

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS DE CODO
CURSO DE PEDAGOGIA

OSMARA MICHELE SOUSA SANTOS

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BENEFÍCIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**

Codó
2022

OSMARA MICHELE SOUSA SANTOS

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BENEFÍCIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão como requisito para a obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Kelly Almeida de Oliveira

**Codó
2022**

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Santos, Osmara Michele Sousa.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Benefícios para o desenvolvimento e aprendizagem / Osmara Michele Sousa Santos. - 2022.

27 f.

Orientador(a): Kelly Almeida De Oliveira.

Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Maranhão, Universidade Federal Do Maranhão-UFMA CODÓ, 2022.

1. Aprendizagem. 2. Desenvolvimento. 3. Educação Infantil. 4. Lúdico. I. De Oliveira, Kelly Almeida. II. Título.

OSMARA MICHELE SOUSA SANTOS

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BENEFÍCIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão como requisito para a obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Kelly Almeida de Oliveira

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Kelly Almeida de Oliveira (UFMA)
Orientadora

Profa. Dra. Cristiane Dias Martins da Costa (UFMA)
1 Examinadora

Esp. Maria Kelcilene da Silva Sousa
Examinadora

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BENEFÍCIOS PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

Osmara Michele Sousa Santos

RESUMO

O presente trabalho aborda o lúdico como um dos fatores de grande importância para o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil. Nosso estudo teve como questão orientadora que importância o lúdico tem para no desenvolvimento e aprendizagem na Educação Infantil? A partir da questão de pesquisa, delimitamos como o objetivo refletir sobre a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem na Educação Infantil. Com isso, realizamos uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa e descritiva, pela qual acessamos artigos, livros, acerca do tema escolhido com intuito de abordar sobre o conceito e o contexto histórico do lúdico, em diferentes parâmetros. Evidenciamos como principais referências deste estudo: Luckesi (2006), Vygotsky (1984) e Kishimoto (1993). Nessa perspectiva, apresentamos as principais legislações que garantem o brincar como uma forma de aprendizagem, destacando suas principais contribuições para o para o desenvolvimento e aprendizagem das/os estudantes. Sendo assim, o estudo se deu pela compreensão das atividades lúdicas, dentro dos processos de educação, em especial na Educação Infantil. Como principais resultados, destacamos as legislações, os conceitos e as referências que ampliam a temática escolhida, pelos quais podemos concluir sobre a importância do nosso objeto de investigação para as metodologias utilizadas em salas de aula, e para as atividades lúdicas a serem desenvolvidas no contexto escolar para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil. Lúdico. Desenvolvimento. Aprendizagem.

ABSTRACT

The present work approaches the ludic as one of the factors of great importance for the process of development and learning of the children in the Infantile Education. Our study had as a guiding question what importance does play have for the development and learning in Early Childhood Education? From the research question, we delimited as the objective to reflect on the importance of play in the development and learning in Early Childhood Education. With this, we carried out a bibliographic research with a qualitative and descriptive approach, through which we access articles, books, about the chosen theme in order to address the concept and the historical context of play, in different parameters. We highlight as main references of this study: Luckesi (2006), Vygotsky (1984) and Kishimoto (1993). In this perspective, we incorporated documental research, in which we present the main laws that guarantee playing as a form of learning, highlighting its main contributions to the development and learning of students. Therefore, the study was based on the understanding of recreational activities, within the education processes, especially in Early Childhood Education. As main results, we highlight the laws, concepts and references that expand the chosen theme, through which we can conclude about the importance of our object of investigation for the methodologies used in classrooms, and for the recreational activities to

be developed in the context school for the development and learning of children in Early Childhood Education.

Keywords: Early Childhood Education. Ludic. Development. Learning.

LÚDICO, APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: UM OLHAR PRELIMINAR

A participação da escola na vida de uma criança é crucial, pois é um ambiente que proporciona interações sociais, desenvolvimento linguístico a construção de novas habilidades. A Educação Infantil, como objeto de pesquisa e primeira etapa da Educação Básica, constitui-se como o momento propício para expandir as possibilidades de aprendizagem criativa.

As crianças têm suas próprias necessidades e características. A escola de Educação Infantil, como creches e pré-escolas, é estruturada para disponibilizar um espaço adequado que colabore para situações de aprendizagem significativas em que a criança se desenvolva de forma agradável e saudável.

A ludicidade pode ser uma grande aliada das práticas pedagógicas. Os jogos e brincadeiras devem estar presentes em todo o contexto escolar da criança, desde os seus anos iniciais, quando a criança começa a brincar. Pelo brincar, ela descobre vários meios de interação, comunicação, pensamentos e ações que ajudam no seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor, cultural e no seu processo de socialização. O lúdico torna-se, assim, um recurso importante na intervenção do sistema de aprendizagem, e de promoção da construção do pensamento.

A ludicidade ajuda a criança a construir e reconstruir sua compreensão do mundo por intermédio das brincadeiras; e ajuda no desenvolvimento de algumas habilidades, na socialização através de experiências vivenciadas dentro das brincadeiras a partir de regras e papéis sociais que o brincar permite.

Desse modo, este trabalho tem como foco principal discutir o lúdico dentro da sala de aula da Educação Infantil. O lúdico é um recurso integrador e facilitador para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, visto que sua prática contribui para despertar sensações, emoções e, principalmente, o prazer da criança nos processos de aprendizagem escolar.

O interesse por este tema de pesquisa partiu dos estudos realizados durante o processo de formação na disciplina Educação, Corpo e Movimento ofertado pelo curso de Licenciatura em Pedagogia, na Universidade Federal Do Maranhão Centro de Ciências de Codó, considerando que os assuntos abordados foram facilitadores na aprendizagem das crianças. Diante desta concepção, a questão de pesquisa é que do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem na Educação Infantil? Como desdobramento desse questionamento, temos como objetivo refletir sobre a importância que lúdico tem para no desenvolvimento e aprendizagem na Educação Infantil.

A metodologia da pesquisa apresentada é de abordagem qualitativa e descritiva, de caráter bibliográfico que, de acordo com Gil (1994, p. 71), pode ser conceituada como “A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”. Para isso, realizamos uma investigação teórica a partir de leituras de artigos, teses e dissertações, dicionários, livros, e sites acadêmicos, com destaque para os estudos de Luckesi (2006), Vygotsky (1984), Kishimoto (1993), pois discutem sobre o tema, ajudando-nos a compreender a importância, o conceito e contexto histórico do lúdico na Educação Infantil. A fim de relacionar tais estudos com a legislação vigente no país sobre a ludicidade na Educação Infantil, a pesquisa apresenta as diferentes concepções sobre lúdico, ludicidade, brincar, jogos e brincadeiras, sendo propulsores na construção do presente artigo.

Desta forma, a pesquisa se estrutura em cinco seções, destaca-se a introdução que traz um breve apresentação sobre o assunto que será abordado neste artigo; a primeira seção, em que discutimos sobre o conceito do lúdico e a abordagem histórica em diferentes contextos a respeito das concepções teóricas sobre a temática; a segunda seção em que abordamos as concepções do lúdico na legislação brasileira, com as respectivas análises sobre as leis que garantem o brincar com um dos direitos principais para o desenvolvimento da criança; a terceira seção, em que ressaltamos a importância da/o professor/a, das atividades lúdicas e das práticas pedagógicas; A quarta seção que, elencamos as considerações finais sobre o desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso.

O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES HISTÓRICAS

Nesta seção serão abordados os conceitos e definições acerca do lúdico, presente nas metodologias pedagógicas, diferenciando lúdico e ludicidade, brincar, jogos e brincadeiras, desvelando a importância de cada um deles no processo de ensino aprendizagem e, evidenciando o contexto histórico do lúdico presente na humanidade.

CONCEITO DO LÚDICO: UMA ABORDAGEM HISTÓRICA

O lúdico é caracterizado pelo ato de brincar, referindo-se a jogos e brincadeiras que estimulam o desenvolvimento da criança, estando presente em seu dia a dia. De acordo com o dicionário Aurélio: “Referente a ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos.” (AURÉLIO, 2001, p.433). Os jogos e brincadeiras também podem ser usados em práticas pedagógicas proporcionando para as crianças uma forma de lazer e diversão no ambiente escolar.

Como parte da cultura humana, o lúdico pode ser entendido como uma atividade espontânea que é caracterizado por proporcionar satisfação e prazer. Nas atividades lúdicas, ação, experiência e desenvolvimento são mobilizados para a formação da personalidade, caráter e equilíbrio emocional das crianças. Desta forma, entendemos que:

Lúdico é brincadeira, jogo, exercício ou imitação, portanto, o lúdico na Educação Infantil possibilita novos conhecimentos e ideias, fazendo com que a criança encontre o equilíbrio entre o real e o imaginário, como a curiosidade, a adrenalina, a competição, a diversão, o faz de contas, a música, entre outros, despertando nela vontade de participar da mesma (MASSA, 2015, p.113).

As atividades lúdicas são caracterizadas como um dos principais componentes que auxiliam a criança em seu desenvolvimento, sendo um dos elementos fundamentais da cultura infantil e do entretenimento na construção das fantasias infantis. A partir delas, a criança exerce relações afetivas com o mundo, com as pessoas, expressando-se e adquirindo conhecimento na compreensão de sua realidade. Elas também auxiliam no desenvolvimento de habilidades como a criatividade e a imaginação, possibilitando que a criança tenha contato com seu mundo exterior e no relacionamento com ele, aprenda de múltiplas formas. Ao refletir sobre essa questão, Queiroz (2009, p. 27) afirma:

As atividades lúdicas devem estar associadas aos objetivos da formação integral, no intuito de proporcionar a aprendizagem da criança, devendo ser articuladas de forma integrada, conforme a realidade sócio-cultural da criança e seu estágio de desenvolvimento e o processo de construção de conhecimentos.

Desse modo, entendemos que o trabalho com o lúdico facilita a construção do conhecimento e o desenvolvimento integral da criança. Durante a brincadeira, a criança vivencia a possibilidade de se reorganizar internamente de forma contínua, desempenhando papéis que articulam com o que será o futuro. Durante a brincadeira, a criança transcende a imaginação, mobiliza os símbolos e se expressa na realidade. É compreensível que o brincar não seja apenas um facilitador da aprendizagem, mas também um facilitador do desenvolvimento global, promovendo ricos estados criativos.

Por outro lado, podemos compreender que o significado de ludicidade é abrangente, significando “ludismo; que tem qualidade ou caráter do lúdico” (FERREIRA, 2001, p.433). O termo ludicidade vem da experiência interna da pessoa, uma vez que:

quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito (LUCKESI, 2006, p. 6).

A ludicidade é própria da infância. Por meio dela, a criança poderá desenvolver diversas capacidades que lhe ajudarão no seu processo educacional, por meio do desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais. Desse modo, consideramos que

a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. [...] Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo (LUCKESI, 2000, p. 21).

Assim, quando trabalhada em sala de aula, ela potencializa mudanças cognitivas e afetivas, estimula o autoconhecimento e o conhecimento dos outros, por meio da percepção,

redefinição, expressividade, fantasia, imaginação e realidade. A coisa mais importante sobre a ludicidade são os momentos em que a criança sente prazer na ação desenvolvida.

O BRINCAR

Por meio do brincar, a criança desenvolve os elementos essenciais da sua personalidade à medida que aprende, vivencia situações, organiza emoções e processa informações. O brincar proporciona desenvolvimento simbólico, imaginação, habilidades de raciocínio e autonomia para as ações. De acordo com o dicionário Aurélio o brincar é: “Divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar:” (FERREIRA, 2001, p.109).

Brincar auxilia no processo de aprendizagem da/o estudante, pois contribui na construção do pensamento e da criatividade, constituindo, assim, uma relação com a aprendizagem. Com isso, Vygotsky (1984, p. 21) destaca que o brincar é essencial para aprendizagem porque:

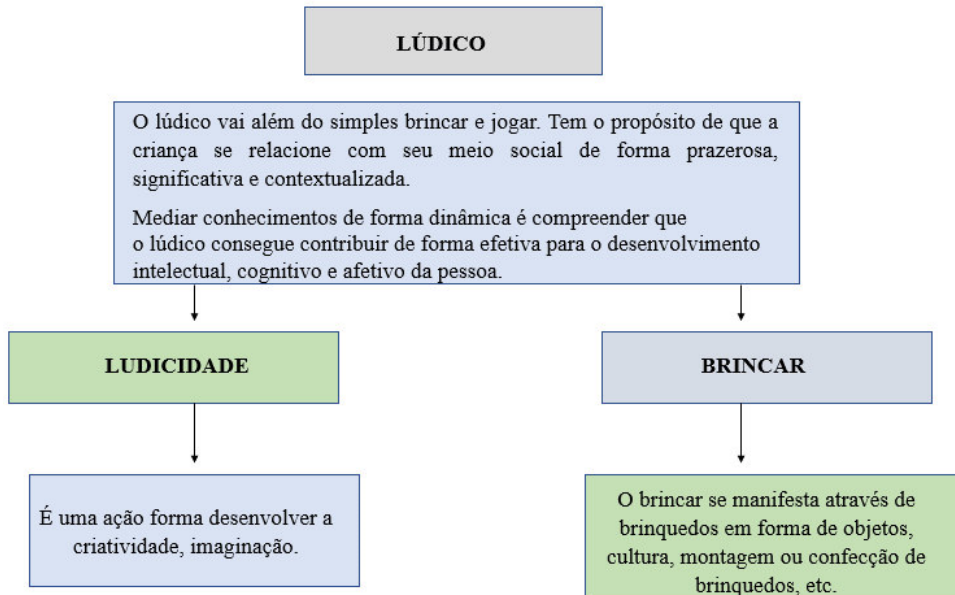
gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Compreendendo assim que o ato de brincar permite que aconteça a aprendizagem, o brincar é essencial para o desenvolvimento do corpo e da mente.

O brincar espontâneo oferece para a criança uma oportunidade para que ela possa explorar, formular e resolver seus próprios problemas por meio das experiências vivenciadas e a novas possibilidades de desvendar novos recursos que, por sua vez, precisam ser explorados antes de serem usados. É por meio do brincar que as crianças desenvolvem uma leitura de mundo, pelo qual:

olham o mundo através do brincar, dos brinquedos e das brincadeiras. A criança brinca porque gosta e insiste em brincar como se fosse uma exigência intrínseca. Brincar tem razão em si mesma. O exercício do brincar possibilita-lhe exercitar com os objetos e os fatos do cotidiano, permitindo-lhe experimentar a consciência de que a realidade é mutável. No brincar a criança recria o mundo e refaz os fatos, não para mudá-los simplesmente ou para contestá-los, mas para adequá-los à sua capacidade de compreensão. A leitura do mundo que desenvolve no brincar é a forma que encontra para não rotinizar seu cotidiano com seus objetos e pessoas (LEITE; SILVA, 2010, p.3).

De modo, a fim de exemplificarmos as relações entre lúdico, ludicidade e brincar, apresentamos o Esquema 1:

Esquema 1: Relações entre lúdico, ludicidade e brincar



Fonte: elaborado pela pesquisadora (2022).

Podemos observar no Esquema 1, uma representação das relações entre o lúdico, a ludicidade e o brincar, que apresenta as relações e características do lúdico, ludicidade e brincar. Podemos perceber a diferença entre cada um deles e o que desperta nas/os estudantes, proporcionando desenvolvimento e aprendizagem. A presença de cada um na infância de uma criança, pode ampliar suas habilidades e contribuir para a aprendizagem.

JOGOS E BRINCADEIRAS

O jogo é um elemento integrado que sempre tem um personagem novo. Jogo é a “Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho” (FERREIRA, 2001, *on line*). Sua principal função é proporcionar entretenimento, relaxamento e diversão, podendo ter propósito educacional. Os jogos contribuem para a estimulação mental e física, além de ajudar a desenvolver habilidades práticas e mentais. Um jogo pode ser caracterizado pelo objetivo a alcançar, ou por um conjunto de regras que são estipuladas ao que os jogadores podem ou não fazer.

Os jogos praticados pelas crianças podem envolver o uso de brinquedo, apesar de não ser obrigatório. Os brinquedos são objetos que podem ser usados sozinhos, em dupla ou em

grupo. Enquanto alguns estão associados a culturas históricas, outros são universalmente populares. Eles têm o objetivo de levar diversão, mas também ajudam na formação, aprendizado e desenvolvimento das crianças.

O que faz do jogo um jogo e da brincadeira uma brincadeira, é a possibilidade que a criança tem de tomar decisões, de combinar regras, de negociar papéis, de agir de maneira transformadora sobre os conteúdos significativos para ela, de ter liberdade e prazer. Isso possibilita que a criança torne-se cada vez mais autônoma, mais consciente de suas ações (VOLPATO, 2002, p. 98).

Assim, é fundamental que a/o docente compreenda a relevância que as atividades lúdicas proporcionam, para que sejam realizadas adequadamente. Verificar e reunir informações sobre as principais características do uso das brincadeiras utilizadas pelas crianças, é fundamental para auxiliar a criança no desenvolvimento de suas atividades, identificando as principais dificuldades e propondo novos desafios para que os conteúdos escolares sejam abordados de forma mais aprofundada.

O LÚDICO NA HISTÓRIA HUMANA

O lúdico está presente na história da civilização humana desde tempos imemoriais. Antes da invenção a escrita, sua expressão acontecia de forma espontânea e natural. Nos diferentes contextos, nos mais variados lugares e épocas, o lúdico foi incorporando características próprias de cada cultura, manifestadas em crenças, hábitos e no cotidiano das pessoas, porque cada “tempo histórico possui uma hierarquia de valores que oferece uma organicidade a essa heterogeneidade. São esses valores que orientam a elaboração de um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções de criança e seu brincar” (KISHIMOTO, 1993, p. 7).

No período conhecido como Paleolítico, quando os seres humanos habitavam em cavernas, viviam da caça, pesca e colheita de frutos e raízes, eles utilizavam ossos e pedras para criar ferramentas. Nesse período, as pessoas utilizavam o desenho como uma forma de expressar seus sentimentos, Almeida e Rodrigues (2015).

No Neolítico, há 10.000 a.C, período conhecido como período da Pedra polida, as pessoas passaram a confeccionar artefatos como machados e lanças utilizando pedaços de

madeiras, ossos e cerâmicas, que culminaram, posteriormente em atividades agrícolas e criação de animais.

Ao narrar a construção de seus artefatos, mobilizando conhecimentos históricos, nossos ancestrais faziam mais do que ensinar a sobreviver, eles articulavam suas experiências cotidianas a elementos lúdicos para gerar uma aprendizagem significativa em seus descendentes.

Avançando um pouco mais na história da humanidade, podemos dizer que a sistematização do lúdico está vinculada às primeiras civilizações do oriente como os Egípcios, Gregos e Romanos, Foster (2012).

A sociedade egípcia era composta por faraós, sacerdotes, nobres, agricultores e artesãos. Entre as/os egípcios da Antiguidade estão as/os precursoras/es da medicina, da geometria e da engenharia. As/Os egípcias/os também se destacavam na arte e na pintura. As esculturas representavam o seu cotidiano, sua adoração aos faraós e a religião que serviam. Os templos e pirâmides deixados por elas/es formam um conjunto arquitetônico reconhecido mundialmente por seu incalculável patrimônio cultural Modesto (2009).

O lúdico fazia parte do cotidiano das/os egípcias/os por meio da natação, da luta, dos jogos de tabuleiro e de artefatos que eram criados pelas crianças como bolas de couro e bonecas. Elas/es também apreciavam jogos de xadrez e dama, Santana e Rodrigues (2015).

A história do brinquedo é tão antiga quanto a história do homem! Muitos brinquedos que existem hoje nasceram nas grandes civilizações antigas, e vários deles permaneceram inalterados ao longo do tempo. Dos homens das cavernas, a bola. Do Egito, herdamos o jogo-da-velha, boneca e as bolinhas de gude. Da China, o dominó, os cata-ventos e as pipas. Da Grécia e da Roma, vieram as cinco Marias, pernas-de-pau e as marionetes (CARMO, 2017, p.25).

A civilização grega se desenvolveu a partir da organização de várias culturas no sul da Europa instituídas pelos indo-europeus em meados de 2000 a.C. Entre suas principais contribuições culturais, estão o teatro, a música, a dança e a pintura. Na Grécia, o lúdico era visto de várias formas. Uma delas era o esporte, que deu origem aos jogos olímpicos como os conhecemos na atualidade, Santana e Rodrigues (2015)

Ainda na Antiguidade, apresentamos o início da civilização romana, por volta de 753 a.C -509 a.C. Habitada, inicialmente, pelos povos indo-europeus e etruscos, ela era formada pela pequena vila de Roma que se expandiu. Os romanos possuíam uma crença, no qual acreditam que Roma havia sido fundada pelos irmãos gêmeos Rômulo e Remo. Eles foram

jogados no mar por seu pai, o rei, sendo criados por uma loba. Após um determinado tempo, foram encontrados por um camponês que cuidou deles até se tornarem adultos. Por isso, o símbolo de Roma é representado por uma loba amamentando duas crianças, Bustamante (2001).

Os romanos possuíam um estilo de vida semelhante aos gregos. Eles também possuíam grandiosa cultura. Entre suas obras, estão as grandes muralhas e os coliseus. Sua arte está ligada à arquitetura, pintura, esculturas, música e à literatura. Constitui uma das principais referências artísticas para a arte ocidental. Em consonância com Almeida; Rodrigues (2015, p. 27), observamos que o:

ato de jogar bola foi um dos jogos imputados ao modo de vida dos romanos. Através dos jogos os romanos mantinham relações sociais e aprendiam a viver em conjunto, uma vez que os jogos não são considerados isolados e nesse processo procuravam um equilíbrio emocional.

Para os romanos, o jogo fazia parte do preparo físico dos homens e da sua cultura, pois através dele aprendiam a conviver. Nesta época o lúdico não se mantinha apenas para as crianças, mas na sociedade em geral. O lúdico era a forma que a comunidade encontrava para se comunicar, sendo de grande importância para o convívio em grupo.

Em meados de 476, ocorreu a degradação do imperador romano Rômulo Augusto pelos povos germânicos que eram governados por Odoacro. Esse episódio é considerado o marco temporal que sinaliza o início da Idade Média. Esse período foi caracterizado pela atuação incisiva da Igreja Católica sobre a política e a sociedade, e pelo o período do feudalismo - sistema econômico, político onde a sociedade era dividida em senhor e servo. Os senhores eram os donos das terras e os servos tinham que trabalhar para os senhores e pagar impostos. A principal atividade econômica era a agricultura, Foster (2012).

Nesta época, o lúdico era utilizado como um recurso para promover a união entre as pessoas por meio dos jogos, conforme destaca Ariés (1981, p.69):

Na Idade Média, os jogos eram basicamente destinados aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãos e, por conseguinte, estando sempre à margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. Porém, em algumas ocasiões nas quais eram realizadas as festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre as pessoas.

Os europeus utilizavam o lúdico em celebrações tradicionais, em que a sociedade executava um papel tradicionalmente reservado às brincadeiras, que faziam parte do seu cotidiano, como esconde-esconde, cara ou coroa, música, dança. Contudo, foi o Renascimento que proporcionou um novo olhar para a infância, em que o lúdico começou a ser considerado como uma forma de desenvolvimento e aprendizagem através do brincar, transformando o conceito do brincar, visto anteriormente como apenas uma forma de lazer, Modesto (2012). Kishimoto (2002, p. 62) afirma que:

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

No Renascimento, o lúdico passou a ser encarado como uma forma de progresso para a aprendizagem, como uma ação livre, que facilita o desenvolvimento das crianças. Com isso, desenvolveu-se a compreensão de que as crianças não eram adultos em miniatura.

O fim do Renascimento propiciou o desenvolvimento do comércio, o surgimento das primeiras cidades, e de uma nova classe social – a burguesia, o fim do feudalismo e início da Idade Moderna. O humanismo foi uma das grandes áreas de pesquisa da época que colaborou para revolucionar a ciência e a arte. Com a Revolução Industrial, desenvolveu-se o capitalismo, caracterizado pelo desejo e busca por lucro, Foster (2012).

Com o fim do feudalismo também ocorreram mudanças na organização familiar e nas relações sociais, refletindo no sistema escolar e no significado da infância. As crianças passaram a ser vistas como fonte de alegria e receberam mais atenção da sociedade com cuidados redobrados de suas famílias. As crianças passaram a ser educadas com o propósito de serem pessoas honestas e racionais, incorporando a escola como parte de seu desenvolvimento. Parte desse processo, o lúdico começou a ser entendido como uma forma de auxiliar as práticas de ensino e aprendizagem, Almeida e Rodrigues (2015).

Com o grande desenvolvimento econômico, o surgimento das indústrias e as inovações das máquinas, as famílias tiveram que se deslocar para a área urbana em busca de emprego. Devido os baixos salários, as crianças também foram incluídas como mão de obra para aumentar a renda da família. As famílias operárias praticavam jogos e brincadeiras em festas, sendo o jogo um elo das comunidades operárias. As crianças, mesmo com a rotina de

trabalho extenuante, ainda encontravam momentos para o lúdico. Entre os séculos XIX e XX, as crianças foram proibidas de trabalhar e passaram a frequentar escolas, Modesto (2009).

Nesta época, os brinquedos eram construídos pelas próprias crianças. Com a industrialização, eles passaram a ser confeccionados por adultos, inviabilizando ou até mesmo impedindo que as crianças utilizassem de sua criatividade para a produção do seu próprio brinquedo de forma lúdica com materiais que encontrassem, como madeiras e pedras.

Desse modo, observamos que o lúdico aparece em todo o contexto histórico da humanidade, através de pequenas ações que foram essenciais para a construção de novos saberes e de novas habilidades.

AS CONCEPÇÕES DO LÚDICO NA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

Com a revisão bibliográfica, sentimos a necessidade de analisar sobre as leis que apresentam o lúdico com uma prática auxiliadora no processo de ensino aprendizagem, que garantem o brincar como uma forma de construção de novas habilidades e identidade. Desse modo, apresentamos esta seção para retratar como o lúdico é considerado, e suas principais atribuições dentro do ambiente escolar.

O LÚDICO NA LEGISLAÇÃO

Os primeiros anos de vida são fundamentais para criança. O brincar faz parte do desenvolvimento da criança fazendo com que ela tenha interações com o mundo, o cuidar e o educar são primordiais para que a criança cresça de forma íntegra e saudável em sociedade. Por meio da LDB a Educação Infantil é uma das etapas da Educação Básica, é que podemos reivindicar os direitos de aprendizagem das crianças cujo objetivo seja o de formação cidadã.

A legislações integram o brincar com uma das primeiras atividades que a criança realiza em seus primeiros anos de vida sendo um dos direitos principais das crianças, destacando que na Educação Infantil a criança comece a conhecer o mundo através do brincar. Isso proporciona o desenvolvimento de práticas pedagógicas para o desenvolvimento integral das crianças nessa etapa da escolarização.

A Constituição Federal (CF) de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), de 1990, a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB) de 1996, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1997, Referencial Curricular Nacional para a Educação

Infantil (RCNEI) de 1998, Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCNs) de 2010, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018 que constituem os principais documentos que regem o direito de brincar na vida da criança. Desse modo, vejamos o que cada um desses documentos propõe para a educação das crianças.

De acordo com a CF/88 de (BRASIL, 1988), seu artigo 227 estabelece que:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

O artigo 227 estabelece que os direitos das crianças sejam garantidos dentro da sociedade. O processo educativo é uma das fases de grande importância na vida de uma criança, pois através dele, a criança começa a compreender e a se desenvolver na sociedade tomando consciência de seus direitos.

Em 13 de julho de 1990, o ECA foi aprovado, como podemos observar no trecho reportado por Soares *et al* (2022, p.1):

Em consonância com a convenção sobre os Direitos das Crianças, o ECA buscou garantir que as crianças e adolescentes brasileiros fossem tratados como sujeitos de direito e não apenas como simples objetos de responsabilidade da família e/ou do Estado e, também desenvolver uma nova política de atendimento à infância e a juventude.

A infância é a primeira e principal etapa de vida da pessoa, sendo que é durante essa fase que ela aprende sobre os princípios básicos para se viver em sociedade. Dessa forma, fez-se necessário que esse direito fosse assegurado ao longo de sua existência estendendo-se aos seus primeiros meses de vida, devendo ser respeitado durante todo o seu processo de aprendizagem, seja dentro da escola ou fora dela.

Contudo, sabemos que o brincar é a maior fonte de aprendizado das crianças, pois é a partir dele, que as crianças aprendem sobre si mesmas e sobre o mundo que o rodeia. Portanto, não se pode negar a ela o direito de se expressar por meio dele. Aliás, há um motivo para que as leis existam em nossa sociedade no intuito de assegurar esse direito, pois é fato que assumir o brincar é importante para o desenvolvimento e reconhecimento da criança sobre o meio e o mundo em que vivemos.

Talvez um dos grandes obstáculos encontrados na sociedade é o fato da não aceitação das pessoas, seja por parte da família ou das/os professoras/es, sobre essa prática, por considerarem algo desnecessário de seguir. Porém, o que as pessoas acabam deixando de lado é que sem esse ato, a criança passaria a ser considerada uma tábula rasa como em anos atrás.

No artigo 16, IV do ECA temos: “o direito à liberdade compreende os aspectos dentre eles: brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 1990). O ECA garante que a criança tenha participação na sociedade, na qual este direito lhe assegure a vivência de brincadeiras e jogos no âmbito escolar. Nesse caso, é responsabilidade da sociedade e da família como um todo garantir que a criança tenha acesso à saúde, vida, alimentação, educação, esportes, lazer, profissionalismo, cultura, dignidade, respeito, liberdade e convivência família e comunidade.

Segundo a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB), Lei Nº 9.394/96 no Art.29. “A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996). Na Educação Infantil, a criança irá desenvolver várias habilidades que serão importantes para sua vida, como a construção de conhecimento e a possibilidade de se tornarem pessoas críticas e criativas.

Diante da proposta da LDB para a Educação Infantil, temos que reformular a prática pedagógica, transformando o cotidiano escolar num momento prazeroso e, ao mesmo tempo, desenvolver os aspectos físico, psicológico, intelectual e social da criança, e isto só acontece quando a criança se depara com brincadeiras e jogos que vão levar ao desequilíbrio e, automaticamente, a uma reconstrução do conhecimento (FARIAS, 2016, p.8).

A mediação docente é componente essencial para que a criança construa o “mecanismo fundamental em todo grupo é a interação que se dá por meio de diferentes vias de comunicação” (SAMPAIO, 2011, p. 63). Essa troca de experiências é fundamental para que professoras/es e estudantes possam ter uma interação que proporciona a construção de um diálogo em que as aprendizagens sejam mútuas-

Os PCNs são diretrizes que foram elaboradas pelo Governo Federal, constituindo-se como uma orientação sobre as rotinas escolares e um marco do que deve ser feito para subsidiar as/os educadoras/es para que suas práticas pedagógicas sejam da melhor qualidade. Em sua abordagem, os PCNs definem que o conteúdo não pode ser apenas “depositado”, mas

se consubstancie em uma prática de ensino que orienta a aprendizagem das/os estudantes. Sobre as brincadeiras, os PCN's (1997, p.27) indicam que:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se.

Os PCNs destacam a interação com o conteúdo que a/o estudante pode alcançar durante a vivência de práticas pedagógicas que envolvam brincadeiras. Nessa direção, citamos o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), documento que visa auxiliar as/os professoras/es no desenvolvimento dos planejamentos, avaliação e no seu trabalho educativo servindo como base para as suas práticas pedagógicas.

Este documento constitui-se em um conjunto de referências e orientações pedagógicas que visam a contribuir com a implantação ou implementação de práticas educativas de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras. Sua função é contribuir com as políticas e programas de educação infantil, socializando informações, discussões e pesquisas, subsidiando o trabalho educativo de técnicos, professores e demais profissionais da educação infantil e apoiando os sistemas de ensino estaduais e municipais (BRASIL, 1998, p. 13).

Este documento contribui para exercício da cidadania, retratando de modo geral propostas que visem a Educação Infantil, buscando melhorias para a implementação da educação do cuidar e educar. Mediante essas propostas, o RCNEI apresenta o brincar como um elemento de ações em que a criança utiliza para criar, imaginar e adquirir conhecimento.

De acordo como o RCNEI, as crianças assumem um determinado papel enquanto brincam, porque o

brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras (BRASIL, 1998, p.28).

O brincar é uma atividade que proporciona diferentes formas de experiência, onde todos têm papel importante no aprendizado e nas descobertas das crianças, estruturando regras, ficção, sendo como uma das brincadeiras em que a criança utiliza sua imaginação, permitindo imitar adultos, criar histórias que promovem a realização e a criação da autonomia BRASIL,(2018).

As DCNs é um documento normativo que apresenta orientações para a educação, direcionando a cada etapa de ensino atribuições a serem desenvolvidas no currículo e diretrizes que abordam o contexto em que a criança está inserida. As Diretrizes destacam o desenvolvimento de práticas pedagógicas na Educação Infantil, cujos eixos para o currículo abordam a interação das brincadeiras na primeira fase da educação:

- I - promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança;
- II - favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical;
- III - possibilitem às crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos;
- IV Recriem, em contextos significativos para as crianças, relações quantitativas, medidas, formas e orientações espaço temporais;
- V Ampliem a confiança e a participação das crianças nas atividades individuais e coletivas (BRASIL, 2010, p. 26-27).

Nesse sentido, conforme as DCNs, “as instituições de educação infantil devem criar procedimentos para acompanhamento do trabalho pedagógico e para avaliação do desenvolvimento das crianças, sem objetivo de seleção, promoção ou classificação” (BRASIL, 2010, p.29). Por isso, faz-se necessário que as/os profissionais da educação desenvolvam métodos que avaliem o desenvolvimento dos seus estudos através das propostas lúdicas.

Outro documento que queremos acrescentar a essa discussão é a BNCC. Ela é baseada nas DCNs em que, um documento não exclui a validade de outro. A BNCC complementa as DCNs, como se ele fosse a base da estrutura e o seu preenchimento. Assim, podemos compreender que a BNCC é um documento que define o conjunto de aprendizagens essenciais que garante que todas/os as/os estudantes tenham acesso à Educação Básica. Ela

representa um instrumento para a construção da equidade, na medida que define as aprendizagens essenciais, tendo um papel decisivo na formação integral da/o cidadã/o.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta 10 competências gerais para o desenvolvimento da Educação Básica, porque

Ao adotar esse enfoque, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC (BRASIL, 2018, p.13).

Cada competência eleva a um conhecimento, a uma atitude e valores que visam a educação integral da criança. A BNCC também é composta por eixos estruturantes, propostas para práticas pedagógicas e campos de experiência para o desenvolvimento da criança. Dentre os eixos estruturantes que integram as ações na Educação Infantil, podemos citar os direitos de aprendizagem e desenvolvimento: **conviver, participar, explorar movimentos, expressar e conhecer-se**. É importante que as crianças possam “**conviver** com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas” (BRASIL, 2018, p.38).

Para que esse direito seja atendido, a/o professor/a poderá desenvolver atividades que envolvam o trabalho em grupo, tarefas que possibilitem envolver a vida cotidiana das crianças, como organizar um ambiente de refeições ou acomodar brinquedos.

Participar permite que a criança se torne uma pessoa ativa na sociedade e exerça sua cidadania, que se manifesta na capacidade das crianças de agir, representar e decidir na “escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando” (BRASIL, 2018, p.38). O direito de participar conduz a criança a ser a protagonista de sua aprendizagem, desenvolver sua oralidade e ampliar sua presença diante dos desafios diários.

O direito de **explorar** possibilita a criança conhecer novos mundos de forma diferente, podendo obter conhecimento através das experiências vivenciadas. O direito de explorar permite:

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia (BRASIL, 2018, p.38).

As/Os estudantes poderão explorar lugares, objetos, músicas e histórias, através das atividades proposta pela/o professor/a, tendo com uma forma de explorar diversas maneiras de interações dentro do ambiente escolar, como forma de aprendizagem para o seu desenvolvimento escolar.

O direito de **expressar** se refere às capacidades que a criança utiliza para se comunicar de diferentes formas. De acordo com a BNCC esse direito acontece através de “Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens” (BRASIL, 2018, p. 34). As crianças poderão ser incentivadas a expressar suas ideias em rodas de conversas, diálogos, narração de histórias ou refletir sobre a trajetória dos personagens de um livro.

O direito de **conhecer-se** possibilita à criança a construção da sua própria identidade pessoal, cultural e social para ter uma visão positiva de si mesma e dos grupos em que está envolvida na escola, na sociedade e nas atividades cotidianas de sua própria família. De acordo com esse pensamento, as/os estudantes observam, fazem perguntas, julgam e são capazes de desenvolver raciocínios mais específicos. Ainda quando bebês, já têm o direito de se conhecerem por meio de atividades, como se olhar no espelho, por exemplo. Essa prática os ajudará a identificar suas próprias características (BRASIL, 2018).

Isto posto, entendemos que a criança tem a possibilidade de se desenvolver diante do contexto que ela está inserida, na qual, a escola e a família contribuem para o seu desenvolvimento social, sendo responsáveis por construir conhecimento cultural. A escola e a família são fundamentais no auxílio do processo de desenvolvimento da criança.

A BNCC também se estrutura em cinco campos de experiência. Eles

constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural. A definição e a denominação dos campos de experiências também se baseiam no que dispõem as DCNEI em relação aos saberes e conhecimentos fundamentais a ser propiciados às crianças e associados às suas experiências (BRASIL, 2018, p.40).

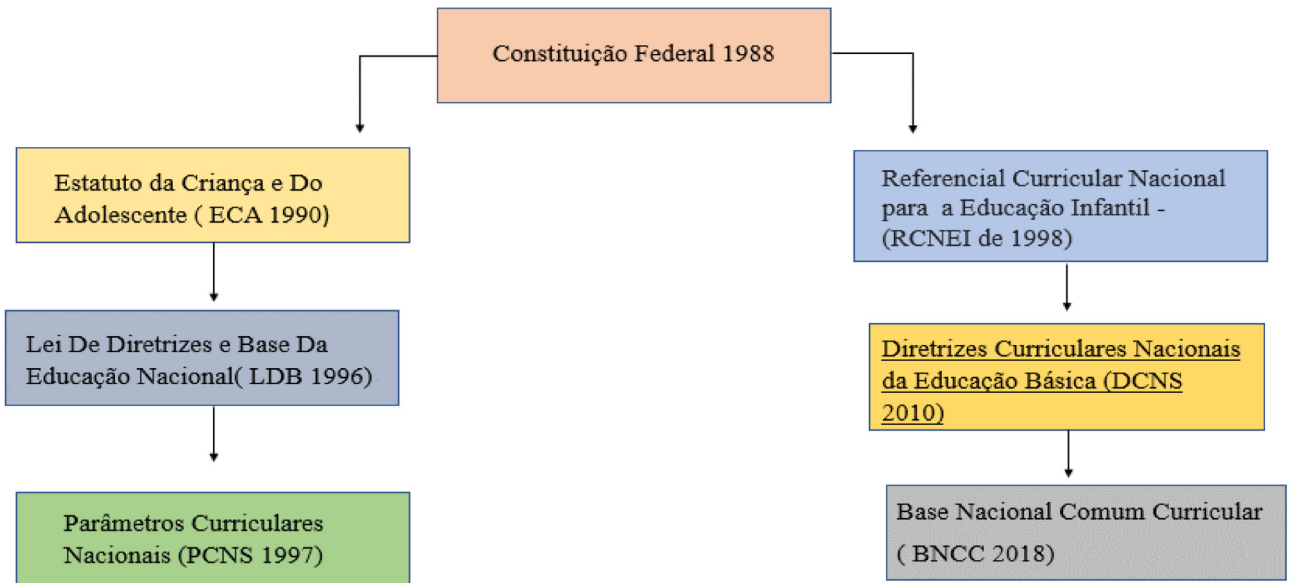
Os campos de experiência são: *O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações* (BRASIL, 2018, p. 25). A BNCC apresenta habilidades que proporcionam a/o professor/a planejar e ampliar suas aulas, proporcionando novos mecanismos para o desenvolvimento de atividades que incluam as 10 competências, que auxiliam no ensino. Desse modo, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC (BRASIL, 2018, p.11).

Cada competência traz conceitos, práticas e atitudes que buscam a integração da/o estudante visando suas principais necessidades. A BNCC destaca alguns aspectos importantes para a Educação Infantil trazendo as brincadeiras como uma das principais características para o desenvolvimento da criança, pois “Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções” (BRASIL, 2018, p.33).

As escolas da Educação Infantil constituem espaços que são propícios para que a criança vivencie novas descobertas, sentimentos e aprendam a lidar com seus medos. Ao utilizar a ludicidade como uma metodologia de ensino, ela se torna essencial para que ocorra o desenvolvimento da aprendizagem.

A BNCC traz propostas a serem trabalhadas e desenvolvidas na educação para garantir um ensino significativo que é garantido por lei, pois toda criança tem o brincar como uma das ações do seu cotidiano. A BNCC entende o brincar como uma prática pedagógica que auxilia as/os professoras/es no processo de ensino aprendizagem envolvendo a participação das crianças.

Podemos observar no Esquema 2, uma representação das Legislações que garantem o brincar como um dos processos de aprendizagem das crianças na Educação Infantil.



Esquema 2: Legislações brasileiras sobre ludicidade

Fonte: elaborado pela pesquisadora (2022).

O esquema 2 aborda as principais legislações que garantem o lúdico como um dos principais direitos que a criança possui desde os primeiros anos de vida como uma forma de aprendizagem dentro do ambiente escolar, com competências e habilidades a serem trabalhadas na Educação Infantil.

Nesse sentido, a participação da/o professor/a é de suma importância no desenvolvimento de suas práticas pedagógicas, pois o trabalho docente proporciona atividades que auxiliam as/os estudantes em sua aprendizagem, desenvolvendo a criatividade, a linguagem e o seu senso crítico. Como isso, a formação docente que envolve o ensino mediado por práticas pedagógicas lúdicas, contribui para uma educação de qualidade e significativa, gerando assim, o prazer em aprender. O lúdico possibilita para o crescimento intelectual das crianças a partir das atividades trabalhadas dentro da sala de aula. Conforme Dallabona; Mendes (2004, p.02) o lúdico tem como objetivo:

O lúdico na Educação Infantil tem por objetivo oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na educação infantil, procurando provocá-lo, para que insira o brincar em seus projetos educativos, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil.

Os autores ressaltam a importância de se trabalhar o lúdico no contexto escolar, e principalmente, na mediação e no planejamento das atividades estabelecendo objetivos ao inserir jogos, brincadeiras para que ocorra o desenvolvimento de habilidades e a interação social. A/O professor/a como mediador/a do conhecimento, pode explorar maneiras para aperfeiçoar suas metodologias, melhorando a qualidade do ensino e buscando motivar a participação através de desafios e dinâmicas que provoquem a descoberta de novos meios de conhecimento, que proporcionem a participação, a comunicação e interação com os demais colegas. De acordo com Teixeira, (2010, p.66), entendemos que a intervenção da/o professor/a “durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no brincar espontâneo. O professor/a deve oferecer matérias, espaço e tempos adequados para que a brincadeira ocorra em sua essência”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da pesquisa realizada, podemos observar que as/os autoras/es e documentos que ressaltam a importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula, como uma metodologia que proporciona compreender melhor os conteúdos. A criança, por sua vez, é motivada a querer resolver as atividades com mais atenção, melhorando assim, a qualidade do desenvolvimento e aprendizagem. Vimos que brincar é um dos direitos principais da criança, por meio do qual ela adquire conhecimentos e participa ativamente no desenvolvimento das atividades. Verificamos a contribuição do lúdico, da ludicidade, dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, ao proporcionar benefícios para a criança que aprende de forma prazerosa, e para a/o docente que pode fornecer experiências significativas na tomada de decisões, solução de problemas, desenvolvimento do raciocínio lógico, construção de valores e a formação para a cidadania.

A pesquisa pode contribuir para que a/o docente observe o valor que a ludicidade pode proporcionar para a/o estudante, discutindo as propostas apresentadas nas legislações que asseguram o brincar com um dos direitos que a criança possui. Portanto, o lúdico pode ser usado como um recurso de ensino que proporciona o desenvolvimento de novas habilidades. Desta forma, é preciso lembrar que é dever das instituições fornecer um espaço adequado para a realização das atividades recreativas, favorecendo uma relação com a aprendizagem. Por fim, o estudo realizado reconhece o lúdico como uma proposta de atividade voltada para o

desenvolvimento da imaginação, da resolução e do autoconhecimento, contribuindo para as práticas pedagógicas da Educação Infantil. A Pesquisa foi bastante desafiadora pois, em alguns momentos pensei que não iria conseguir concluir, mais apesar das dificuldades a pesquisa foi bastante propulsora para o meu desenvolvimento acadêmico levando como uma das práticas que pretendo adotar em minhas atividades pedagógicas auxiliando em uma aprendizagem mais significativa e prazerosa para meus futuros alunos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; RODRIGUES, Lays Aires. **O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil**. Humanidades e Inovação, Palmas, ano 2, n. 1, jan./jul. 2015, p. 25-41.
- ARIES, P. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 05 de dezembro de 1988.
- _____. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 1990.
- _____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394/1996. Brasília, DF: MEC, 1996.
- _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Ministério da Educação. Brasília, MEC/SEF, 1997.
- _____. Ministério da Educação e Desporto, Secretaria de Educação Fundamental Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1998.
- _____. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC; SEB, 2010.
- _____. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, 2018.
- CARMO, J. José. **A bola e a história do brinquedo**. Curitiba: Pimpão Livros e Materiais Pedagógicos Ltda, 2017.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

FARIAS, Vania Lopes. **A importância do lúdico no cotidiano da Educação Infantil**. Niterói. (Pós-Graduação) Universidade Candido Mendes AVM – Faculdade Integrada, 2016.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa**, 2001.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

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

//////////LEITE, S.R.M.; SILVA, A.T.T. **Infância e ludicidade: a experiência do brincar na ludoteca**. Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação e Infância, Departamento de Educação da Universidade Estadual de Londrina, 2010, p-3.

LUCKESI, Cipriano C. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese**. Ludopedagogia, Salvador, BA: UFBA/FACED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**, 2006. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso: 30/04/2022.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação Vitória da Conquista Ano IXn.15p.111-130**, 2015. Disponível em: <https://moodle.ead.unb.br/mod/assign/view.php?id=115298> Acesso em: 19/11/2021.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação Infantil e Ludicidade**. Teresina: EDUFPI; 2009.

SAMPAIO, Simaia. **Dificuldades de Aprendizagem: a psicopedagogia na relação sujeito e escola**. 3. Ed. Rio de Janeiro: Wark Editora, 2011.

OSOARES, I. C., ZAIM-DE-MELO, R., GRILLO, R. de M., & de SOUZA RIZZO, D. T. **Os direitos das crianças cantado e contado**. *Cenas Educacionais*, 5, 2022, e12038. Recuperado de <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/12038>.

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: wak, 2010.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis, SC: Cidade futura, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. 6 .ed. São Paulo: Martins Fontes,1984.