

LUDICIDADE EM CONTEXTO: INFERÊNCIAS NO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

PLAYFULNESS IN CONTEXT: INFERENCES IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS

Recebido em: 05/05/2025

Aceito em: 25/05/2025

Maria Marta Vieira Ferreira¹

Sheila Fabiana de Quadros²

RESUMO

Este artigo é uma pesquisa teórica a partir de uma abordagem qualitativa e tem como objetivo discutir a ludicidade a partir de autores que abordam a temática. Partindo do pressuposto de que o lúdico auxilia na construção do conhecimento, estimulando, explorando e passando pelos processos de aprendizagem de forma prazerosa, onde a criança experimenta, descobre, cria e recria o saber e de que o educador é o responsável por mediar essa aprendizagem, orientando, indicando, conduzindo qual caminho seguir, agindo como coadjuvante das atividades lúdicas. Após o levantamento e análise bibliográfica, entre convergências e divergências, conclui-se que o ato de brincar deve ser considerado componente metodológico, uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem, que contribui para um ensino de forma concreta, participativa e colaborativa, desmistificando o lúdico como um mero passatempo ou diversão, integrando os processos de planejamento, ensino, aprendizagem e avaliação. Trata-se de um importante recurso pedagógico na aprendizagem, desde que tratado de forma séria, competente e responsável. A ludicidade é um facilitador da construção do conhecimento, onde a criança é levada a desenvolver sua criatividade e autoconfiança.

Palavras-chave: Ludicidade. Processos. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article is a theoretical research based on a qualitative approach. Its objective is to discuss playfulness based on authors who address the subject. Playfulness helps in the construction of knowledge, stimulating, exploring and going through the learning processes in a pleasurable way, where the child experiences, discovers, creates and recreates this knowledge. The educator is responsible for mediating this learning, guiding, indicating, guiding which path to follow, acting as a coadjutant in playful activities. Thus, it is an important pedagogical resource in learning, as long as it is treated in a serious, competent and responsible way. A facilitator of the construction of knowledge, where the child is led to develop his creativity and self-confidence. After the authors' study, between convergences and divergences, it is concluded that the act of playing should be considered a methodological component, a source of development and learning, which contributes to teaching in a concrete, participatory and collaborative way, demystifying play as a mere pastime or entertainment, integrating the processes of planning, teaching, learning and evaluation.

Keywords: Playfulness. Processes. Teaching. Learning.

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro). Formada em Artes pela Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), câmpus Guarapuava.

² Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). Professora da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro), câmpus de Irati, Departamento de Pedagogia. Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa em Formação de Professores (GForP) da UFMS-CPTL.

INTRODUÇÃO

Sabemos que o processo de ensino envolve muitas facetas, dentre elas, as formas de acesso ao conhecimento que se dá por meio da intervenção docente em torno de seus alunos e alunas. Dessa maneira, uma das formas que permite o acesso ao ensino e consequentemente à aprendizagem se dá pelo viés da Ludicidade em contexto pedagógico.

O termo lúdico traz dois significados, que, segundo Ribeiro (2018) remonta a ideia de “feito através de jogos, brincadeiras, atividades criativas” e “que faz referência a jogos ou brinquedos: brincadeiras lúdicas”. Nesse sentido, trabalhar a ludicidade diante da aprendizagem muitas vezes acaba levantando dúvidas referentes à eficiência desta estratégia de ensino como prática pedagógica, mas se trata de um recurso valioso, muito importante no trabalho docente e no aprendizado da criança.

A questão do brincar é de suma importância para o desenvolvimento do corpo e da mente, trata-se de um facilitador da construção e aquisição do conhecimento de maneira prazerosa, levando a criança a desenvolver sua imaginação, sua criatividade e autoconfiança. Brincar é coisa séria, é um importante processo psicológico, uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem. A brincadeira é algo quase que cotidiano na vida do ser humano, pois ele aprende a brincar desde muito pequeno, nas relações que os sujeitos estabelecem uns com os outros e com a cultura, além de envolver múltiplas aprendizagens. Dessa maneira, importa reconhecer de que não podemos deixar de utilizar as atividades lúdicas como auxílio pedagógico, tendo em vista que nenhuma criança deve ser privada do brincar. O aprendizado deve levar em consideração o que a criança gosta e conhece, podendo ser favorecido pelo lúdico.

Assim, este texto aborda a questão referente ao uso do lúdico como auxílio no ensino e aprendizagem, pois sempre esteve atrelado ao ser humano e pode proporcionar um grande benefício como auxílio na educação.

Este estudo foi elaborado através de pesquisa teórica, sobre autores que discutem a temática. A abordagem se dará de maneira qualitativa, permeando a escrita e análise dos dados encontrados, analisadas as perspectivas dos autores estudados.

A pesquisa foi organizada em etapas que consideram a definição e conceitos que envolvem a ludicidade e seus desdobramentos junto às práticas pedagógicas, envolvendo jogo, brinquedo, brincadeira e aprendizagem, trazendo as primeiras reflexões em torno da importância do brincar educativo.

De acordo com Chateau (1987), a atividade lúdica na vida da criança pode ser compreendida quando se considera a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidade de repetir experiências, realização simbólica de desejos. Quando se garante um espaço para a brincadeira na escola, se garante igualmente uma educação em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente.

Segundo Kishimoto (1994), a criança brinca para conhecer a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender a conviver socialmente, socializar-se em diferentes espaços, criando igualmente hábitos determinados pela cultura, para conhecer os objetos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos, para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, que é também uma ferramenta pedagógica importante.

O ato de brincar é fator importante e determinante no desenvolvimento da criança, favorecendo o desenvolvimento numa dinâmica de Interação lúdica. Deve estar presente na Educação infantil, por exemplo, como suporte para que a criança desenvolva seu intelecto, sua autoconfiança, exploração, curiosidade, raciocínio, psicomotricidade e desta forma levada a ampliar seus valores e sua interação com as pessoas.

Dessa maneira, a presente pesquisa aborda a Ludicidade em seus aspectos pedagógicos, compreendendo-a numa dinâmica de interrelações entre o que se ensina, como se ensina e para quem, quais demandas se pretende atender. Numa relação crítica de compreender a temática, estabeleceremos pontualmente possibilidades de interação ensino, aprendizagem e práticas lúdicas pedagógicas.

CONCEITO DE LUDICIDADE E SUAS INTERFACES

O termo lúdico traz dois significados, segundo Ribeiro (2018, p. ?) “feito através de jogos, brincadeiras, atividades criativas” e “que faz referência a jogos ou brinquedos: brincadeiras lúdicas”. Trabalhar a ludicidade dentro da aprendizagem é um estímulo à imaginação. No entanto, para compreender sua importância é igualmente necessária a compreensão do conceito dentro dos espaços de aprendizagem no meio educacional formal.

Segundo Kishimoto (2011, p. 21), “[...] pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é oferecer à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”. A autora evidencia a importância da imaginação e da criatividade, no aprendizado o uso de materiais concretos permite que a criança possa manipular os objetos e aprender de forma concreta, facilitando o acesso ao conhecimento e à aprendizagem como um todo.

Corroborando com essa perspectiva, Alves (1995), ponderando que o lúdico proporciona alegria nos espaços onde está presente, ao mesmo tempo possibilita a esperança de liberdade, sugerindo que há outras possibilidades para a vida humana. O mundo lúdico devolve à criança estímulos para brincar, resgatando desta maneira a possibilidade de poder experimentar, descobrir e criar. Já para Piaget (1978, p. 81) “a brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo para a interiorização de determinado modelo adulto”.

O lúdico proporciona a construção do saber, a criança quando brinca e/ou joga, por exemplo, desenvolve sua personalidade, compreende as ações sociais que estão ao seu entorno, demonstrando que o educador é elemento primordial, pois será o norteador no processo de ensino e aprendizagem, e deve estar ciente de que a criança fala através do brincar, pois brincando aprende a decidir, ter opinião própria, expressa sua necessidade de explorar o mundo, através do domínio das habilidades de comunicação.

Segundo Chateau (1987), o significado da atividade lúdica na vida da criança pode ser compreendido quando se considera a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidade de repetir experiências, realização simbólica de desejos.

Dessa maneira, o autor evidencia a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento das crianças, daí a importância de as atividades lúdicas estarem presentes no ambiente escolar e no cotidiano da criança, seja através de jogos ou brincadeiras, trazem uma grande contribuição para a aprendizagem auxiliando na socialização e desenvolvendo o lado crítico e emocional.

O uso de atividades lúdicas no ensino aprendizagem permite que a criança aprenda com prazer, alegria e de forma participativa, porém, a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo ou diversão superficial.

[...] a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (Almeida, 1995, p. 11).

Oportunizando as crianças se tornarem curiosas e realizarem explorações em busca do conhecimento, a ludicidade aparece como construto pedagógico, intencional, onde, por exemplo, os blocos de montar são na realidade peças que possibilitam o desenvolvimento da alfabetização, da matemática e outros aprendizados.

Eyer *et al.*, (2006), ressaltam que a infância consiste em fazer descobertas, onde as crianças aprendem sobre si e suas capacidades. Muitos acreditam que brincar não é importante, que as crianças não aprendem nada quando estão brincando, sem se atentarem que os momentos de brincadeiras são oportunidades de aprendizagem. As autoras ressaltam que as crianças estão brincando cada vez menos, seja pelo amadurecimento precoce, redução do tempo para brincar ou excesso de atividades extracurriculares. O brincar na primeira infância é o combustível para as atividades intelectuais, um alicerce para a criatividade e a resolução de problemas.

Ainda se percebe que algumas pessoas têm a falsa crença de que brincar não é importante e que as crianças não estão 'aprendendo' no ambiente escolar quando estão brincando. Esse tema importa justamente porque o brincar promove o desenvolvimento, a resolução de problemas, a criatividade, aumenta o poder de concentração da criança e estimula o desenvolvimento social. Portanto, nesse sentido, observamos que temos um vasto caminho a ser explorado no que tange a relacionar brincar e aprender.

Para Warschauer (1993, p. 32), viver o lúdico na sala de aula significa também desvelar as regras do jogo da escola. Fica evidente que o aprendizado através do lúdico permite que a criança explore, vivencie e se empenhe em seguir regras para que o mesmo ocorra através do brincar. Em outras palavras, emerge a necessidade de aprender brincando, o que é um importante aparato pedagógico para o docente que necessita se relacionar com as demandas existentes, inclusive quanto às dificuldades de aprendizagem que eventualmente possam surgir junto aos sujeitos em processo de formação.

Nesse momento, importa perceber a concepção de Pfeifer e Stagnitti (2020), comentando que o brincar é uma atividade cotidiana que envolve ações lúdicas intrinsecamente motivadoras, prazerosas, espontâneas, livremente escolhidas pela criança sem esperar nenhum resultado específico. Ou seja, a ludicidade proporciona a construção do saber, a criança quando brinca e joga desenvolve sua personalidade, compreende as ações sociais que estão ao seu entorno, certamente quando a atividade é planejada de maneira intencional, pedagógica, mas valorizando igualmente a criatividade e a potencialidade acadêmica dos alunos e alunas, o que demonstra que o educador é elemento primordial, pois será o norteador no processo ensino aprendizagem e deve estar ciente de que a criança fala através do brincar, pois brincando aprende a decidir, ter opinião própria, expressa sua necessidade de explorar o mundo, através do domínio das habilidades de

comunicação.

Friedmann (2012) ressalta que o educador deve estar atento a cada atividade lúdica proposta, observando em qual etapa de desenvolvimento cada criança se encontra, realizando anotações coletivas ou individuais, objetivando estimular o desenvolvimento e promovendo aprendizagens através do brincar. Ou seja, a ludicidade como ferramenta pedagógica e instrumental permite a consolidação de aprendizagens e experiência, de modo a se promover o próprio planejamento docente, quando observadas as reações e atitudes das crianças nesse processo.

O uso de atividades lúdicas no ensino-aprendizagem, permite que a criança aprenda com intensa e constante participação, observadas as condicionalidades de compreensão de que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo ou diversão superficial. Ela permite que a criança aprenda através do brincar, sem se dar conta de que ao mesmo tempo está aprendendo. Ou seja, as brincadeiras livres ou guiadas são importantes para uma vivência saudável, pois fornecem às crianças o entendimento sobre como o mundo funciona. Trata-se de uma oportunidade para as crianças fazerem suas experiências e descobertas. O ato de brincar contribui para o desenvolvimento intelectual da criança, o faz de conta, permite que a criança saia da realidade e quanto mais complexa for a brincadeira, melhor o desempenho da criança na resolução de problemas.

Se torna importante considerar a contribuição de Vygotsky citado por Leal (2011, p. 22):

[...] o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

Dessa maneira, a brincadeira em geral possibilita que a criança desenvolva habilidades para a aprendizagem acontecer, o ambiente educacional é lugar de descobertas, de ampliação das experiências individuais, culturais, sociais e educativas. As atividades lúdicas devem ser mediadas pelo professor, para que as crianças consigam tirar de determinadas atividades lições e conhecimentos que vão levar consigo a vida toda.

Eyer *et al.*, (2006), destacaram que o ato de brincar é componente fundamental no desenvolvimento intelectual das crianças. Ele ajuda as crianças a compreender o seu mundo, aprender sobre si mesmas e como se relacionar com os outros. De fato, o brincar tem uma grande importância na vida da criança, permite que ela possa vivenciar inúmeras situações através da criatividade e imaginação.

As autoras deixam em evidência o quão importante é o ato de brincar no desenvolvimento das crianças, pois ele permite que a criança compreenda o mundo ao seu redor e se torna um aliado no relacionamento com o outro, ou seja, no próprio processo de socialização a ludicidade permite evidenciar lacunas no relacionamento interpessoal entre grupos de alunos bem como indica possibilidades de intervenção e trabalho pedagógico que viabilize a convivência e a sociabilidade entre os sujeitos em processo de formação, nesse caso, as crianças em idade escolar.

Lima (1986), corrobora também com essa ideia quando aponta que a criança aprende melhor brincando, e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades predominantemente lúdicas. Tais afirmativas nos levam a perceber que através do brincar a criança aprende sem perceber e através das atividades lúdicas se torna possível um aprendizado significativo e de qualidade que ficará registrado em sua memória. O lúdico proporciona uma construção do saber, permitindo que a criança compreenda as ações sociais em seu entorno.

Alves (1995), evidencia que o lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente, ao mesmo tempo em que possibilita a esperança de liberdade o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana. Certamente o lúdico além de fazer parte da vida da criança, também é essencial dentro do ambiente escolar, proporcionando um aprendizado que trará significados para a criança.

Rompendo com padrões e estereótipos sociais de que a “escola de qualidade” é a escola silenciosa, a ludicidade nos permite perceber o quanto é importante compreender a alegria de brincar relacionada com a alegria em aprender, descobrir, ser de fato sujeitos de suas aprendizagens”. Assim, as crianças se permitem estar articuladas ao processo como um todo, viabilizando espaços de descoberta e de grandes possibilidades de interação entre docentes e alunos(as), contrariando a ideia de que não se pode de fato aprender brincando.

Brougère (2001), defende que a brincadeira não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica, permeando o protagonismo dos sujeitos que aprendem. A criança é a protagonista nesta situação e tem a liberdade de escolha. O autor evidencia que o brincar não pode ficar isolado das influências externas, pois está inserida na própria cultura, na vida social, material.

Segundo Oliveira (1993, p.27), na escola, percebe-se a importância da atuação do professor como mediador, como um elemento intermediário, externo: uma “ferramenta auxiliar da atividade humana”. Se evidencia o quão importante é a mediação do educador, não somente nas atividades propostas, mas orientando, indicando o caminho a seguir. Nessa premissa, o docente torna-se coadjuvante das atividades lúdicas, pois dessas dependerá o resultado dos aspectos de aprendizagens que se deseja, dos objetivos do ensino em si, independente em qual área do conhecimento.

Conforme Pimentel (2007), não é suficiente disponibilizar as crianças brinquedos e jogos; é fundamental organizar o cenário ludo-educativo e estabelecer modalidades interativas que extraiam os melhores proveitos da brincadeira para o desenvolvimento cognitivo. Aprender através do brincar permite uma experimentação, onde o educador deve ajudar, orientar, organizar o ambiente de aprendizado com o intuito de proporcionar um aprendizado de qualidade através do brincar, o que tornará essa aprendizagem significativa para a criança, o que possibilitará um aprendizado enriquecedor e prazeroso para ambos.

Kishimoto (2007), ressalta que o brinquedo está em relação direta com uma imagem que se evoca de um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular. A criança é o jogador e manipula o brinquedo de acordo com o que imagina, onde um simples objeto pode se tornar o que ela deseja, como forma de expressar sua criatividade. O que evidencia que o aprendizado através do lúdico estimula a imaginação, a criatividade e o desenvolvimento psicomotor, dependendo certamente da forma que ele é utilizado no

cenário educacional como um todo.

Para Velasco (1996), as brincadeiras abordam o desenvolvimento, bem como a socialização e a aprendizagem. É nesse momento que a criança tem prazer em realizá-las, pois permite a ela todo o desenvolvimento sem esforço. Independente da época e da cultura, as crianças sempre brincaram e brincam, ou seja, elas vão brincar e aprender da forma que mais gostam. O que nos leva a notar que quando a criança realiza algo de maneira prazerosa, o aprendizado se torna efetivo, fica marcado e registrado de maneira efetiva.

Para Arantes e Barbosa (2017), o lúdico voltado ao educador pode promover grande eficácia em relação da aprendizagem de conteúdo, sem dúvidas é um método/concepção metodológica que merece importância e pesquisas a seu respeito na Educação Infantil, por exemplo. O lúdico é um facilitador da aprendizagem e um grande recurso que deve ser usado pelo educador como forma de proporcionar a construção do saber. A ludicidade vem como recurso no aprendizado, deixando de ser considerada diversão, para desenvolver o pessoal, social e cultural do indivíduo, além de auxiliar no processo ensino-aprendizagem e trazer contribuição na construção do conhecimento.

Fantacholi (2011) ressalta que o brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, um mundo de fantasias e imaginação. O lúdico é uma poderosa ferramenta pedagógica que contribui para o aprendizado das crianças e de fato merece ênfase na educação como instrumento de transformação, permitindo que a criança aprenda explorando. Portanto, o lúdico proporciona a construção do saber e quando a criança brinca e joga desenvolve sua personalidade compreende as ações sociais que estão ao seu entorno. Demonstrando que o educador é elemento primordial, pois será o norteador no processo ensino-aprendizagem e deve estar ciente de que a criança fala através do brincar, pois brincando a criança aprende a decidir, ter opinião própria, expressa sua necessidade de explorar o mundo, através do domínio das habilidades de comunicação.

É importante destacar que todo processo de ludicidade em razão pedagógica requer necessariamente a intervenção do professor desde o Planejamento até a observação das ações dos alunos(as) em torno do processo em si, direcionado de maneira que atenda aos pressupostos almejados.

Segundo Santos (1999), para a criança, brincar é viver. A própria história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram, brincam e continuarão brincando. Para manter um equilíbrio com o mundo, a criança precisa jogar, criar e inventar. Infelizmente no mundo capitalista, o lúdico está sendo arrancado do universo infantil. Atualmente nossas crianças estão viciadas nas telas e deixando sua imaginação e criatividade paralisadas.

Para Vygotsky (1984) e Piaget (1975), o desenvolvimento não é linear, é evolutivo, o que permite o desenvolvimento da imaginação. Para os autores, o brincar permite que a criança diferencie o mundo real do imaginário. A educação é repleta de desafios, porém é um tema sempre atual e indispensável ao ser humano. Ensinar é um convite à exploração, à descoberta e a própria criança aponta o caminho a ser seguido. Educar de forma lúdica não se trata de jogar lições para o educando consumir de maneira passiva.

Segundo Brougère (2001), a brincadeira não é um comportamento específico, mas

uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica. Os benefícios das brincadeiras são muitos, as crianças que brincam são mais felizes, desenvolvem a criatividade, imaginação e têm a capacidade de resolver conflitos. Se torna importante o educador se utilizar da ludicidade como instrumento de ensino aprendizagem, permitindo que a criança aprenda e adquira os conhecimentos através desse instrumento sem se dar conta de que está ampliando o seu conhecimento. Borba (2018), destaca que o brincar com o outro é uma experiência de cultura e um complexo processo interativo e reflexivo que envolve a construção de habilidades, conhecimentos e valores sobre o mundo. O fato de a criança partilhar esquemas e rotinas é o que compõe a cultura lúdica, permitindo que ela interaja com outras crianças.

Oliveira (1985), ressalta que o lúdico em sala de aula é reconhecido como uma das atividades mais significativas, estimulando a crítica, a criatividade e faz com que a criança se socialize tendo um conteúdo pedagógico social que propicia um aprendizado espontâneo. O lúdico possibilita para a criança a experiência de ver, manipular, experimentar, verbalizar sobre o mundo que a cerca, ampliando as vivências, sua linguagem e possibilidades mentais.

Chalita (2009), ressalta que educar é acreditar no outro. Ir além. Ser capaz de não desanimar quando o jardim não estiver florido. Ser capaz de enxergar sementes por debaixo da terra. Daí a importância do aprendizado através do lúdico, como forma de tornar o aprendizado significativo para a criança, instigando sua criatividade e imaginação. O uso de recursos concretos permite um aprendizado enriquecedor que estimula a criança permitindo que elas germinem e fixem suas raízes de maneira sólida no conhecimento.

Nesse sentido, podemos elencar diversos fatores que são determinantes junto ao processo de ensino e de aprendizagem visto que é notória a defesa dos autores que discutem a temática em torno do aprender brincando. Assim, brincar envolve a criatividade, a imaginação, o desejo de conviver, a socialização, dentre outros aspectos que se tornam promissores em torno da formação humana. O brincar deixa de ser uma atividade meramente de lazer e passa a ser planejada, integrada aos aspectos de planejamento e atuação docente em si, compondo integralmente o fazer pedagógico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade em seus processos de brincar, aprender, ensinar, se relacionar e se socializar, contribui de forma intensa para que o aluno aprenda a partir da mediação e intervenção do educador, seja de forma livre ou guiada objetivando alcançar os objetivos propostos.

A prática lúdica se torna uma ferramenta fundamental no processo de ensino, onde o educador conduz e estimula o aluno a levantar hipóteses, resolver problemas, criar, recriar, investigar e construir o conhecimento de forma significativa.

Dessa maneira, trata-se de um importante aliado no desenvolvimento cognitivo, do raciocínio lógico onde ensinar se torna algo natural, em que o aluno gosta e sente prazer em aprender brincando. Portanto, permitindo que conheça e aprenda sobre o mundo que o cerca, transformando em algo que atenda às suas necessidades, contribua para um aprendizado contextualizado, um facilitador da aprendizagem e essencial na educação. Seja através de jogos, brinquedos ou brincadeiras existe um aprendizado espontâneo que propicia diversão e prazer, potencializando a exploração e a construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALVES, Rubem. **Histórias de quem gosta de ensinar**. São Paulo: Ars Poética, 1995.
- APOITIA, Iolanda Fátima et al. A Importância do Lúdico na Educação Infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE**, São Paulo, v. 8, n. 3, p. 1552-1557, mar. 2022. Disponível em: <www.periodicorease.pro.br/rease/article/view/4739/1806>. Acesso em: 10 jun. 2023.
- ARANTES, A. R. V.; BARBOSA, J. T. S. O Lúdico na Educação Infantil. **Revista online De Magistro de Filosofia** v. 21, p. 100-115, 2017.
- BERTOL, Claudiane Eidt et al. A Importância do Lúdico na Educação Infantil o Lúdico como Facilitador do Ensino Aprendizagem. **Revista Científica Semana Acadêmica**, Fortaleza, v. 1, n. 000140, p. 1-15, nov. 2018. Disponível em: <semanaacademica.org.br/artigo/importancia-do-ludico-na-educacao-infantil-o-ludico-como-facilitador-do-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 15 jun. 2023.
- BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BEAUCHAMP, Jeanete et al (org.). Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em: <<file:///F:/O%20brincar%20como%20um%20modo%20de%20ser%20e%20estar%20no%20mundo%20PAG%2033.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- CHALITA, Gabriel. **Aprendendo com os aprendizes: a construção de vínculos entre professores e alunos**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2009. 107 p. Coleção Cultivar.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG**, Blumenau, v. 1, n. 4, p. 107-112, mar. 2004. Curso de Especialização em Psicopedagogia. Disponível em: <<file:///F:/O%20L%C3%9ADICO%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL%20JOGAR%20BRINCAR%20UMA%20FORMA%20DE%20EDUCAR.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2022.
- FANTACHOLI, F. N. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico. **Revista Científica Aprender**, Minas Gerais. Dez. 2011. Disponível em: <revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78>. Acesso em: 05 Dez. 2021.
- FRANÇA, Zenobia Teodoro; BENÍCIO, Edgard Ricardo. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. 2022. 32 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Instituto Federal Goiano, Goiânia, 2022. Disponível em: repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/2945/1/ARTIGO%20FINAL%20TCC.pdf. Acesso em: 10 jul. 2023.
- FREUD, S. **Escritores criativos e devaneios**. In: Obras psicológicas completas de Freud.

Rio de Janeiro: Imago, 1976. p. 9, 147 – 158.

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

HIRSCH-PASEK, Kathy; GOLINKOFF, Roberta Michnick; EYER, Diane. **Einstein Teve Tempo para Brincar**: como nossos filhos realmente aprendem e por que eles precisam brincar. Rio de Janeiro: Guarda-Chuva, 2006. 308 p. Tradução de: Vitoria Davis.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. 207 p.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LEAL, Florência de Lima. **A importância do lúdico na educação infantil**. Monografia. Orientador: Ms. Janille Maria Lima Ribeiro. Piauí: UFPI, 2011.

LIMA, Adriana Flávia Santos de Oliveira. **Pré-Escola e Alfabetização**: uma proposta baseada em P. Freire e J. Piaget. Petrópolis: Vozes Ltda. 1986. 229 p. Acesso em: 20 mai. 2023.

MACEDO, Tatiana dos Santos et al. O Lúdico como Facilitador da Aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Latino-Americana de Estudos Científicos - RELAEC**, [s. l], v. 03, n. 13, p. 1-26, fev. 2022. Universidade Federal do Pampa. Acesso em: 20 jun. 2022.

MORAES, Giane Severino Correa et al. A Importância do Lúdico na Educação Infantil. **REEDUC - Revista de Estudos em Educação**, Goiás, v. 7, n. 2, p. 96-125, ago. 2021. Disponível em: <revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569/8305>. Acesso em: 14 jun. 2023.

NAVARRO, Ms. Mariana Stoeterau; PRODÓCIMO, Dra. Elaine. Brincar e Mediação na Escola. **Revista Brasileira de Ciências e Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 633-648, set. 2012. Disponível em: <www.scielo.br/j/rbce/a/sgWpzDM6pfhnFzhRDqjQvgJ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 maio 2023.

NILES, Rubia Paula Jacob; SOCHA, Kátia. A Importância das Atividades Lúdicas na Educação Infantil. **Ágora: Revista de Divulgação Científica**, [s. l], v. 19, n. 1, p. 80- 94, jun. 2014. ISSN 2237-9010. Acesso em: 27 mai. 2022.

NUNES, Tatiana Macedo. **A Utilização do Lúdico na Educação Infantil**. 2014. 26 f. Tese (Doutorado) - Curso de Licenciatura em Educação Física, Faculdade de Ciências da Educação e Saúde Centro Universitário de Brasília – UNICEUB. Brasília, 2014. Disponível em: <repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/5851/1/20951825.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2023.

OLIVEIRA, Islânia et al. **A Importância da Ludicidade na Educação Infantil**. Campo do Saber, Paraíba, v. 8, n. 1, p. 61-72, jun. 2022. ISSN 2447-5017.

OLIVEIRA, M. K. **Vigotsky**: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

PESSANHA, Luciana dos Santos Jorge. O Lúdico como Facilitador no Processo de Ensino Aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Humanidades e Inovação**, [s. l], v. 8, n. 34, p. 101-106, fev. 2021. Acesso em: 08 de jun. 2023.

Pfeifer, L. I., & Stagnitti, K. (2020). **Terapia Learn to play**: intervenção de terapia ocupacional para desenvolver o brincar de faz de conta. In L. I. Pfeifer & M. M. M. Sant'Anna (Orgs.), *Terapia ocupacional na infância: procedimentos para a prática clínica* (pp. 400-420). São Paulo: Memnon.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, p. 115-275, 1975.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

PIMENTEL, A. **Vygotsky**: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. (Org.). *Pedagogia (s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro*. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 219-248.

RIBEIRO, Débora. **Dicionário online de Português**. 2018. Disponível em: <www.dicio.com.br/ludico/>. Acesso em: 25 jun. 2023.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. 2007. 21 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Portal dos Psicólogos, Curso de Pedagogia das Faculdades Integradas de Cacoal, Cacoal - RO, 2007. Disponível em: <www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>. Acesso em: 10 maio 2024.

SANTOS, Laudeci Nunes dos; RIBEIRO, Janete Santa Maria. Importância do Lúdico na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia - RECIT**, Medianeira, v. 8, n. 22, p. 01-18, jan. 2017. Cadernos Ensino EAD. Disponível em: <periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/e-4785/pdf>. Acesso em: 10 abr. 2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SILVA, Victoria Isabella Rodrigues; ESCARIÃO, Andréia Dutra. **O Brincar como Ferramenta na Educação Infantil**: uma revisão de literatura. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 7., 2020, Maceió. Anais [...]. Maceió - Al: Realize, 2020. p. 1-9. Disponível em: <editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA9_ID5261_31082020230201.pdf>. Acesso em: 12 maio 2024.

UJIE, Nájela Tavares. **Ação Lúdica na Educação Infantil**. *Colloquium Humanarum*, [s. l], v. 4, n. 1, p. 1-7, jun. 2008. ISSN: 1809-8207. Disponível em: <revistas.unoeste.br/index.php/ch/article/view/206/598>. Acesso em: 10 mai. 2022.

VELASCO, Calcida Gonsalves. **Brincar**: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

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