

# LUDOPEDAGOGIA: A ESSÊNCIA DO BRINCAR COM O FOCO NO ENSINO E APRENDIZAGEM PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

## LUDOPEDAGOGY: THE ESSENCE OF PLAY WITH A FOCUS ON TEACHING AND LEARNING FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Patricia Nobre Silva **1**  
Silvanis dos Reis Borges Pereira **2**  
Neila Barbosa Osório **3**

**Resumo:** A ludopedagogia é uma abordagem educacional que integra o jogo e o brincar no processo de aprendizagem, em conformidade com diversas diretrizes educacionais. O artigo traz a temática ludopedagogia: a essência do brincar com o foco no ensino e aprendizagem para a educação infantil. Tem o objetivo principal de identificar a influência do lúdico na educação infantil, as suas contribuições para o desenvolvimento da criança. O trabalho tem como problemática: Quais os benefícios da ludopedagogia no processo de aprendizagem da educação infantil? É uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, quanto ao objetivo descritiva. Embasou-se em autores como: Rau (2012); Silva (2006); Kishimoto (2017) entre outros. Conclui-se que a ludopedagogia torna o aprendizado mais significativo e adaptado ao ritmo e às necessidades de cada criança. Promove a socialização, a criatividade, o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades emocionais, contribuindo significativamente para a formação integral das crianças.

**Palavras-chave:** Criança. Educação Infantil. Lúdico. Ensino.

**Abstract:** Ludopedagogy is an educational approach that integrates play and games into the learning process, in accordance with various educational guidelines. The article deals with the theme of "ludopedagogy: the essence of play with a focus on teaching and learning for early childhood education". Its main objective is to identify the influence of play in early childhood education and its contributions to children's development. The problem with this work is: What are the benefits of ludopedagogy in the learning process in early childhood education? This is a bibliographical study with a qualitative approach and a descriptive objective. It was based on authors such as: Rau (2012); Silva (2006); Kishimoto (2017) among others. The conclusion is that ludopedagogy makes learning more meaningful and adapted to the pace and needs of each child. It promotes socialization, creativity, logical reasoning, problem-solving, and the development of emotional skills, making a significant contribution to children's all-round development.

**Keywords:** Children. Early Childhood Education. Play. Teaching.

- 
- 1** Pedagoga Egressa do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins-Unitins (campus Araguatins). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0265405084392754>. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-9984-6390>. E-mail: [patynobresilva07@gmail.com](mailto:patynobresilva07@gmail.com)
  - 2** Professora pesquisadora na Universidade Estadual do Tocantins (Unitins). Doutoranda em Educação na Universidade Federal do Tocantins (UFT). Bolsista CAPES doutorado sanduiche em Portugal. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8634558572555772>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4580-5681>. E-mail: [silvanisborges@hotmail.com](mailto:silvanisborges@hotmail.com)
  - 3** Professora Doutora Pesquisadora na Universidade Federal do Tocantins (UFT). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8325746711520223>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6346-0288>. E-mail: [neilaosorio@mail.uft.edu.br](mailto:neilaosorio@mail.uft.edu.br)

## Introdução

O lúdico é um mecanismo educacional que enfatiza a influência positiva dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizado e desenvolvimento do estudante. Ele concentra-se na promoção do pleno desempenho da criança por meio de atividades lúdicas, as quais não só proporcionam prazer e diversão, mas também fomentam a interação, facilitam a aquisição de conhecimento e permitem ao estudante explorar e compreender o mundo enquanto brinca. Esse enfoque no lúdico destaca a importância não apenas do aprendizado, mas também da experiência integral da criança ao se envolver no ato de brincar como forma de compreensão e descoberta.

Desse modo, lúdico é trabalhado na educação infantil, sobretudo no ensino fundamental – anos iniciais. É importante salientar que a ludicidade é um tema recorrente na literatura e que sua existência é desde os primórdios da humanidade e a contar do princípio está sendo estudada e compreendida como instrumento de ensino e aprendizagem, transformando-se em uma ferramenta indispensável para obtenção de conhecimento da criança e um forte aliado para o professor.

Contexto em que os documentos diretrizes da Educação Infantil como o Referencial Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), de 1998, os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil (PCN), de 2006, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), de 2010 e a Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil (BCNEI), de 2017, reconhecem que o lúdico não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, contribuindo para sua formação como cidadãos autônomos, criativos e críticos.

Com essa mesma perspectiva, a problemática analisada neste artigo concentra-se no seguinte questionamento: Quais os benefícios da ludopedagogia na execução de instrução e aprendizagem da educação infantil? Os resultados esperados partem da afirmação que a ludopedagogia colabora de forma positiva para a evolução completa da criança, por via de práticas lúdicas.

Assim, esta pesquisa tem como principal objetivo identificar a relevância do lúdico na educação infantil e as suas contribuições para o desempenho da criança. Elenca-se como objetivos específicos: verificar a significância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental; refletir sobre o desenvolvimento da criança pela prática da ludicidade; e analisar as contribuições da ludopedagogia na origem do desempenho infantil.

É uma pesquisa do tipo bibliográfica, na qual se buscou as relações variáveis para a temática do lúdico. A abordagem é qualitativa e, quanto ao objetivo, descritiva. Foram analisadas e sistematizadas as contribuições dos autores que defendem o lúdico, para contextualizar o referencial teórico com explicações sobre a relevância do tema ludopedagogia.

Para destacar a relevância do aspecto lúdico e o papel fundamental do brincar na educação infantil, fundamenta-se a análise em autores renomados, tais como Rau (2012), Bacelar (2009), Kishimoto (2017), entre outros.

Neste artigo, aborda-se as concepções e caracterização do lúdico na educação infantil, posteriormente, a criança por recorrência da aprendizagem lúdica, os conceitos de brincadeiras, jogos e brinquedos pertinentes à instrução de ensinamento e do saber na educação infantil, concluindo com exemplos para brincar, jogar e o brinquedo.

## Concepções de lúdico na educação infantil

O termo ‘lúdico’ evoca sensações de prazer, integração e alegria associadas a uma atividade específica. Atualmente, definir o ‘lúdico’ de forma exclusiva tornou-se desafiador, dada a vastidão de interpretações do termo e suas nuances. Embora sua concepção mais difundida esteja ligada a atividades como jogos e brincadeiras, a ludicidade abrange um espectro mais amplo de expressões e experiências.

Os autores Almeida e Rodrigues (2015, p. 29) mencionam que “o termo lúdico tem origem do latim “ludus” e tem como significado brincar. Todavia estabelecer um conceito para o processo de brincar não é uma tarefa fácil, visto que cada pessoa acaba criando o seu próprio conceito para o lúdico”.

Bacelar (2009, p. 24) contribui afirmando que “frequentemente, o jogo e a brincadeira são

utilizados como sinônimos de lúdico. Vemos muitas vezes, o lúdico associado ao lazer, a satisfação, ao deleite, ao prazer”. De fato, a ludicidade, estimula a sensação de liberdade e espontaneidade na criança, fomentando tanto a sua inventividade quanto o seu desenvolvimento social e pessoal.

Partindo dessa ideia, Almeida e Rodrigues (2015) discutem que, na interpretação de Vygotsky (1987), por meio das brincadeiras, o lúdico fortalece os laços sociais, estimula a imaginação e potencializa a inventividade. E, na visão Piagetiana, a brincadeira não dispõe de um significado concreto, o brincar para Piaget é o meio que a criança usa para expressar sua conduta de forma livre e natural.

É perceptível o quão é necessário o lúdico para o desempenho da criança enquanto sujeito histórico e social, evidentemente há um aprendizado significativo ao brincar e jogar. É importante enfatizar que é um mecanismo de instrução indispensável ao contexto coletivo e afetivo, posto que o lúdico cria movimentos de ação e reflexão no processo de aprendizagem.

Carvalho (2016) enfatiza a importância fundamental do ato de brincar para o pleno desenvolvimento das crianças ao participarem de atividades lúdicas. À medida que se envolvem nessas práticas, surgem jogos e brincadeiras que fazem parte intrínseca de suas vidas desde os primórdios, integrando, assim, a criança em experiências que promovem a estruturação de sua identidade.

É evidente que a ludicidade é a fonte para novas experiências e descobertas de mundo, por isso deve ser trabalhada desde a primeira infância. Nesse contexto, Carvalho (2016) ressalta que a ludicidade se destina especialmente às crianças, buscando estabelecer um aprendizado genuíno e abrangente nos aspectos sociais, culturais, afetivos e cognitivos. Por conseguinte, ela se torna uma ferramenta indispensável na educação infantil, figurando como um valioso aliado para os educadores ao influenciar suas metodologias e contribuir de forma significativa para o desenvolvimento infantil.

## **Diretrizes nacionais para educação infantil**

A infância representa um estágio decisivo na formação do indivíduo, em que a maneira de educar envolve despertar o interesse através da prática. Kulhmann (1998) compartilha dessa visão, enfatizando que a infância se caracteriza pela interação da criança com a realidade do mundo. É nesse intercâmbio que elas se inserem no contexto social, cultural e histórico, moldando comportamentos, internalizando valores e evoluindo pessoalmente.

Compreender a criança como um ser social implica considerar sua história pessoal, considerá-la como um sujeito detentor de direitos e plenamente apto a aprender, de modo que as instituições devem elaborar seus currículos para a Educação Infantil com o intuito de promover o desenvolvimento integral da criança. Essa abordagem visa proporcionar à criança a oportunidade de explorar e compreender plenamente o mundo ao seu redor, conforme as diretrizes nacionais para a Educação Infantil no Brasil que estão estabelecidas na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), 1998, Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), 2010, e a Base Nacional Comum Curricular para Educação Infantil (BNCC), 2017.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) foi um documento elaborado, em 1998, pelo Ministério da Educação do Brasil. Esse referencial tinha como objetivo oferecer orientações pedagógicas para professores, gestores e demais profissionais envolvidos na educação de crianças de 0 a 6 anos. Buscava promover uma abordagem educacional que considerasse as especificidades dessa faixa etária, valorizando o brincar, a interação social, a autonomia e a construção do conhecimento de forma lúdica. O documento também destacava a importância do cuidado, do afeto e do respeito ao ritmo de desenvolvimento de cada criança (Brasil, 1998).

O documento estava dividido em três volumes, cada um focado em uma faixa etária específica (de 0 a 3 anos, de 4 a 5 anos e de 6 anos). Abordava temas como a organização do espaço, o papel do educador, a importância das brincadeiras e atividades lúdicas no processo de aprendizagem, entre outros aspectos relevantes para a educação infantil.

Embora tenha sido um marco importante na orientação da prática pedagógica para a

educação infantil no Brasil, é válido notar que ao longo do tempo, novas diretrizes e documentos foram desenvolvidos para atualizar e complementar as orientações pedagógicas nesse campo.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil de 2010 foram um marco importante para a educação no Brasil. Elas enfatizam a importância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças, reconhecendo que o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento integral dos pequenos (Brasil, 2010)

Essas diretrizes valorizam a ludicidade como um elemento central no currículo da educação infantil, destacando que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas sim uma forma de a criança se expressar, interagir, experimentar, conhecer o mundo ao seu redor e construir seu conhecimento de maneira ativa e prazerosa (Brasil, 2010). Além disso, as diretrizes também destacam a importância dos professores e educadores na criação de ambientes propícios ao brincar, onde as crianças tenham acesso a materiais variados, espaços adequados e estímulos para explorar sua criatividade, imaginação e desenvolver habilidades socioemocionais, cognitivas e motoras (Brasil, 2010).

Nessa abordagem o lúdico não é separado do aprendizado formal, mas sim uma parte integrante e essencial do processo educativo na primeira infância, reconhecendo seu papel no desenvolvimento pleno das crianças (Brasil, 2010).

A BNCC (2018) vai na mesma direção dos documentos anteriores de criança como um sujeito histórico e detentor de direitos destaca sua capacidade de construir identidades individuais e coletivas por meio de interações, relações e práticas diárias. Nesse contexto, a criança não apenas brinca, imagina e fantasia, mas também deseja, aprende, observa, experimenta e questiona. Ao fazer isso, ela não apenas absorve informações, mas também contribui para a produção de cultura ao construir significados sobre a natureza e a sociedade (Brasil, 2017). Este entendimento enfatiza a criança como um agente ativo e participativo em seu ambiente, cujas ações e experiências têm um papel fundamental na formação de sua identidade e na criação de conhecimento.

O documento reconhece a importância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças. Ele propõe que as instituições de ensino ofereçam experiências que permitam o desenvolvimento integral dos pequenos, considerando não apenas aspectos cognitivos, mas também emocionais, sociais, físicos e culturais (Brasil, 2017). Dentro desse contexto, o lúdico é valorizado como uma forma de as crianças aprenderem brincando, por meio de jogos, atividades criativas, música, contação de histórias, dramatização e outras práticas que estimulem a curiosidade, a experimentação e a imaginação.

A BNCC para a Educação Infantil enfatiza que o brincar é uma das principais maneiras pelas quais as crianças exploram e compreendem o mundo ao seu redor. Além disso, ressalta que os educadores devem proporcionar ambientes ricos em materiais e oportunidades que incentivem essa ludicidade, considerando as especificidades de cada faixa etária e as necessidades individuais de cada criança (Brasil, 2017).

## **Caracterizando o lúdico na educação infantil**

Na educação infantil, o uso do lúdico como procedimento pedagógico engloba atividades que visam principalmente o brincar e o jogar. Essas práticas são ferramentas essenciais que facilitam a interação entre alunos e educadores, promovendo uma correlação significativa entre eles. Para Macedo, Petty e Passos (2004, p. 13) “o brincar é preciso para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação etc.)”.

Desta maneira, o exercício lúdico desperta na criança um sentimento de contentamento e divertimento. Por meio da brincadeira ela pode aprender consigo mesma, com o manuseio dos objetos que serão disponibilizados para brincar e nas relações, nas trocas, com os indivíduos da sua proximidade. Enfatiza-se essa prática para o desenvolvimento do senso crítico, para em conflitos exercerem o diálogo e solucionarem problemas.

mais importantes da vida da criança - o espaço, o tempo, o seu corpo, seus conhecimentos, suas relações com pessoas, objetos e atividades - são oferecidas na qual ela, quase sempre, é a única protagonista, a responsável pelas ações e fantasias que compõem essa atividade (Macedo; Petty; Passos, 2004, p. 14).

À vista disso, a criança alcança uma junção com um mundo real por entre as ações lúdicas, permitindo-se explorar o seu conhecimento empírico com o mundo verdadeiro. Segundo Sant'Anna e Nascimento (2012, p. 30), "qualquer atividade lúdica provoca estímulos nas pessoas, explorando seus sentidos vitais, operatórios e psicomotores, propiciando o desenvolvimento completo das suas funções cognitivas".

Permitir o brincar na esfera educacional não significa desacompanhar a criança sem nenhum acompanhamento, o educador nessa situação deve mediar o processo e tornar a brincadeira mais significativa. De acordo com Navarro (2009, p. 2128), "a mediação no contexto da escola se destaca das mediações cotidianas pela intencionalidade da ação. A educadora a todo o momento se preocupa com a aprendizagem das crianças". É importante que essa mediação ocorra pelo educador de modo a ter uma noção de tempo e aproveitamento das crianças.

É explícito que o lúdico desempenha um papel fundamental na educação infantil, desfazendo o tabu que, muitas vezes, nega a importância das práticas lúdicas. As atividades de jogar, brincar e o uso de brinquedos têm um significado crucial no ensino das crianças. Isso prova que não se trata de perda de tempo ou falta de criatividade por parte do educador; ao contrário, essas práticas são essenciais para o aprendizado das crianças, contribuindo significativamente para o seu desenvolvimento.

Carvalho (2016) ressalta que o lúdico se revela como um eixo central da experiência humana, permeando todas as fases da vida, com especial destaque na infância. Este enfoque reforça a importância de a criança vivenciar momentos de ludicidade, indo além da mera diversão, para também perceber a evolução do conhecimento e a troca de experiências enquanto se engaja nesse ambiente lúdico. É essencial que a criança não apenas se divirta, mas também aprenda e se desenvolva durante esses momentos.

Corroborando com essa concepção Carlos (2010, p. 20), quando afirma que:

[...] O brincar é próprio da criança, e não deve ser utilizado dentro da sala de aula como uma forma isolada de todo o processo de educação, ou seja, ele deve estar presente em sala de aula como forma de auxílio para a aprendizagem, como ferramenta pedagógica auxiliando o professor em sua prática no cotidiano escolar.

Portanto, é de extrema importância incorporar atividades lúdicas no ambiente escolar, devido ao impacto positivo que o aspecto lúdico tem sobre os alunos. Durante essas atividades, os estudantes se envolvem emocionalmente, tornando a experiência mais gratificante e eficaz para o processo de ensino e aprendizagem. O educador deve integrar-se a essa prática lúdica para enriquecer o ensino e proporcionar uma abordagem agradável para todos os participantes envolvidos nessas dinâmicas.

## **A criança e a aprendizagem lúdica**

A criança é um ser histórico e social que, desde os anos primários da sua existência, está criando e recriando o seu mundo. Seja por meio do brincar ou do jogar, essa fase inicial do desenvolvimento humano merece valorização. Observa-se que a ludicidade não se restringe a uma faixa etária específica; ela é um recurso significativo para todas as idades, ainda que sua prática seja especialmente relevante durante a primeira infância.

Na percepção de Almeida (2007, p. 45-46),

A ação lúdica - representada pelo brinquedo, pela brincadeira e pelo jogo – como função educativa tem suas origens nos tempos mais remotos e ganhou especial força com a expansão da educação infantil [...] No entanto, é preciso esclarecer que a relação com esses termos deve refletir sempre o significado real do lúdico como o aqui defendido, não como mero passatempo ou divertimento.

A citação retomada destaca a longa trajetória da ação lúdica como uma ferramenta educacional, tendo suas raízes desde tempos antigos e ganhando maior relevância com a expansão da educação infantil. O autor ressalta a importância de não subestimar a conexão entre brinquedo, brincadeira e jogo com o processo educativo. A ênfase na distinção entre o lúdico e mero entretenimento é essencial. O lúdico vai além do simples passatempo; ele carrega consigo um propósito educativo e de desenvolvimento. Portanto, é vital compreender e empregar esses termos dentro do contexto educacional, reconhecendo o significado mais profundo do lúdico como uma ferramenta de aprendizagem e crescimento.

Carlos (2010, p. 19) “admite que a criança tem necessidade de brincar e jogar para se orientar no espaço, para pensar, para comparar, para perceber e sentir”. Assim, no espaço de brincadeiras, a criança descobre novas experiências por intermédio da sua imaginação, cada uma do seu jeito singular de criar e reinventar. Por via dessa criação imaginária, ela socializa com seus colegas e, conseqüentemente, cria um novo mundo.

Seguindo a mesma linha de pensamento, Kishimoto (2017) afirma que o brinquedo na infância reflete elementos do mundo real, incorporando seus princípios, formas de agir e explorando o potencial imaginativo na criação de objetos através do ato de brincar.

Ratifica Costa (2013, p.13) que:

Mediante o brincar a criança estimula a sua sociabilidade, faz amigos, aprende a compartilhar e a respeitar o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo, e a envolver-se nas atividades apenas pelo prazer de participar, sem visar recompensas nem temer castigos. Brincando, a criança estará buscando sentido para sua vida. A sua saúde física, emocional e intelectual poderá depender, em grande parte, dessa atividade lúdica.

Costa (2013, p. 16) ainda enfatiza que “a inclusão de brincadeiras na prática pedagógica poderá enriquecer as atividades, podendo assim contribuir para inúmeras aprendizagens”. A autora cita que esse aprendizado se dá por modo da ação lúdica, favorecendo a criança saberes sobre sua imagem corporal, sua coordenação motora, a linguagem e a imitação.

Apreendem Silva, Nery e Silva (2015, p. 4) que “através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo”. Assim, a criança naturalmente desperta sua curiosidade e se envolve no ato de brincar, uma prática que oferece uma ampla gama de informações e conhecimentos à criança, permitindo até mesmo a descoberta de si mesma durante essas atividades lúdicas.

O lúdico oferece à criança a oportunidade de se perceber e se entender melhor. Através das brincadeiras, jogos e atividades lúdicas, a criança explora suas habilidades, desenvolve sua criatividade, compreende suas emoções e aprende sobre suas preferências. Essas experiências lúdicas são como um espelho, refletindo aspectos importantes do seu desenvolvimento, permitindo-lhes explorar e compreender a si mesma de maneira mais profunda. Rau (2009, p. 101) quando menciona que:

A criança sente quando brinca com seu corpo, descobre suas características corporais e estabelece relações coerentes entre as diferentes partes do seu corpo na relação vivida no espaço. A criança o percebe e o representa, o que lhe permite ampliar o universo de explorações dos aspectos imitativos e simbólicos.

Seguindo o raciocínio da autora as crianças estão livres para aprender sobre si, nessa questão é importante ressaltar que por via da atividade a criança não se limita e não se pressiona, ou seja, é uma aprendizagem espontânea. Kishimoto (2017, p. 17) discute que “o que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando está a brincar, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física”.

Diante do exposto, é fundamental que o educador promova um ambiente criativo, onde o estudante se sinta confortável e tenha a liberdade de se expressar, facilitando assim seu processo de aprendizagem. Portanto, o lúdico é compreendido como uma ferramenta fundamental para o professor, sendo uma abordagem descomplicada que auxilia na implementação de uma metodologia inovadora e inclusiva para os educandos.

## **Concepção lúdica: brincadeiras, jogos e brinquedos**

Percebe-se que o termo lúdico está relacionado a atividades ou elementos ligados ao jogo, à brincadeira e ao entretenimento, que possuem um caráter de diversão, criatividade e aprendizado. Essa palavra refere-se ao aspecto recreativo e prazeroso presente em atividades que estimulam a imaginação, o raciocínio, a socialização e o desenvolvimento, especialmente em contextos educativos e de crescimento pessoal. Nessa perspectiva, nessa seção discute-se as distinções existentes sobre o uso do significado dos termos jogos, brincadeira e brinquedo na literatura estudada.

## **Jogos**

A significância do termo jogo é bastante complexa e sujeita a diferentes interpretações. Uma das interpretações mais comuns é a ideia de jogo como uma atividade que implica regras a serem seguidas por todos os participantes, sendo essencial o respeito a essas regras. Esse é um ponto distintivo em relação à prática de brincar e ao uso de brinquedos.

Inicia-se com o pensamento de Kishimoto (2017) que diz não ser uma tarefa fácil definir tudo que é o jogo, segundo a autora o jogo pode ser entendido de várias formas e cada pessoa compreende do seu jeito a ação de jogar.

Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros (Kishimoto, 2017, p. 11).

Nota-se o ato de brincar e jogar sempre existiram e são ações essenciais para o desenvolvimento do ser humano, sobretudo na educação infantil. Kiya e Dionizio (2015, p. 3) complementam afirmando que “[...] o jogo sempre esteve presente em diferentes culturas. É fato que homem, adulto, criança, idoso ou adolescente, sempre fez uso do jogo, geralmente com finalidade lúdica, mas não somente com essa finalidade”.

Carlos (2010) menciona que o jogo proporciona à criança aprimorar habilidades linguísticas, imaginação, interação social, iniciativa e independência. Isso favorece formar um indivíduo capaz de enfrentar desafios e contribuir para a construção de um mundo mais desenvolvido. Além de facilitar a interação do estudante com professor. Segundo Kiya e Dionizio (2015, p.9),

Buscando por respostas sobre como tornar o ensino agradável tanto para os alunos quanto para os professores percebemos

que o uso de jogos bem como de atividades lúdicas, como recursos metodológicos, podem ser a saída para melhorar o processo de ensino e aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso.

As palavras dos autores destacam o uso de jogos e atividades lúdicas como estratégias metodológicas promissoras para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. Essas ferramentas não apenas dinamizam o ambiente educacional, mas também tornam o trabalho nas escolas mais envolvente e prazeroso, proporcionando uma experiência de aprendizado mais significativa para todos os envolvidos. Ratifica Rau (2017, p. 61) ao abordar que a “ludicidade dos jogos é um meio pedagógico que precisa ser mais utilizado, atendendo os interesses do professor e do aluno nesse processo de aprender”.

Segundo Rau (2017, p. 47), “os jogos e as brincadeiras se modificam de geração para geração, refletindo as transformações sociais, se manifestando na ação humana com características de lazer e com uma forma de expressão”. Sendo assim,

essas atividades não são apenas formas de entretenimento, mas também carregam em si características que refletem as dinâmicas sociais, oferecendo uma forma de lazer e uma expressão cultural em constante transformação, alinhada com os contextos e evoluções da sociedade.

Na concepção de Almeida (2007), o jogo para ser jogo necessita ter três etapas que precisam ser respeitadas. Em primeiro lugar, ele menciona que para haver jogo é conveniente que o sujeito tenha consciência do que está jogando; na segunda etapa, é necessária uma coleção de regras estabelecidas e definidas, e a terceira é a liberdade de se expressar, outro fator que é marcado no jogo.

No jogo, a liberdade de ação do jogador é uma prática voluntária e de motivação episódica, fruto da ação da pessoa e do meio. O que a caracteriza no jogo, diferentemente da liberdade intuitiva e espontânea da brincadeira, é o grau de intencionalidade como um fenômeno de ação da consciência expressa de diferentes formas. Nesta ação se encontram embutidas noções de ética, de solidariedade, de liberdade e de limites da conduta humana (Almeida, 2007, p. 25).

Considerando essas reflexões sobre o jogo, fica evidente que a prática de jogar envolve não apenas o aspecto lúdico, mas também abrange questões específicas relacionadas a regras, interações e respeito às diversas culturas. Não se trata apenas de jogar por jogar, mas sim de participar ativamente, buscando fazer diferença no mundo ao se envolver no jogo para obter um aprendizado significativo e enriquecedor.

Diante dessas considerações sobre o jogo, é notório que a ação de jogar tem a conduta lúdica, mas que vai além da ludicidade e que se preocupa com aspectos específicos de regra, de exposição e de respeito com as diferentes culturas, não é simplesmente por jogar mais, é para fazer a diferença no mundo que está inserido, envolvendo-se no jogo para ter um aprendizado significativo.

## **Brincadeira**

O brincar localiza-se incorporada no lúdico e tem, como característica principal, regras mais simples, implícitas ou explícitas, promove o sentimento de espontaneidade, de prazer, liberdade e trabalha as funções cognitivas, físicas e sociais das crianças. Almeida (2007, p.26) expõe que “no significado de brincadeira, está presente um conjunto de interpretações e sentidos, que variam de acordo com a idade, o sexo, a cultura, o meio e a época”. Abordar sobre o termo brincadeira não é simples, o brincar é uma ação complexa e com muitas interpretações.

[...] Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo [...] desta forma, brinquedo e brincadeira

relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (Kishimoto, 2017, p. 26).

Com a explanação acima, é certo que há uma conexão entre termo brincar com o lúdico, ao se unirem diferenciam do ato do jogo. A criança quando está a brincar transforma-se em protagonista da brincadeira, elas criam e recriam situações que instigam o seu conhecimento, o seu senso-crítico, a sua imaginação, facilitam o empenho e a interação com os seus colegas e seu educador. Segundo Rau (2017, p. 86),

Na brincadeira o elemento que aparece inicialmente é a imaginação, a ação livre e espontânea, a presença da representação de seu cotidiano. A criança expressa as relações culturais, afetivas e sociais nas quais está envolvida, vivência e troca de papéis e posições e, nesse sentido, faz acordos em uma tentativa de organizar a ação lúdica.

Entende-se que as palavras do autor ressaltam a importância da imaginação na brincadeira, como o ponto inicial em que a ação se desenvolve de forma livre e espontânea. Através da brincadeira, a criança representa elementos do seu dia a dia, expressando suas relações culturais, afetivas e sociais. É um espaço onde ela vive e explora diferentes papéis e posições, enquanto tenta organizar essa ação lúdica por meio de acordos, aprendendo a lidar com regras e interações sociais, contribuindo para o seu desenvolvimento integral.

Nesse contexto, no imaginário da criança, são criadas narrativas em que a criança compõe sua identidade e sua autonomia, esse ato de fantasiar é existente na vivência da criança desde muito cedo. Pela visão de Rau (2017, p. 95), “a criança vivencia papéis e situações do seu cotidiano por meio das brincadeiras”.

Nesse mesmo limiar, Costa (2012, p.10) frisa que:

A brincadeira é a melhor forma da criança se comunicar, sendo um instrumento que ela possui para conviver com outras crianças. Brincando, ela aprende sobre o mundo que a cerca, integrando-se. Brincando, ela convive com os diferentes sentimentos de sua realidade interior e, aos poucos, aprende a se conhecer e a aceitar a existência dos outros.

A autora registra a importância da brincadeira como uma linguagem natural para a criança se comunicar e interagir com outras crianças. Ainda destaca no brincar ela não só aprende sobre o mundo ao seu redor, mas também se integra a ele. Essas atividades oferecem um espaço para a criança explorar seus sentimentos e gradualmente compreender a si mesma, enquanto aprende a reconhecer e aceitar a existência dos outros. É um processo rico e essencial para o desenvolvimento social e emocional na infância (Costa, 2012).

Importante mencionar que a criança ao brincar desenvolve e amplia suas habilidades e capacidades cognitivas e emocionais que já são intrínsecas desde o seu nascimento. Para Kishimoto (2017, p. 17), “o que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física”.

Para Costa (2013), as brincadeiras não se limitam a liberar emoções; elas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da inteligência e no enriquecimento das capacidades mentais e do pensamento. O ato de brincar não é apenas uma atividade individual; possui uma função social significativa, estendendo-se além do próprio indivíduo. Ele contribui ativamente para o crescimento intelectual e social, ampliando as habilidades mentais e promovendo interações valiosas no contexto social.

Diante do exposto, compreende-se que a brincadeira lúdica não se limita apenas à alegria da criança. A ação de brincar vai além, permitindo a busca por companhia, a exploração do mundo e dos objetos, o aprendizado de múltiplas línguas e a descoberta das regras fundamentais para lidar com decisões. Dessa forma, o ato de brincar engloba tanto a dimensão lúdica quanto a educacional, ambas contribuindo significativamente para o conhecimento infantil.

## Brinquedo

Diferentemente da brincadeira e do jogo que têm diversos significados para os seus termos, o brinquedo é um objeto material que está associado a jogos e brincadeiras, servindo de suporte para a diversão da criança. Exemplificando quando a criança brinca de jogar bola, o brinquedo nessa ação é a bola, posto que, no jogo de dama, o brinquedo são o tabuleiro e as suas peças.

Nesse sentido, Almeida (2007, p. 29-30) afirma que:

[...] o brinquedo tem por função dar à criança um aparato físico, em substituição ao acervo imaginário que ela faz uso em algumas brincadeiras ou jogos, para que ela possa manipulá-lo. É o brinquedo que metamorfoseia e fotografa a realidade e pode, ainda, representar o imaginário preexistente criado por desenhos animados, seriados de tv, filmes de ficção, sonhos, mundo encantado, contos de fadas, piratas, índios, bandidos etc.

Conforme a explanação do autor, o brinquedo é um material que auxilia as questões físicas da criança, dando suporte para a realidade da sua imaginação. O brinquedo por sua via acompanha a interligação dos alunos e incentiva o saber da criança. Kishimoto (2017, p. 13) contribui ao mencionar que “o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas”. O brinquedo permite a ação de manipular o objeto de acordo com o conhecimento imaginário e real da criança.

Esclarece Kishimoto (2017, p. 42) que:

No brinquedo, uma ação substitui outra ação, assim como um objeto substitui outro objeto. Quer dizer que, ao mesmo tempo que a criança é livre para determinar suas ações no brincar, estas estão subordinadas aos significados dos objetos, e a criança age de acordo com eles.

A vista disso, nota-se que o brinquedo é imprescindível na aprendizagem das crianças e que o uso dele facilita a inter-relação entre os estudantes, relação professor e alunos. Contexto em que Rau (2017, p. 130) afirma que “[...] os brinquedos, como objetos estruturadores do conhecimento não trazem em seu bojo um saber pronto e acabado; ao contrário trazem um saber em potencial, que é dinâmico e se altera de acordo com a função simbólica e imaginário do aluno”.

A perspectiva de Costa (2013) destaca que os brinquedos vão além do mero entretenimento, apresentando elementos enriquecedores que impulsionam a aprendizagem. Diante disso, o professor deve reconhecer a importância desses brinquedos, compreendendo os benefícios significativos que oferecem aos alunos, contribuindo assim para a sua práxis pedagógica. Nessa linha de pensamento, a mediação do professor se torna essencial para estabelecer um diálogo eficaz no processo de aprendizagem do estudante.

## Exemplos de jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil

Com a crescente evolução tecnológica há inúmeras brincadeiras, jogos e brinquedos para serem aplicados na educação infantil. A execução do brincar, jogar e o manuseio do brinquedo auxiliam no desempenho do saber da criança, transformando as suas atividades de aprendizagem mais prazerosas, libertadoras, espontâneas e significativas. Com essa perspectiva, apresenta-se sugestões de brincadeiras, brinquedos e jogos que auxiliam no ato pedagógico dos educadores.

Inicia-se com os jogos figurativos e uma ressalva da autora Kishimoto (2017, p. 40) quando afirma que “jogo simbólico implica a representação de um objeto por outro, a atribuição de novos significados a vários objetos [...]”. Ou seja, é o jogo em que a criança utiliza a imaginação, mais conhecido como faz-de-conta, alguns exemplos a seguir:

- 1 - Qual personagem é você? É uma brincadeira em que a criança imagina qual personagem ela quer ser, sendo autônoma e espontânea na sua escolha;
- 2 - Super-herói: é uma brincadeira na qual a criança imagina e recria fatos que ela tem conhecimento empírico;
- 3 - Brincar de Casinha: a criança representa os pais, os irmãos, criam as comidinhas, imaginando uma realidade que replica aspectos do seu cotidiano.

Partimos para os jogos de regras, nos quais as crianças aprendem a resolver situações conflituosas. Rau (2017, p. 156) explica que “jogos de combinações sensório-motoras ou intelectuais que favorecem a socialização, pois sua prática possibilita a inserção da criança com o mundo social e cultural”. Os jogos são:

- 1 - Boliche: nesse jogo, é necessário contar e registrar pontos e desenvolver a habilidade física para manuseio da bola;
- 2 - Jogo da memória: o objetivo desse jogo é reconhecer as figuras iguais nas cartas;
- 3 - Xadrez infantil: esse jogo é composto por tabuleiro e peças, com o principal objetivo conquistar o rei.

É importante ressaltar que, na aplicação desses jogos, o educador carece mediar e adaptá-los conforme a sua turma, de modo que seus alunos compreendam o real sentido do jogo.

Adiante apresenta-se brincadeiras essenciais que contribuem com o desenvolvimento do aluno, seja físico, cognitivo ou intelectual. Almeida (2007, p. 28) ressalta que “a brincadeira contém também a liberdade de ação do jogador [...] a ação voluntária ou de motivação interna e episódica da ação lúdica, ou seja, imaginação e representação da realidade metafórica e simbolicamente”. Algumas brincadeiras são:

- 1 - Amarelinha: uma brincadeira tradicional e muito conhecida;
- 2 - Morto-vivo: essa brincadeira tem uma pessoa que comanda com a fala: vivo, quando todos os outros participantes ficam em pé, e a outra fala: morto, quando todos precisam se abaixar, perde aquele que errar a posição de comando e ganha quem ficar por último.
- 3 - Ciranda-Cirandinha: brincadeira cantada, ciranda cirandinha vamos todos cirandar..., em uma roda as crianças cantam enquanto vão rodando conforme a letra da música.

São brincadeiras bem tradicionais, mas que estimulam e favorecem o desenvolvimento das crianças. Para finalizar, os brinquedos diferenciam-se do jogo e da brincadeira, por ser um objeto material que a criança explora a sua imaginação com o mundo real. Almeida (2007, p. 30) contribui ao afirmar que “é o brinquedo que permite aos grupos uma interação mais objetiva e, porque objetiva, mais fácil de partilhar”. Alguns exemplos abaixo:

- 1 - Brinquedos de montar e empilhar: blocos de montar, peças de diferentes formas geométricas, esses brinquedos favorecem as questões motoras e o raciocínio;
- 2 - Brinquedos de madeira: com formatos de animais, letras do alfabeto de madeira para usar como quebra cabeça, pinos de encaixar e outros;
- 3 - Livros sonoros: são divertidos e podem ser brinquedos que chamem à atenção da criança para o som.

Percebe-se, então, que há uma grande diversidade de jogos, brincadeiras e brinquedos para o aprendizado da criança. É importante ressaltar que todos esses exemplos mencionados devem ter a intervenção do educador para serem aplicados de forma que todos participem e se sintam à vontade.

Conclui-se que essas práticas podem ser desenvolvidas de forma individual ou coletiva, com regras ou figurados, isso não altera o aspecto lúdico nessas ações, dessa forma a criança aprenderá de forma prazerosa e divertida, poderá se expressar com os colegas, tomar decisões, conhecer seus valores, partilhar com o próximo e criar sua própria identidade, aprendizados significativos a construção social e pessoal na sociedade.

## Metodologia

Para a discussão do artigo sobre jogos e brincadeiras na educação infantil e o lúdico como uma ferramenta de auxílio metodológico para o professor e um recurso facilitador para a aprendizagem dos alunos, foi utilizado o método de revisão de literatura. Conforme mencionado por Vergara (2000), a pesquisa bibliográfica fundamenta-se em conteúdos previamente produzidos, predominantemente compostos por obras literárias e artigos científicos. Essa abordagem é importante para a obtenção de informações fundamentais acerca dos elementos diretamente e indiretamente associados ao nosso tema de estudo.

Assim, a pesquisa é caracterizada por fonte secundária que está norteadada em fundamentos de revistas, livros digitais, livros físicos e sites para o aprofundamento teórico, para as possíveis indagações e explicações sobre a ludicidade e a sua relevância com a educação infantil. Quanto aos procedimentos da pesquisa, Gil (2002, p. 44) comenta que “a pesquisa bibliográfica é construída com base em material já elaborado, desenvolvidos principalmente de livros e artigos”.

A pesquisa bibliográfica é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionado com o tema. O estudo da literatura pertinente pode ajudar a planificação do trabalho, evitar publicações e certos erros e representa uma fonte indispensável de informações, podendo até orientar as indagações (Lakatos; Marconi, 2003 p. 158).

Segundo as autoras, ao revisar a literatura pertinente, os pesquisadores têm a oportunidade de planejar melhor seus próprios trabalhos, evitando a repetição de estudos já feitos e minimizando erros. Além disso, a revisão bibliográfica serve como uma fonte rica de informações, ajudando a orientar e moldar as questões de pesquisa, direcionando o foco da investigação.

A abordagem metodológica selecionada é qualitativa, visando compreender de forma detalhada e interpretativa a literatura já existente. André (2002) destaca que essa abordagem permite uma revisão ampla do conhecimento, utilizando uma análise comparativa entre diversos estudos relacionados a um tema específico.

Segundo Freitas e Prodanov (2013), a abordagem qualitativa tende a ser menos estruturada do que a quantitativa, já que nesta última os procedimentos podem ser delineados de forma mais direta. A análise qualitativa tende a ser mais flexível, uma vez que é influenciada por diversos elementos, como a natureza dos dados reunidos, o tamanho da amostra, os métodos de coleta de informações e os princípios teóricos que guiam a pesquisa.

Vale mencionar que abordagem qualitativa busca compreender significados, contextos e relações complexas entre os dados. Ela tende a ser interpretativa e utiliza métodos como análise de conteúdo, análise temática ou análise narrativa. A sensibilidade à riqueza e profundidade dos dados permite adaptações de acordo com as nuances e particularidades do material coletado.

Quanto ao objetivo a pesquisa é descritiva, uma vez que o objetivo do pesquisador é descrever e analisar essas opiniões sem necessariamente se aprofundar nas razões subjacentes que as motivam. Reforça Vergara (2000) quando afirma que o foco está na coleta e na apresentação de dados que descrevam as variáveis em estudo, estabelecendo correlações entre elas e definindo sua natureza. É importante notar que essa abordagem não busca necessariamente explicar os fenômenos investigados, mas sim fornecer uma base sólida de informações que pode servir de suporte para posterior explicação ou compreensão mais aprofundada (Vergara, 2000).

## Considerações Finais

Este artigo teve por objetivo, identificar a relevância do lúdico na educação infantil e as suas contribuições para o desempenho da criança. Conjectura-se ter alcançado o proposto quando se compreende que o lúdico, caracterizado pelo jogo, pela brincadeira e pela ludicidade, desempenha um papel vital na educação infantil por vários motivos. Em primeiro lugar, o aspecto lúdico na

educação proporciona um ambiente de aprendizagem mais envolvente, agradável e motivador para as crianças. Ao permitir que elas aprendam por meio de atividades que as cativam e as instigam a explorar, experimentar e criar, o que estimula o interesse natural das crianças pelo conhecimento.

Além disso, as atividades lúdicas promovem o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico das crianças. O jogo e a brincadeira oferecem oportunidades para o desenvolvimento da criatividade, imaginação, resolução de problemas, habilidades motoras, além de favorecer a interação social e a capacidade de trabalhar em grupo.

Ainda, o lúdico desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da linguagem, pois as brincadeiras e jogos proporcionam contextos ricos para a comunicação, expressão e compreensão verbal e não verbal. Outro ponto relevante é que as atividades lúdicas na educação infantil ajudam a criança a lidar com emoções, a compreender regras e limites, a exercitar a paciência, a tolerância e a resiliência, habilidades essenciais para a vida.

No que diz respeito ao desempenho da criança, o lúdico está diretamente relacionado a um aprendizado mais significativo e duradouro. Quando as crianças estão envolvidas em atividades lúdicas, elas tendem a reter melhor as informações, pois estão mais motivadas e engajadas no processo de aprendizagem.

É importante salientar que a prática lúdica na educação infantil requer o suporte e a orientação do professor, fomentando interações e aprendizados que resultem em progresso significativo. Nesse sentido, é essencial que o educador compreenda a natureza lúdica, planeje e organize suas estratégias pedagógicas de forma lúdica, promovendo assim a aprendizagem com alegria e satisfação para os alunos.

Diante das considerações apresentadas ao longo deste artigo, torna-se evidente que o lúdico na educação infantil desempenha um papel fundamental na formação das crianças para o mundo globalizado. Ao promover a aprendizagem por meio de atividades lúdicas, a educação infantil não apenas estimula o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, mas também nutre habilidades essenciais para a adaptabilidade, criatividade e colaboração necessárias no contexto de um mundo em constante evolução. Assim, o uso adequado do lúdico na educação infantil não apenas enriquece a experiência educacional das crianças, mas também as prepara de maneira integral para os desafios e oportunidades de um cenário globalizado.

Importante é ressaltar que a ludopedagogia desempenha um papel crucial na educação infantil ao integrar o lúdico como ferramenta pedagógica. Ao adotar abordagens ludopedagógicas, os educadores reconhecem a importância do brincar como uma forma natural e fundamental pela qual as crianças exploram o mundo, constroem conhecimento, desenvolvem habilidades e lidam com questões emocionais e sociais. Prática que não apenas permite que a aprendizagem seja mais significativa e prazerosa, mas também respeita o ritmo individual de cada criança, incentivando a autonomia e a criatividade, promovendo o desenvolvimento integral das crianças, estimulando não apenas aspectos cognitivos, mas também sociais, emocionais e motores. Por meio do brincar dirigido e estruturado, os educadores podem facilitar o desenvolvimento de habilidades essenciais à essa fase educacional.

## Referências bibliográficas

ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; RODRIGUES, Lays Aires. O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na Educação Infantil. **Revista Humanidades & Inovação**. Palmas, ano 2, n. 1, p. 25-41, 27, 2015.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e Ludicidade**: Ensinar brincando não é brincar de ensinar. 2007. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) - Pontifícia Universidade Católica De São Paulo – PUC/SP, São Paulo.

ANDRÉ, Marli. O que é um estudo de caso qualitativo em educação? **Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade**, v. 22, n. 40, p. 95-103, 2013.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Edufba,

Salvador, 2009. Disponível em: [https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEducaçãoinfantil\\_VeraLúciaDaEncarnaçãoBacelar\\_EDUFBA.pdf](https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEducaçãoinfantil_VeraLúciaDaEncarnaçãoBacelar_EDUFBA.pdf). Acesso em: 14 set. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 20 set. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, 1998.

CARLOS, Andréia Mengue. O lúdico como ferramenta pedagógica. 2010. **Trabalho de conclusão de curso** (Curso De Graduação Em Pedagogia – Licenciatura) - Universidade Federal do Rio Grande Do Sul Faculdade De Educação, Porto – Alegre. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142876/000993420.pdf?sequence=1>. Acesso em: 16 set. 2022.

CARVALHO, Marianne da Cruz de. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. 2016. Dissertação (Mestrado em Docência e Gestão da Educação) - Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2016.

COSTA, Cecília Regina Pereira da. **O brincar na educação infantil**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Curso de licenciatura plena em pedagogia modalidade a distância) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa – PB.

FREITAS, Ernani Cesar de; PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo - Rio Grande do Sul: Universidade Feevale, 2013. Disponível em: Metodologia do Trabalho Científico - 2ª Edição | Universidade Feevale. Acesso em: 14 out. 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: [gil\\_como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa.pdf](#) (uece.br). Acesso em: 14 out. 2021.

KIYA, Marcia Cristina Da Silveira; DIONIZIO, Fátima Aparecida Queiroz. O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. In: PARANÁ. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor** PDE Produções Didático-Pedagógicas, 2014. Ortigueira: SEED/PR, 2014. V. 1.

KUHLMANN Jr., Moysés. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 1998.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NAVARRO, Mariana Stoeterau. O brincar na educação infantil. In: **IX Congresso Nacional de Educação**. EDUCERE, III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia 26 a 29 de outubro de 2009 – PUCPR, 2009, Curitiba. *Anais*. Curitiba: EDUCERE, 2009. p. 2124-2136. Disponível: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2693\\_1263.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2693_1263.pdf). Acesso: 07 set. 2022.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. ed.

rev. atual. Curitiba: Ibpex, 2013. Disponível em: (pdf) a ludicidade na educação - IBPEX digital | Juliana Nunes - Academia.edu. Acesso em: 7 set. 2022.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação. **REVEMAT: Revista Eletrônica de matemática**. UFSC, Santa Catarina, SC, ano 2011, v. 6, ed. 2, p. 19-36, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19>. Acesso em: 10 ago. 2022.

SILVA, Izabela Marques da; NERY, Ana Paula do Nascimento; SILVA, Yasmim Conceição do Nascimento. O Lúdico Na Educação Infantil. In: **Anais ... IV Colóquio Internacional educação, cidadania e exclusão: Didática e avaliação**. 29 e 30 de junho de 2015. Campina Grande. Campina Grande: REALIZE. 2015. p. 1-14. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/11320>. Acesso em: 03 de out. 2021.

VERGARA, Sylvia C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 3.ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2000.

Recebido em 23 de janeiro de 2023.

Aceito em 30 de junho de 2023.