roda de ferro usada ao longo de uma corrida, que, em um jogo, tinha o objetivo de tentar manter e treinar o equilíbrio do participante. Uma brincadeira popular da época era a amarelinha que, diferente de hoje, tinha só a finalidade de garantir o desenvolvimento de habilidades físicas.

Aqui fica explícito que grande parte de jogos e brincadeiras dos povos versados denotam o quão a cultura greco-romana era bem envolvida com a forma física de seus integrantes, visando formar para o futuro, jovens ativos, astutos e fortes na sociedade.

Criança e ludicidade nem sempre estiveram ou caminharam de mãos dadas, posto que, cada objeto e/ou a relação entre tais, deve ser analisado de acordo com a época, cultura dos povos e aspectos sociais, políticos e econômicos.

Ao explorar a história do lúdico neste estudo, o conceito de infância merece ênfase, pois, segundo Ariès (1986), esse período de desenvolvimento do ser humano sofreu profundas transformações no âmbito social, cultural, político e econômico da história, logo, não há um conceito único e universal, pois este pode ser visto sob várias e diferentes concepções na literatura.

Até meados do século VI, na sociedade primitiva, as crianças aprendiam através da cópia e imitação por um adulto ou sujeito mais experiente nas atividades do dia-a-dia, tal como, para aprender a nadar, essas espelhavam em alguém para reproduzir a mesma ação.

Nesse cenário, conforme Almeida (2003), alega, a cultura do povo era pura e ideologicamente educativa, ou seja, tinha um caráter intencional como um meio de

representar a sobrevivência. Assim, a ação do brincar oferecia à criança a inserção dela na sociedade, exercendo papéis e se apropriando de regras para a vida social.

Doravante com a reorganização no corpo social, o período da antiguidade (3000 a. C até 476 d. C.) foi marcado por uma nova estrutura socioeconômica, por causa do surgimento das cidades e das primeiras instituições de ensino.

Diante desse contexto, expõe uma contribuição significativa ao dizer que:

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância (ALMEIDA, 2003, p. 119).

Ainda que exista algumas narrativas sobre os jogos lúdicos já serem usados no período da antiguidade, esses registros são bem poucos e raros. O que se dispõe, por exemplo, é o esporte que, para Platão, recebe um valor moral e educativo porque para ele, estes graus de importância interferiam na formação do caráter, e da personalidade da pequena criança.

Para Manson (2002), a maior parte dos brinquedos que dispomos hoje surgiu na Grécia Antiga, e estes objetos favoreciam a aprendizagem da criança:

Platão foi o principal deles e forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno (...) formulou modelos para o ensino por que considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por seu lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessível a grande número de pessoas (FERRARI, 2003, p. 7).

Alguns brinquedos e brincadeiras nesse período eram bonecas, cavalos e jogos de ossinhos, arcos entre outros, estes últimos, eram tidos como relevantes na infância. No marco histórico apontado, pode-se deduzir que “as crianças tinham contato com a brincadeira como facilitador do aprendizado de conteúdos formais para que pudessem aprender as obrigações sociais” (SANTUZZI e FERREIRA, 2003, p. 8).

Como visto, se, de um lado, a maioria dos brinquedos que temos hoje surgiu na Grécia Antiga, por outro lado, os jogos e brincadeiras que temos, no presente, provém da mistura de raças, povos e distintas etnias, como índios, negros e portugueses, mas não se pode dizer qual o povo certamente seriam suas raízes. Vale destacar que “o que temos é um material importante trazido como herança de nossos antepassados e

que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino de nossos alunos [...]” (SANT’ANNA e NASCIMENTO, 2011, p. 23).

Na Idade Média, período da história da Europa datada entre os séculos V e XV, os modelos de educação perduraram, agora, estendidos à conteúdos religiosos, já que a igreja, a religião passou a ter domínio de princípios morais, políticos, jurídicos e também pedagógicos. E nota-se ainda a falta de preocupação com o sentimento de infância.

Segundo Ariês (1986, p. 101) “qualquer que fosse o papel atribuído à infância e à juventude ele obedecia sempre a um protocolo inicial e correspondia às regras de um jogo coletivo que mobilizava todo o grupo social e todas as classes de idade”. Crianças imitavam os adultos nas atividades do dia-a-dia, aquilo que a igreja pregava ou idealizava estava sob os preceitos de uma ‘educação repressiva’ e, enquanto isso, os jogos ficavam nas mãos dos cavaleiros medievais:

A partir das invasões bárbaras do século V, os brinquedos deixam completamente de serem evocados. Apenas alguns raros textos, que falam de crianças educadas em instituições religiosas evocam arcos e jogos de paus, de modo bastante impreciso. É necessário esperar pelo final do século XII para ver ressurgir explicitamente, nas fontes escritas, a ideia de jogo [...] (MANSON 2002, p. 33).

Fujishima (2009), completa a ideia expressa previamente ao dizer que, na Idade Média, com o passar do tempo, os jogos sofreram o desprestígio social e escolar, graças a forte influência da Educação Eclesiástica.

Segundo Ferrari (2003) com o domínio do cristianismo as concepções de Platão foram ajustadas e as de Aristóteles desprezadas até a origem do Renascimento, que tem como marco, aqui, a agitada Idade Moderna.

No Renascimento, período de movimento cultural e intelectual e artístico entre os séculos XIV e XVII, se tinha o empenho em acabar com as ideias dominantes da Idade Média, buscando formar um novo conceito de homem e de cultura. Surge a aflição de como ficaria a educação formal, provocando o advento das escolas modernas.

Logo Manson (2002) reitera que no início desse movimento notou-se a real importância que os jogos assumem para a educação, como forma também de diversão. Desta maneira,

Os brinquedos era uma forma de inserção da criança para a vida adulta de uma forma lúdica. No século XVII e XVIII os artesões começaram a fabricação de brinquedos para divertimento das crianças, no final do século XIX devido a demanda os brinquedos começaram a serem fabricados em série, aumentando sua aquisição (GONÇALVES, 2010, p. 4).

No século XX é fundado o primeiro *Jardim de Infância no Brasil* - Rio de Janeiro, só que, de início a instituição educacional privada prestava atendimento só às crianças da burguesia carioca, esse trabalho foi implantado no Colégio Menezes Vieira. Porém, ao longo do tempo, os centros de Educação Infantil tiveram um olhar especial centrado no 'cuidar e educar' de crianças com idade entre 0 a 5 anos, na função assistencialista. No mesmo período o nosso país deu início a uma mobilização, aqui dentro, procurando mudanças na educação formal como o ensino para todos e este processo fosse de qualidade. Reuniões foram feitas, associações e organizações foram criadas para aqui minimizar e resolver estes e outros problemas desencadeados na sociedade. Fruto da mobilização criou-se uma síntese para a Assembleia Nacional Constituinte, e apontou/reforçou o direito de crianças e adolescentes (SANTUZZI e FERREIRA, 2003).

No início do século XIX, e todo o século XX, muitos teóricos se debruçaram nos estudos a respeito do processo ensino-aprendizagem, entre os principais pode-se citar Piaget (1896-1980) e Vygotsky (1896-1934). Segundo Ferrari (2003), Piaget criou uma pesquisa que a chamou de *Epistemologia Genética*, quer dizer, uma teoria focada no desenvolvimento natural infantil. Para ele, o pensar da criança transita por quatro fases desde o nascimento até a puberdade, esta última quando a capacidade plena é obtida. A grande contribuição deste pensador foi investigar o raciocínio lógico-matemático que é imprescindível nas instituições escolares, hoje.

Com Piaget, o processo de ensino-aprendizagem se fez um campo de múltiplas possibilidades em que o docente deve propiciar caminhos que incentivem a busca pelo conhecimento, bem como o lúdico.

Atualmente, o segundo pensador que defendeu o uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem foi Vygotsky, um estudioso e promissor da época (1896-1934). É pelo lúdico que "a criança se relaciona com o mundo real, testando comportamentos que poderão ser colocados em prática ou não quando esta atingir a idade adulta [...]" (VASCONCELLOS, 2006, p. 2). Por meio do estudo e levantamento de fatos, com o suporte teórico bibliográfico, ao longo da história da humanidade houve a busca por metodologias que integrasse o lúdico no campo do trabalho, auxiliando no aprendizado de crianças e adolescentes, desde o passado até os dias atuais. É que

a busca tratada geralmente esteve condicionada à diferentes maneiras de acordo com o cenário histórico onde se insere e situa o lúdico, seja no seio familiar, na sociedade e ainda na escola, carregando características singulares a cada contexto.

3. LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: brinquedos e brincadeiras nos espaços escolares na educação infantil

Na educação Infantil o brincar é uma das principais atividades das crianças, “o lúdico” e as brincadeiras estão presentes em nosso meio desde a antiguidade e, até hoje, se faz, de suma importância, na rotina, no cotidiano da criança e é através deste que, no brincar, a criança usa a sua imaginação e criatividade no momento do brincar.

Ainda na Educação Infantil, as crianças encontram o caminho de oportunidade para se fortalecer, desenvolver, aprender e formar as suas primeiras relações sociais, o contato e a comunicação com o outro. É no ato de brincar que as crianças vão construindo sua base, desde a primeira fala, com as primeiras palavras até a compreensão do mundo a sua volta. Por isso, na sociedade, se expressa:

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

Por outro lado, têm-se, também, os jogos lúdicos e as brincadeiras. Estas, por sua vez, sempre estiveram presentes desde os tempos remotos, mas hoje a visão sobre a expressão lúdico é o diferencial, pois envolve o seu uso em diferentes procedimentos e modos em torno da ação prática. Dessa forma, o papel do professor em relação ao trabalho com o lúdico é de maior estimulador de brincadeiras entre as crianças, para que estas colaborem na construção do conhecimento. É preciso que o educador encaminhe toda a proposta de trabalho com os objetivos claros e concisos, fazendo com que a brincadeira tenha o viés pedagógico e não seja “o fazer pelo fazer” ou o “brincar pelo brincar” e deixe claro nesse momento a total importância do brincar.

Brincar é importante porque incentiva a utilização de jogos e brincadeiras. No brincar existe, necessariamente, participação e engajamento com ou sem brinquedo, sendo uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante. É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca (MUNHOZ, 2004, p. 20).

No ato de brincar, as crianças se desenvolvem globalmente, cresce como ser social e aprende a criar, seguir e respeitar regras de convívio a sua volta. Por estar presente na fase de cada criança, o lúdico pode contribuir e ser um agente facilitador no processo de ensino-aprendizagem. Na aprendizagem, as dimensões biopsicossociais são mobilizadas e há uma troca de conhecimentos e experiências entre crianças, professores e família.

Segundo Kishimoto (2017) o lúdico coopera formando um meio/recurso, em que as crianças interagem de forma ativa, onde cada um expressa suas experiências, saberes e vivências. Diz respeito a um movimento que conduz as crianças alto se conhecerem e respeitar a ideia, a opinião, o pensamento e o convívio com outro, sem desqualificar-se o seu.

Até aqui, percebe-se que os encontros ocorrem em meio ao lúdico e a afetividade é registrada entre corpo docente e alunos em um ambiente acolhedor, rico, saudável, espaçoso e colorido, frente a uma rotina flexível é fundamental. Ressalta-se que nessa etapa de ensino as crianças convivam em ambientes cercados de cuidados afetuosos, músicas, rodas de conversas, cantinho da leitura etc., alinhados ao lúdico:

O afeto coloca o educador sempre como parte dos caminhos de cada um de seus estudantes. Aprendi que nada vale estar em uma super escola, como um super material, num super espaço, numa super linha pedagógica se não serem capaz de afetar e dispostos a ser afetados pelos outros. Afeto é o que fica. Esse afeto que percebe que o educador se faz nas miudezas (CUNHA, 2019, p. 54).

Com os brinquedos selecionados, os jogos de montar e desmontar, consistem em relevantes ferramentas que servem de brecha para o aprendizado, pois é brincando que a criança descobre e desenvolve, todavia, o brinquedo incentiva sua curiosidade, desperta sua autonomia, melhora sua linguagem e ativa a atenção e a compreensão. O brincar é fundamental para a evolução e transformação das crianças e é por meio do brincar que elas interagem, seja por gestos, sons dentre outras, assim desenvolvendo a sua imaginação (KISHIMOTO, 2017). Observa-se que:

Para alcançar o verdadeiro sentido da educação lúdica, faz-se necessário que o professor, o educador, esteja devidamente preparado para colocá-lo em prática. Pouco será feito se ele não tiver profundo conhecimento da base

teórica e prática da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e preposição para levar isso adiante. (NUNES, 2013, p.87).

Assim, o professor deve atuar de modo a criar e possibilitar um ambiente estimulante e afetivo nos espaços da escola, fazendo com que os alunos se enxerguem como protagonista de sua construção de conhecimento e de sua própria vida, pois a ludicidade torna mais fácil o convívio entre os educandos e o professor, além de contribuir essencialmente ao processo pedagógico. Logo:

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida deverá criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas [...]. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho (MUNHOZ, 2004, p. 29).

O lúdico na educação infantil incentiva a criança a gostar de brincadeiras e jogos desde cedo auxiliando de forma gradativa em seu desenvolvimento. Dessa maneira, se o brincar ajuda na aprendizagem é de suma importância que o educador seja a favor do lúdico. O profissional que exerce seu papel dentro dos ambientes escolares, precisa ampliar sua criatividade, seu prazer, alegria e observar as crianças no momento do brincar.

De acordo com os Referenciais Curriculares para a Educação Infantil:

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, p.29).

Para Parolin (2003), as famílias que se sentem seguras e escolhem colocar suas crianças desde cedo em instituições educativas e creches, faz com que as crianças aprendam ainda muito mais cedo partilhar grandes e pequenos espaços da escola, aprendem a compartilhar os brinquedos e até mesmo dividir os próprios sentimentos. Nessa primeira fase, a educação não está voltada para os conteúdos, disciplinas ou conhecimento formal. Mas, através da LDB a Educação Infantil se

assegura pois segundo a *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Infantil Nacional - LDB 9394/96*, Art. 30, a educação infantil será oferecida em:

I – Creches, ou entidades equivalentes para crianças de até três anos de idade; II – pré-escolas, para as crianças de quatro a seis anos de idade; Art. 31: Na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental (BRASIL, 1996, p. 47).

Segundo Wajskop (2012), todo o eixo escolar deve conter um espaço dinâmico, planejado de forma satisfatória para receber essas crianças, onde possam ocorrer brincadeiras e jogos. É importante que o seio escolar seja um lugar bastante explorado, de fácil acesso, com objetos acessíveis, proporcionando autonomia às crianças, de modo limpo e seguro.

A Educação Infantil, sendo a primeira etapa da educação básica, para lidar com a vida das crianças, deve conter profissionais especializados da área que disponham realizar os cuidados básicos e elementares com os pequenos. Aqui, deve-se valorizar a criatividade da criança e usar materiais, brinquedos, jogos lúdicos em quantidades suficientes, diversificadas e, sobretudo, adequados à faixa etária, observa-se que:

O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens de domínios cognitivos e afetivos (MOYLES, 2002, p. 12).

Portanto, para construírem suas brincadeiras, a maioria das crianças usufruem da observação e imitações de papéis sociais que partam de sua realidade, principalmente com aqueles que acompanham cotidianamente, como pai, mãe, irmãos e professores.

Pelo desfecho desse capítulo, reunindo as ideias apresentadas, conforme Kishimoto (2010) atesta, as crianças com as brincadeiras, usando os brinquedos, e os jogos, compreendem o mundo à sua volta, aprende regras, testa habilidades físicas e motoras e este aprendizado se dá por meio das relações sociais e culturais, que são estabelecidas na interação direta da criança com o meio.

Segundo Moyles (2006), as brincadeiras, como ferramentas de aprendizagem, abrangem um universo a ser explorado pelo educador e, passadas as crianças, estes

espaços devem ser usados como estimuladores da imaginação em diversas atividades. E o contato com os brinquedos:

O brinquedo participa dessa construção da infância e dela é, ao mesmo tempo, consequência, reflexo e uma das causas. O lugar do brinquedo, sua própria existência, a forma como lhe damos, o modo como entra em relação com a criança, depende do lugar da criança na sociedade e das imagens que dela fazemos. O brinquedo é um reflexo, não tanto do mundo, como pensamos quando frequentemente ao selecionarmos os brinquedos mais realistas de uma época, quanto da própria criança, do lugar que ela ocupa e da relação que ela mantém com o mundo. Porém, o brinquedo, tal como eu concebo, é mais do que um objeto. É um sistema de significados e práticas, produzidas não só por aqueles que o difundem, como por aqueles que utilizam, quer se trate de presentear ou de brincar (BROUGERE, 2004, p. 14).

Para Kishimoto (2001), quando a criança tem contato com os brinquedos, ela brinca, pensa e busca explorar a sua realidade, o meio em que está inserida. Na brincadeira a criança se desenvolve de forma integral, pois aprende se autoconhecer, a conviver e a ser, contribuindo em sua aprendizagem, autoconfiança, linguagem, imaginação, pensamento e habilidades motoras.

Portanto, é fundamental que no brincar as crianças transforma-se em agentes de sua própria experiência social, desenvolvam sua fala, se formem com autonomia em todas suas ações e interações, estabeleçam regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras. É a partir das brincadeiras, suas interações, comunicações e seus movimentos, e com o contato com outras crianças de sua idade, é que ela irá desenvolver suas capacidades e habilidades.

4. AS BRINCADEIRAS E JOGOS LÚDICOS NO COTIDIANO DA CRIANÇA

O jogo lúdico é um dos recursos que a criança irá descobrir seu próprio mundo, servindo como meio de novas descobertas, pois, é a maneira que a criança vai se descobrindo e se desenvolvendo mental e fisicamente.

Toda criança desde seu nascimento passa por um intenso processo de desenvolvimento, seja ele físico ou mental. Durante este desenvolvimento a criança demonstra suas emoções, habilidades, dúvidas, dificuldades, facilidades, pensamentos, entre outros, e é principalmente através do brincar que a mesma expressa esses sentimentos, ou seja, ela se comunica com o mundo ao seu redor. “Brincar não significa apenas recrear, é muito mais, pois é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.” (NALLIN, 2005, p. 10).

Os jogos e brinquedos são essenciais no desenvolvimento de novas habilidades e no de crescimento integral de todo e qualquer indivíduo, pois trabalham a imaginação, a autonomia e o autocontrole em cumprir determinadas regras dentro dos jogos. Tanto o jogo quanto o brinquedo são um exercício de organização que requer estabelecer uma união de regras mais nítidas.

Os jogos podem ser usufruídos tanto por crianças quanto pelos adultos, já os brinquedos têm uma agregação mais exclusiva e especial com o mundo da criança, pois contribuem e colaboram no desenvolvimento cognitivo e motor e ao processo de construção da identidade, ao contrário do adulto que tem isso já consolidado. O professor, dando autonomia e incentivando os alunos a utilizarem os jogos nos espaços escolares, auxiliam na sua aprendizagem, fazendo com que os educandos gerem seus próprios conceitos, opiniões e ideias, onde possam ser capazes de explorar, experimentar e recriar seus diversos saberes. De acordo com a LDB:

Tudo isso deve acontecer num contexto em que cuidados e educação se realizem de modo prazeroso, lúdico. Nesta perspectiva, as brincadeiras espontâneas, o uso de materiais, os jogos, as danças e os cantos, as comidas e as roupas, as múltiplas formas de comunicação, de expressão, de criação e de movimento, o exercício de tarefas rotineiras do cotidiano e as experiências dirigidas que exigem que o conhecimento dos limites e alcances das ações das crianças e dos adultos estejam contemplados (BRASIL, 1996, p. 15).

Segundo Kishimoto (1999), os jogos educativos usados nos ambientes escolares geralmente vão adiante das brincadeiras e se mostram um grande instrumento para o aprendizado. O jogo, com intuito de ser um aprendizado, e não uma exigência para a criança, é proveitoso deixar que a criança decida com qual jogo queira brincar e que ele mesmo domine o desenvolvimento as normas e regras passada pelo professor. Para que o jogo tenha a finalidade de aprendizagem, este não deve ser posto como obrigatoriedade para estas.

A ludicidade é uma metodologia pedagógica que ensina brincando e não são cobranças, tornando a aprendizagem significativa, para a criança. Constituem em atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança. Como benefício intelectual, o brinquedo contribui para a desinibição, comunicação, organização do pensamento dentre outros. Como

benefício social, a criança, através do lúdico representa situações que simboliza uma realidade que ainda não pode ser alcançada.

Dessa forma, a ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico, pelos benefícios que trazem e pelo auxílio no processo de aprendizagem da criança.

É por meio do jogo e das brincadeiras de “faz de conta” e dos brinquedos com fantasias, bonecas, brinquedos de montar e jogos de palavras que os alunos se desenvolvem integralmente, pois são estimuladas a ter curiosidade, compreensão e autonomia, além de estimular a sua comunicação, interação e atenção. É na infância que as crianças, com os jogos e/ou brincadeiras, são impulsionadas a pensar, raciocinar, assimilar, vivenciar, inventar, investigar e dominar seus medos.

Como afirma Kishimoto (1997, p. 37),

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (kishimoto, 1997, p. 37).

Em diversos espaços, os jogos contribuem para que as crianças vivenciem regras pré-estabelecidas e, desse modo, consigam aprender e praticarem a esperar a sua vez e também aprendem a importância de ganhar e perder. Sendo assim, conseqüentemente, incentiva-se a criança a se autoavaliar e descobrir que são capazes de observar e reconhecer por si mesma os progressos, que são aptos a desempenhar, fortalecendo, assim, sua autonomia e liberdade.

As brincadeiras, juntamente com os jogos, proporcionam às crianças a estrutura de seus saberes, pois, assim, concedem condições de experimentar situações de conflitos de acordo com o processo de jogos programados e livres que possibilitem à criança uma vida de experiências, auxiliando seus conhecimentos lógicos e o raciocínio, favorecendo os exercícios corporais e mentais que oportuniza a socialização e desperte o contato às relações afetivas, sociais, psicomotor, culturais e linguísticos.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. (BRASIL, 1997, p. 27).

É na e pelas brincadeiras que as crianças atribuem significados diferentes ao brincar, desenvolvem sua capacidade de concentração e buscam agilidades diferente do que vivem, mudando sua assimilação sobre as diferentes brincadeiras ao seu redor. A criança quando joga e brinca coloca em prática seus métodos mentais à sua verdadeira realidade cotidiana, aprendendo-a e assimilando-a, afirma-se que:

Brincando e jogando a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade (RIZZE E HAYDT 1987, p. 15).

Para Souza, Cunha e Andrade (2019), as crianças, desde muito tempo atrás, sempre brincaram, e o jogo sofreu diversas e novas concepções, chegando a ser uma ferramenta de aprendizagem e do desenvolvimento educativo, que passou a ser visto nos processos do currículo escolar como fundamental colaborar ao ensino de todo eixo escolar. Assim, o jogo coloca a criança frente a frente ao desafio e, deste modo, pode ser um ótimo caminho para conciliar o prazer de experimentar jogos educativos aos conteúdos culturais promovidos pela escola.

Na concepção de Oliveira (2002), o jogo é necessário para a educação e para o desenvolvimento da criança na sua formação. A educação tem como também propósito fomentar as crianças a ter um entrosamento lúdico que assegurem a felicidade e o prazer pelo jogo. Lado a lado a essa premissa, é que fixa-se a imagem de toda criança como um ser pensante, livre e que brinca, e a infância transporta às brincadeiras que se permanecem e se aperfeiçoa com o passar do tempo de geração em geração.

Deste modo, entende que:

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA, 2004, p. 26).

Ensinar, contemplando principalmente a educação infantil, deve, através dos jogos, incentivar o desejo das crianças a aprender. Ao assumir a função educativa e lúdica, a educação é um espaço onde as crianças são encorajadas a superar suas dificuldades e também e se desenvolver nos aspectos social, lógico, psicomotor,

físico, cognitivo, motor e psicológico. Os jogos, os brinquedos, dentro do contexto escolar, auxiliam no despertar do interesse da criança, e isso vai surgindo na forma que estas crianças são desafiadas pelas regras impostas por situações do jogo, desenvolvendo também o pensamento abstrato, a imaginação, prazer, satisfação e desejo de aprender.

O educador pode trabalhar o lúdico, por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos, e para que isso ocorra de forma significativa, é necessária a vivência, o sentido e a percepção. Para que o lúdico ocorra como metodologia de ensino, o professor precisa selecionar as situações importantes dentro da sala de aula e perceber de que maneira a brincadeira vai auxiliar no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

O lúdico na educação infantil é uma atividade essencial para criança, por trazer benefícios nos aspectos físico, intelectual e social. Dessa maneira, é possível a criança desenvolver sua autonomia, capacidade de socialização, por meio das interações e experiências de regra.

O brincar é inerente na criança e o pedagogo deve utilizar a ludicidade de maneira intencional, para promover o desenvolvimento de seus alunos, com um foco maior na Educação Infantil.

É muito importante aprender com alegria e o lúdico promove essa aprendizagem de uma forma prazerosa, melhora o rendimento escolar, a fala, o desenvolvimento, o pensamento e o sentimento. Incorporar brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica contribui para inúmeras aprendizagens, favorecendo de uma forma eficiente o desenvolvimento da criança.

O pedagogo que não promove um ambiente favorável à aprendizagem e ao desenvolvimento contribui para uma educação tradicionalista e rígida, sem movimento e sem significado para a criança.

Podemos, então, dizer que a ludicidade na prática pedagógica é de alta relevância, principalmente na Educação Infantil, pois facilita à aprendizagem, ajuda no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para a manutenção de uma boa saúde mental, promove o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento e estimula a criatividade.

À vista disso, o brinquedo juntamente com o jogo, assume funções pedagógicas na aprendizagem. Os educadores necessitam conduzir as crianças a refletir, pensar, inventar e criar e, dessa forma, por meio da mediação dos profissionais

da escola, desenvolver a curiosidade de aprender e conduzi-las a entender a partir de seus erros e acertos. Dessa maneira, transforma-os em seres humanos autossuficientes, críticos e autônomos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na pesquisa referenciada, foi nítido observar que o brinquedo, a brincadeira e os jogos são de fundamentais relevâncias para o desenvolvimento integral da criança nos primeiros anos de vida. É mediante estes instrumentos pedagógicos, que a criança irá vivenciar experiências para desenvolver o seu potencial motor e cognitivo, e também irá aprender a lidar com o meio ao seu redor, a se defender e, inclusive, irá se desenvolver com as crianças da mesma idade.

Como uma perspectiva de reflexão, Vygotsky (1991), cita Montessori, quando afirma que os primeiros anos da criança no seio escolar, neste ambiente letrado, é o espaço adequado para trabalhar a leitura e a escrita, entretanto, estas habilidades imprescindíveis serão descobertas com o auxílio do brinquedo. Hoje, apesar desta ideia principal se faz presente, denota-se ainda uma grande ausência de capacitação dos professores, sobretudo, da Educação Infantil, que fazem com que os jogos e as brincadeiras sejam postos em segunda opção, prejudicando e dificultando os avanços.

Foi por meio de lutas e embates que conseguimos mudar o rumo da primeira etapa da Educação Básica e também de inúmeros profissionais que nela atuam, e hoje felizmente conta-se com inúmeros cursos de formação para continuar mudando esta realidade que é a de muitos anos atrás. Então, considerar o lúdico como construção do conhecimento contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da imaginação e da criatividade, tal como a elaboração do sistema de representação, abrangendo a obtenção de desenvolvimento contínuos, objetivando a formação do aspecto físico, motor, cognitivo e psicológico das crianças.

Ficando claro que o lúdico tem grande importância no processo da descoberta e, a partir da infância, a criança dispõe da capacidade de se desenvolver através da brincadeira. Logo, o brinquedo desempenha um papel significativo neste período, ao desenvolver a coordenação motora, a criatividade e a imaginação.

Em sociedade, o lúdico assume o prestígio considerando-se como um recurso de ensino emponderado na aprendizagem no momento em que a criança está

matriculada na escola, já que para a maioria, o ato de brincar é só um “passa tempo”, e a brincadeira é só diversão, pois este momento não gera aprendizagem.

Nesta situação típica, muitos pais ou a sociedade de modo geral, creem que o educando não aprende brincando e a brincadeira se torna vítima da “perda de tempo”, posto que, para muitos pais, a criança deveria estar aprendendo a ler e a escrever. Ao contrário dessa rude percepção, a brincadeira deixa o encontro na escola mais prazeroso, chamativo, garantindo a atenção da criança, despertando a troca e a interação com e entre elas, além de entender melhor o mundo ao seu redor.

Ficou explícito que os três recursos listados *jogos, brinquedos e brincadeiras* dispõem de uma grande contribuição para a criança, em que o ato de brincar, além de ser divertido, é pedagógico, e o papel que o educador assume neste processo é bem valorizado, pois este é capacitado para planejar e desenvolver atividades que muito contribui para o indivíduo em formação. Recentemente, com o surgimento e a chegada da BNCC no seio escolar, o lúdico passou a ser mais requisitado, pois, agora, o ato de brincar consiste em um direito, e, como comprovado cientificamente, quando a criança brinca esta se desenvolve integralmente.

É pelo brincar que o educando aprende com maior facilidade. A apreciação dessa modalidade nas instituições escolares se faz de suma relevância nesta época, pois, as crianças abdicam da tecnologia, tablet, celular, computador, etc., e passam a brincar mais fora do ambiente escolar, por reflexo daquilo que elas vivenciam e experienciam dentro da escola. Em contrapartida, no eixo familiar, contam, muitas vezes, com um aparato tecnológico que pouco contribui para o seu desenvolvimento e que faz com que a criança se torne um ser com dificuldade de interação e adaptação.

Portanto, espera-se que o tema retratado sirva de inspiração à reflexão, e que possa um pouco ter contribuído para se estender a novas pesquisas futuras, auxiliando estudiosos e profissionais da educação a pensarem um pouco mais sobre este assunto, valorizando-a cada vez mais, com o intuito principal de desenvolver as crianças, apostando na vida adulta, tornando-a, logo mais, um adulto autônomo, ativo, sem dificuldade de se expressar, e conviver como cidadãos conscientes de seus direitos e deveres em um tipo de sociedade que está em constante transformação, porque, o que se vê, com o passar dos anos, uma mudança social permeada por uma série de obstáculos e dificuldade que cabe a cada um de nós enfrentar.

REFERENCIAS

ABRAMOWICZ, Anete; WAJSKOP, Gisela. **Educação infantil creches:** atividades para crianças de zero a seis anos. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1999.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola,. 2003.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1986.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC) / Conselho Nacional de Secretários de Educação – Brasília:** MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

_____, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil.** Brasília, 2001.

BRASIL. LEI N 9394/96. **Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Set. 1996. Editora do Brasil. Brasília, 1998.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e companhia.** São Paulo: Cortez, 2004.

CUNHA, Marcelo. **No chão da escola:** por uma infância que voa. 2. ed. São Paulo: Editora passarinho, 2019.

DATNER, Yvette. **Jogos para educação empresarial:** jogos, jogos dramáticos, role-playing, jogos de empresa. 2. ed. São Paulo: Ágora, 2006.

FERRARI, Márcio. **Grandes Pensadores.** *In:* Nova Escola. São Paulo: Editora Abril, 2005.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio:** O minidicionário da língua portuguesa. 7. ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2001.

FUJISHIMA, M. F. D. S. **Aprender brincando:** A História do Lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem. São Paulo: Ática, 2009.

GONÇALVES, Edna Ferreira. **Ludicidade na Educação.** São Paulo: Universidade São Marcos, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Cortez, 2017.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

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

_____. **Jogos Infantis** – O jogo, a criança e a educação. 12ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos: brincar através dos tempos**. 1. ed. Lisboa: Teorema, 2002.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

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

MUNHOZ, Cristina. **Brincar: Prazer e Aprendizagem**. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

NALLIN, Claudia. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. São Paulo: Campinas, 2005.

NUNES. Paulo. **Educação lúdica: teorias e praticas**. São Paulo. Loyola, 2013.

OLIVEIRA, Zilma. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PAROLIN, Isabel. **As dificuldades de aprendizagem e as relações familiares**. Livro da 5ª Jornada de Educação do Norte e Nordeste. Fortaleza, 2003.

POZAS, Denize. **Crianças que brinca mais aprendem mais: A importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2015.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Atividades lúdicas na educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. São Paulo: Ática, 1987.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. **Revemat**, Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011. DOI: <https://doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19>. Disponível em: [file:///E:/Nova%20pasta%20\(2\)/19400-Texto%20do%20Artigo-79926-1-10-20120510.pdf](file:///E:/Nova%20pasta%20(2)/19400-Texto%20do%20Artigo-79926-1-10-20120510.pdf). Acesso em: 26 out. 2021.

SANTUZZI, Ingrid Santos Souza; FERREIRA, Vanessa Aparecida Silva. **Ludicidade na Educação Infantil**. São Paulo. 2003.

SILVA, Mônica. **Clube de matemática: jogos educativos**. 2º. ed. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2005.

SOUZA, Andréa Alves de; CUNHA, Karina Miranda Machado Borges; ANDRADE, Mônica Gonçalves de. O Lúdico na Educação Inclusiva: o processo de aprendizagem a partir dos jogos e brincadeiras. **Revista Gestão & Tecnologia**, Goiânia: Faculdade Delta, v. 1, n. 28, p. 125-137, 2019. Disponível em: <http://faculdedelta.edu.br/revistas3/index.php/gt/article/view/27/13>. Acesso em: 22 set. 2021.

VASCONCELLOS, Celso. **Coordenação do trabalho pedagógico: do Projeto Político-Pedagógico ao cotidiano da sala de aula.** 6ª ed. Libertad, São Paulo: Editora. 2006.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na educação infantil: uma história que se repete.** 9. ed. São Paulo: Cortez, 2012.