

**A PRÁTICA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PERSPECTIVAS
DIALÓGICAS NA CONTEMPORANEIDADE****DOI: 10.5281/zenodo.14586216**Erika Garcia Araujo¹Marcos Vitor Costa Castelhana²Gislane Fernandes Da Silva Diniz³Patricia Ferreira Dos Santos⁴Andréa Santos Lúcio⁵

RESUMO: O presente trabalho tem por objetivo refletir sobre as vivências de práticas sociais da ludicidade na educação infantil, dessa forma, favorecendo a inserção da criança na cultura da aprendizagem através das brincadeiras. Visa também refletir sobre a contribuição da ludicidade como ferramenta importante para o desenvolvimento da aprendizagem da criança na fase da pré-escola. Desde a Educação Infantil o professor deve incentivar a prática no mundo letrado, dando suporte necessário para os alunos desenvolverem a aprendizagem através de jogos e brincadeiras. A escola precisa entender o seu papel no desenvolvimento da criança na fase de zero a cinco anos; as contribuições para a aquisição para a construção do conhecimento através do lúdico, a criança desenvolve a aprendizagem brincando. A metodologia consistiu em uma pesquisa bibliográfica voltada para o desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil. Por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem uma aprendizagem de forma significativa e prazerosa, o brincar na escola não é igual ao brincar em outras ocasiões. O lúdico permite novas metodologias de ensinar, e vai de encontro dos interesses essenciais da criança, as brincadeiras fazem parte da aprendizagem na Educação Infantil.

Palavras-chave: Ludicidade. jogos. Educação Infantil.

ABSTRACT: The present work aims to reflect on the experiences of social practices of playfulness in early childhood education, thus favoring the child's insertion in the culture of learning through play. It also aims to reflect on the contribution of playfulness as an important tool for the development of children's learning in the preschool phase. From Early Childhood Education, the teacher must encourage practice in the literate world, providing the necessary support for students to develop learning through games and games. The school needs to understand its role in the child's development in the zero to five

¹ Concluinte do curso de Pedagogia pela Faculdade Sucesso - FACSU

² Graduado em Psicologia pelo Centro Universitário de Patos – UNIFIP, sendo mestre em Ciências da Educação

³ Concluinte do curso de Pedagogia pela Faculdade Sucesso - FACSU

⁴ Doutorado em Ciências da Educação pela World Ecumenical University. Professora da Rede Municipal de Ensino da PB. Coordenadora do curso de Pedagogia Presencial da Faculdade Sucesso.

⁵ Mestre em Ciências da Educação pela Faculdade Católica Dom Bosco.

year old phase; contributions to the acquisition of knowledge through play, the child develops learning through play. The methodology consisted of a bibliographical research focused on the cognitive development of children in Early Childhood Education. Through play, children learn in a meaningful and pleasurable way. Playing at school is not the same as playing on other occasions. Playfulness allows new teaching methodologies, and meets the child's essential interests, games are part of learning in Early Childhood Education.

Keywords: Playfulness. games. Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

A educação infantil tem passado por diversas mudanças em torno de seus variados âmbitos metodológicos-vivenciais, sobretudo quando mencionado a pertinência das esferas lúdicas-afetivas mediante de seus campos conceituais, sistêmicos e propriamente interativos, desempenhando um papel importante na construção e manejo do desenvolvimento global dos alunos inseridos em tal contexto socioeducacional, ampliando os olhares profissionais e educativos para além das unilateralidades acadêmicas e intelectivas (Pimentel, 2008).

Nesse sentido, o lúdico pode ser utilizado como uma das principais ferramentas na edificação de experiências formativas, de conhecimentos socialmente lapidados e de descobertas intersubjetivas perante da cosmovisão de cada infante, observando como e qual brincadeira ou jogo funcional pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem, promovendo direcionamentos adaptados a partir das idiosincrasias individuais-coletivas do aluno, levando em consideração as suas características intra e interpessoais e as suas demandas pedagógicas globais e específicas (Pienta, 2022).

Todavia, inserir a ludicidade na educação infantil não é uma tarefa simples, dado que, como afirma Pienta (2022), os fatores interativos vão além de estratégias pontuais ante das implementações aplicativas e organizativas em tal contexto educativo, posto que as dinâmicas lúdicas representam um dos pilares centrais na sustentação das diretrizes técnicas-experienciais nos panoramas educativos infantis, servindo de força motriz para as intermediações relacionais da díade educador-educando.

Pensando nisso, o tema escolhido para este trabalho surgiu das minhas vivências durante o estágio supervisionado na educação infantil, em que, durante a observação em sala de aula, assim como nos momentos extrassala, percebi que a professora utilizava de alternativas lúdicas e do brincar de forma eficaz e, como consequência, estava obtendo bons resultados acadêmicos e experienciais a partir de seus planejamentos prévios.

Diante disso, com o foco no ensino-aprendizagem, surge o questionamento: “Como a prática do lúdico e do brincar influenciam na aprendizagem na educação infantil?” Nesse segmento, compreender a atuação da ludicidade por meio de jogos educativos no ambiente escolar é fundamental, assim como a execução da didática do mediador, que tem a possibilidade de incentivar a criatividade nos indivíduos, ampliando a curiosidade e submetendo as interações sociais, afetivas e motoras.

Complementando a fala acima, entende-se que o lúdico é uma das principais ferramentas de ensino-aprendizagem, além de descrever conteúdos de fácil manuseio, estimular habilidades psicomotoras e socioemocionais e contribuir para a construção de um ambiente escolar inclusivo e acolhedor. Assim, é necessário adotar um olhar crítico em relação à expressão do pensamento criativo e curioso, conforme defendido por autores como Wallon, Ferrero, Vygotsky, entre outros (Piletti; Rosato, 2014).

Para o presente estudo, apresenta-se enquanto objetivo principal compreender como os fatores lúdicos e as dimensões do brincar se apresentam nas dinâmicas relacionas e metodológicas de aprendizagem na educação infantil, tendo como objetivações específicas: 1- discorrer sobre os conceitos gerais e as disposições históricas do lúdico, 2- refletir sobre a importância da organização didática nos eixos educativos-infantis à luz dos pressupostos lúdicos e 3- discorrer sobre os efeitos positivos dos jogos educativos nos processos formativos-experienciais e de aprendizagem em tal período inicial.

Nos contextos de pesquisa, valeu-se da metodologia de revisão narrativa como alternativa técnica-informacional para a captação de materiais acadêmicos relacionados a temática aqui exposta, utilizando-se de artigos científicos, de capítulos de livro e de obras especializadas geralmente encontradas nas plataformas digitais do Google Acadêmico, Scielo, PePSIC e Portal CAPES. Em que, foram selecionados três descritores centrais para os direcionamentos aplicativos das bases digitais, sendo eles: “Brincar”, “Lúdico” e “Educação Infantil”, visando eliminar possíveis variáveis intervenientes em tal processo construtivo.

Vale ressaltar, que os esboços metodológicos embasados na revisão narrativa são considerados pertinentes em estudos bibliográficos voltados a análise reflexiva e discursiva de temáticas de cunho técnico-formativo, possibilitando aprofundamentos críticos, contraposições dialógicas e contribuições científicas nas diferentes áreas acadêmicas na atualidade, incluindo as áreas educacionais, como abordado nas explanações de Fernandes, Vieira e Castelhan (2023).

Em síntese, o estudo em questão visa não apenas aprofundar sobre os saberes e práticas relacionadas a ludicidade na educação infantil, mas também enfatizar como os planejamentos lúdicos e a rotina pedagógica podem ser incorporadas de forma significativa no cotidiano pré-escolar, favorecendo o desenvolvimento integral das crianças ali inseridas. Ao compreender o papel transformador do brincar, busca-se fomentar a literatura científica especializada nas áreas educacionais na contemporaneidade, subsidiando elementos teóricos e práticos para o engajamento de atuações pedagógicas cada vez mais acolhedoras, inclusivas e criativas, tendo como personagem principal o educando.

1- ORGANIZAÇÃO DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A LUDICIDADE ENQUANTO MEIO METODOLÓGICO-VIVENCIAL

A educação infantil espelha de forma pertinente os benefícios que a ludicidade promove na construção do ensino-aprendizagem e das experiências intersubjetivas na primeira infância, edificando espaços e metodologias pedagógicas significativas para a introdução do educando nas novas descobertas vinculares e acadêmicas, estimulando aquisições basilares ancoradas nos pressupostos formativos (Pienta, 2022).

Com isso, como afirma Pienta (2022), a ludicidade vai além de meras estratégias pontuais aplicadas de forma randômica em tais contextos pedagógicos, uma vez que as definições lúdicas são eixos estruturantes das práticas, das organizações e dos planejamentos inseridos nos âmbitos educativos-infantis, servindo de base para as expressões globais e específicas na rotina pedagógica.

Todavia, partindo dos elementos previamente discutidos no tópico anteriores, fica claro que as concepções paradigmáticas ligadas a noção de ludicidade variaram durante os diferentes períodos históricos da humanidade, contemplando que o pressuposto do lúdico enquanto meio essencial no desenvolvimento e aprendizagem dos infantes representa uma conquista recente, amplamente vinculada aos pesquisadores da Psicologia da Aprendizagem no século XX.

Nos contextos das políticas educacionais nacionais, as implementações e as sistematizações relacionadas a educação infantil ganham espaços relevantes a partir da década de 1980 através dos processos de redemocratização do Brasil, tendo como fator pétreo a criação da Constituição Federal - CF, pleiteada no ano de 1988, abrindo ramificações

fundamentais para projetos institucionais e leis voltadas aos espectros educativos e de cuidado ao público infantil, tendo como exemplo o Estatuto da Criança do Adolescente – ECA, formulado em 1990, e a Base Nacional Comum Curricular- BNCC, vigorado em 2017 (Melo; Sudbrack, 2019).

Nesse sentido, Melo e Sudbrack (2019) enfatizam que, antes do período mencionado, não existiam leis ou estabelecimentos de direitos de matriz relevante relacionados a comunidade infantil antes da CF, influenciando diretamente nos panoramas organizativos e direcionais nos planos educacionais associados a primeira infância. Demonstrando que os marcos metodológicos e políticos educacionais da educação infantil representam demarcações que ainda estão em processos de consolidação, sobretudo nos panoramas nacionais.

Pensando nisso, para compreender de forma aprofundada as relações intrínsecas entre a ludicidade e a educação infantil, faz-se necessário considerar as dinâmicas e implementações sistêmicas presentes nas políticas educacionais preconizadas e distintas no solo brasileiro, uma vez que as prerrogativas mencionadas direcionam as organizações práticas e educativas em tal âmbito educativo.

Para a BNCC, responsável pela construção de parâmetros para as diretrizes da educação básica, assegura-se aos alunos os direitos de conviver, de brincar, de explorar, de se expressar e de se conhecer, trazendo à tona sistematizações pertinentes para a construção de práticas educativas e de cuidado aos membros que compõe a comunidade escolar, promovendo o desenvolvimento integral dos educandos nos diferentes setores formalizados da educação na atualidade (BRASIL, 2018).

Nos âmbitos da educação infantil, a BNCC estrutura cinco campos experienciais que servem de pilares norteadores nos exercícios pedagógicos na educação infantil, sendo eles:

- O eu, o outro e o nós: comunicação de ideias e sentimentos de pessoas na sua convivência social e familiar, respeitar diferentes culturas e modos de vida.
- Corpo, gestos e movimentos: por meio dos sentidos gestos e movimentos, aos objetos e pessoas ao seu a redor.
- Traços, sons, cores e formas: valoriza a produção artística, culturais e científicas no cotidiano, se expressar através por meio de diversas linguagens.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação: garantido o dialogo entre professor e aluno, contações de histórias.
- Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações: a curiosidade sobre o próprio corpo, os animais, os fenômenos de natureza, e a noção de espaço.

Ante do avistado, observa-se que as implementações e direcionamentos trazidos pela BNCC enfatizam os caracteres multifacetados nas dinâmicas pedagógicas presentes na educação infantil, enfatizando que as atuações e espaços educativos devem propiciar interações de saberes e experiências capazes de estimular os educandos mediante de suas competências intra e interpessoais, aliando perspectivas concretas, imaginativas e interacionais.

Adentrando nas aplicações lúdicas nos âmbitos educativos-infantis, Pienta (2022) afirma que a organização didática na educação infantil expressa a ludicidade como base estruturante de todas as atividades e diretrizes atuacionais, mobilizando esquemas predefinidos, e em constante modificação, dos educandos mediante das propostas, dos saberes e das experiências ancoradas nos planejamentos pedagógicos dos educadores e da instituição escolar.

Desse modo, as esquemáticas aplicativas lúdicas na educação infantil não são direcionadas de forma paralela às necessidades específicas do alunato, uma vez que levam em consideração as idiosincrasias individuais-coletivas dos educandos, promovendo ações pedagógicas intencionais consonantes ao universo simbólico e imaginativo da primeira infância, de forma que se torne possível a consolidação de uma rotina pedagógica concisa e significativa (Rodrigues; Garms, 2007).

No estudo de Rodrigues e Garms (2007), aponta-se as proposições lúdicas representam um dos fios condutores para as divisões temporais e espaciais ao longo das atividades na educação infantil, considerando as organizações didáticas na rotina pedagógica, podendo ser concebidas de formas mais ou menos estruturadas, dependendo dos contextos especificados e/ou dos objetivos estabelecidos pelo planejamento educativo.

Nessa perspectiva, os autores (2007) estabelecem diferentes momentos em que a ludicidade pode ser aplicada em diferentes perspectivas de estruturação, como avistado nos tópicos abaixo:

- 1- Momento Livre (jogos livres, descanso e passeio): Em tais contextos, a ludicidade é aplicada de forma menos estruturada, permitindo um ímpeto de exploração e interação socializatória entre os educandos.
- 2- Momentos de atividades coletivas (jogos direcionais, brincadeiras sistêmicas e dinâmicas de grupo): Nesse caso, os contingenciamentos lúdicos são aplicados de forma mais estruturada, uma vez se faz

necessário uma mediação assertiva dos educadores, promovendo o desenvolvimento de habilidades globais e específicas dos infantes.

3- Momentos de atividades dirigidas (atividades individuais e/ou em grupo): Nesses panoramas, a ludicidade tende se manifestar de forma estruturada, dado que as intervenções tendem a ter uma participação ativa dos educadores, variando as suas sistematizações mediante as necessidades e características nas atividades selecionadas

Diante do exposto, fica evidente que os paradigmas lúdicos são pilares essenciais para as integrações e atividades pedagógicas nos diferentes cenários e momentos da educação infantil, podendo ser utilizada de forma sustentada ou livre, revelando a pertinência de intercalar as metas propostas do planejamento pedagógico e os interesses e habilidades singulares do alunato, tendo em mente que cada processo interativo ocorre de forma única e variável, sendo continuamente identificados ao longo das construções assistidas na rotina pedagógica.

Para Melo (2018), os princípios lúdicos, além de serem essenciais nas organizações didáticas e direcionais nos âmbitos educativos-infantis, apresentam-se como fortes aliados no desenvolvimento global e nas articulações do ensino-aprendizagem dos educandos, estimulando a edificação de competências cognitivas, psicomotoras, emocionais e sociais a partir de múltiplas atividades e contextos em que as crianças estão inseridas.

Complementando a ideia acima, Melo (2018) explicita que as fundamentações práticas e estruturantes da ludicidade na educação infantil também se relacionam com outros eixos fundamentais, sendo eles: 1- a garantia do direito à educação para todos desde dos primeiros anos de vida, como defendido pela Constituição Federal, 2- o estímulo socializatório com outros crianças de mesma idade fora do âmbito familiar, 3- a participação efetiva do infante na formação de suas primeiras habilidades intra e interpessoais, essenciais para outros contextos da educação básica e da vida social, entre outras.

Portanto, destaca-se que, com as sistematizações pedagógicas na educação infantil e a lapidação contínua de políticas educacionais associadas, a ludicidade vem se torna um fator cada vez mais pertinente e integrado nas atuações educativas em tal contexto interacional, constituindo-se como um pilar nos planejamentos e nas rotinas pedagógicas, assim como nas implementações de jogos e brincadeiras enquanto ferramentas de promoção do desenvolvimento integral e do ensino-aprendizagem, como aprofundado no tópico subsequente.

2- JOGOS E BRINCADEIRAS ENQUANTO ESTRATÉGIAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Como mencionado nos tópicos anteriores, a ludicidade não é visualizada apenas como um conjunto de aplicações e conceitos de cunho teórico-prático e metodológico, mas também como uma dimensionalidade do sujeito em seus sentidos individuais-coletivos, ganhando diferentes conotações durante os períodos históricos. Em que, nos recortes contemporâneos, os fatores lúdicos vêm conquistando um espaço significativo, principalmente nas matrizes organizacionais-didáticas e experienciais da educação infantil.

Dentre as principais formas de expressão da ludicidade, os jogos e as brincadeiras lúdicas representam alternativas indissociáveis a estruturação das vivências cotidianas nos contextos educacionais infantis, posto que, como afirma Santos e Pereira (2019), tais atividades interativas são percebidas como significantes essenciais do universo infantil, sendo uma das principais formas da criança compreender, construir e (res)significar a realidade em suas instâncias materiais, sociais e simbólicas.

Ainda nesse raciocínio, os aspectos lúdicos associados ao jogar e ao brincar, enquanto fatores integrantes do desenvolvimento infantil, promovem o aperfeiçoamento de múltiplas habilidades e competências executórias, intelectuais e imaginativas, tendo como exemplo: a edificação da criatividade, da socialização funcional e do raciocínio lógico, assim como a própria promoção do saber, seja dentro e/ou fora da sala de aula (Santos; Pereira, 2019).

Para Dallabona e Mendes (2004), o brincar, assim como a introdução de jogos lúdicos, representa um sinônimo do aprender de forma significativa nas interações da primeira infância, uma vez que, considerando a estrutura psíquica-emocional dos períodos iniciais do desenvolvimento humano, a criança se utiliza das brincadeiras como uma forma de estruturar as primeiras bases do pensamento e da linguagem, diferenciando e concebendo noções intersubjetivas entre o eu, o outro e o mundo.

Dessarte, segundo as autoras (2004), as brincadeiras e os jogos lúdicos são estratégias e instrumentos que devem ser constantemente estimulados nos âmbitos interativos e vivenciais nos quais a criança está inserida, uma vez que o ato de brincar, enquanto dispositivo psicológico-emocional e vincular, apresenta-se como uma necessidade indissociável do

desenvolvimento, da aprendizagem e da formação integral nos primeiros anos de vida do sujeito.

Adentrando nos campos educacionais infantis, Santos e Pereira (2019) defendem que as aplicações de jogos e brincadeiras representam ações pedagógicas intencionais de caráter integrante nos segmentos educativos e organizativos em tal contexto educativo, uma vez que tais integrações lúdicas permitem que o conhecimento e as experiências recíprocas possam ser construídas e reconstruídas, promovendo articulações diretas entre a fomentação de espaços e atividades interativas e a fortificação do ensino-aprendizagem.

Nesse entendimento, o professor deve dominar noções básicas e específicas sobre as características de cada jogo e brincadeira utilizada, reconhecendo com essas ações cooperativas podem ser associadas as demandas e necessidades dos seus alunos, gerando o desenvolvimento contínuo e gradual dos educandos de forma significativa, criativa e prazerosa. No qual, tem-se em mente que o professor não é apenas um personagem passivo em tais interações metodológicas-experienciais, posto que o mesmo atua com um mediador e facilitador ativo, motivando o trabalho em equipe, a formação de vínculos coesos e flexíveis e a aproximação dos objetivos pedagógicos diante dos entendimentos dos educandos (Santos; Pereira, 2019).

Seguindo tal raciocínio, evidencia-se que as intermediações lúdicas por meio de jogos e de brincadeiras fortalece de forma significativa as vinculações da díade professor-aluno, ao mesmo tempo que serve de força motriz para os processos socializatórios entre os próprios educandos, expondo a importância sem igual da ludicidade enquanto dimensão multifacetada nos processos formativos e estruturantes da socialização e dos variados tipos de aprendizagem.

Como citado por Rodrigues e Garms (2007), a rotina pedagógica na educação infantil é predefinida a partir dos planejamentos expostos pelas atividades pedagógicas e pelas intenções da instituição escolar, coexistindo momentos amplamente estruturados, enquanto outras situações são relativamente mais livres para as experiências espontâneas do alunato, influenciando na maneira como os exercícios pedagógicos serão aplicados, estimulados e manejados

Nessa perspectiva, as brincadeiras e os jogos lúdicos também apresentariam diferentes níveis de estruturação mediante os panoramas no qual tais atividades estariam alocadas, promovendo a interlocução de variadas estimulações, interações e comportamentos a partir das objetivações previamente definidas pelas organizações didáticas-pedagógicas e

necessidades idiossincráticas dos educandos, permeando interações individualizadas ou cooperativas.

Nas atividades de funcionamento individualizado, a criança utiliza de seus esquemas psicomotores e simbólicos, permitindo que a mesma lapide competências assimilatórias e sensório-motoras, ao mesmo tempo que desenvolve parâmetros necessários na edificação do pensamento imaginativo, permitindo que o infante fortifique possíveis esquemas de significação entre a realidade simbólica e material, essencial para o amadurecimento cognitivo, emocional e social da criança (Dallabona; Mendes, 2004).

Um exemplo disso, pode ser visualizado nos comportamentos de exploração do ambiente em que o infante direciona os seus esquemas motores para construir categorias de tempo, de espaço e de causalidade, fazendo-se também presente no brincar simbólico, ou seja, nas atividades que envolvam processos imaginários e de segmentação sucessiva, geralmente associados aos comportamentos de faz-de-conta e na contação de histórias (Haidt, 2002).

Nos panoramas das atividades cooperativas, Dallabona e Mendes (2004) enfatizam que as brincadeiras e jogos lúdicos em grupo são estratégias significativas para o desenvolvimento contínuo das habilidades comunicativas e interacionais, promovendo a socialização primária dos educandos, como também na edificação de meios sistêmicos para a internalização e aquisição de saberes voltados as regras, aos comandos e ao senso de sociabilidade.

Posto isto, os planejamentos e as execuções de tais modalidades cooperativas são pertinentes para o manejo e dissolução gradual do egocentrismo, estruturalmente intrínseco a maturação psicossocial infantil, permitindo que a criança mantenha um contato saudável com dinâmicas voltadas ao trabalho em equipe, ao tempo de espera (*round*) e aos sentimentos de insegurança e frustração, compreendendo de forma ampla os direcionamentos específicos de cada situação social e pedagógica (Haidt, 2002).

Na ótica sócio-histórica, lapidada pelo psicólogo e educador Lev Vygotsky, as aquisições e habilidades citadas são conquistadas graças a um fenômeno denominado de zona de desenvolvimento proximal (ZDP, em que a criança desenvolve competências potenciais a partir da interação direta com membros mais experientes, englobando, no caso da educação infantil, professores e colegas, fortificando o seu repertório social e interativo a partir de vivências de cunho dialético (Pimentel, 2008).

De tal maneira, a criança, através das interações recíprocas proporcionadas pela ZDP, atinge de forma significativa um senso de autonomia e consciência, produzindo ramificações funcionais de funções psicológicas básicas e superiores por via dos jogos e brincadeiras lúdicas, fomentando a capacidade de autorregulação dos seus processos mentais e comportamentais em prol das objetivações das execuções propostas, servindo de base para repertórios sociais e acadêmicos utilizados em outros setores da educação básica, como também nos variados âmbitos da vida em sociedade.

Para finalizar, fica explícito que os jogos e brincadeiras são partes integrantes das execuções lúdicas na educação infantil, promovendo, seja de forma individualizada ou cooperativa, o desenvolvimento global do educando em suas dimensões emocionais, cognitivos e sociais de cunho potencial, promovendo o engajamento congruente entre as necessidades específicas do alunato e as objetivações pedagógicas, estruturando caminhos e espaços acolhedores e estimulantes para a formação integral do sujeito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista do discorrido, fica claro que as noções didáticas-lúdicas, considerando os seus sentidos lógicos, técnicos e vivenciais na contemporaneidade, permeiam potencialidades pertinentes nos planejamentos e ações pedagógicas na educação infantil, demonstrando que, quando associadas com jogos e brincadeiras adaptadas as necessidades idiossincráticas do público-alvo, tendem a consolidar o desenvolvimento dos infantes de forma integral através de um espaço acolhedor, dinâmico e estimulante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Júlia Santos; RIBEIRO, Carlos Augusto. "O Papel do Lúdico no Desenvolvimento Infantil." *Revista de Psicopedagogia e Educação*, v. 8, n. 2, 2019, p. 12-20.

ALVES, José Carlos. "A Ludicidade e a Aprendizagem na Infância." *Portal Educação*, 2018. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br>. Acesso em: 30 nov. 2024.

ALVES, Luana Leal. A importância da matemática nos anos iniciais. *EREMATSUL Encontro Regional de Estudantes de Matemática do Sul*, v. 22, 2016.

as visões de Piaget, Vygotsky e Wallon. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Hildebrand, Hermes Renato. "Ludicidade, ensino e aprendizagem nos jogos digitais educacionais." *Informática na educação: teoria & prática* 21.1 Jan/Abr (2018).

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

CASTELHANO, M. V. C.; SALES, E. S. L. M. ; LEITE, V. S. ; VASCONCELOS, T. C. . Pensamento e linguagem: uma perspectiva sócio-histórica. *REVISTA COOPEX*, v. 11, p. 1-14, 2020.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. *Revista de divulgação técnico-científica do ICPG*, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

DA COSTA, Sinara Almeida; TAPAJÓS, Jéssica Alves; SANTOS, Célia Maria Guimarães. Aprendizagem da criança: relação entre a BNCC e a Teoria Histórico Cultural. *Educação em Revista*, v. 21, n. 2, p. 9-20, 2020.

DE JESUS, Meridian Ellen Lopes. A contribuição da Brincadeira no Processo de Aprendizagem na Educação Infantil. *Revista Científica FAEST ISSN*, v. 2319, p. 0345.

DE LIMA, José Milton. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SCAGLIA, Alcides José. Aprendizagens da/na cultura lúdica: possibilidades e potencialidades do jogo nos contextos informais. *Brazilian journal of policy and development*, v. 3, n. 3, p. 79-95, 2021.

FERNANDES, J. M. B. ; VIEIRA, L. T. ; CASTELHANO, MARCOS VITOR COSTA . Revisão narrativa enquanto metodologia científica significativa: reflexões técnicas-formativas. *Redes - Revista Educacional da Sucesso*, v. 3, p. 1-7, 2023.

FERREIRA, Maria Lúcia. "Ludicidade na Antiguidade: Contribuições para a Educação Contemporânea." *Revista Brasileira de Educação Infantil*, v. 10, n. 2, 2018, p. 23-30.

Haidt, M. Curso Geral de Didática. São Paulo: Ática, 2002.

LIMA, Beatriz Brisolla, and Viviane Cristina MARTNIUK. "jogos e brincadeiras na educação infantil." São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2009.

ludicidade na construção do conhecimento. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.

MELO, Gilcerlandia Pinheiro Almeida Nunes. A ludicidade como um recurso pedagógico na educação infantil. *Pró-Discente*, v. 24, n. 1, 2018.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da

MONTEIRO, Marcilene Costa; DA SILVA, Maria Cristina Pinheiro; LEAL, Elaine Gaiva. A importância dos jogos e brincadeira para aprendizagem da criança. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 10, n. 10, p. 1884-1891, 2024.

MORAIS, Patrícia de Amorim et al. Jogos e brincadeiras na escola da Educação Infantil:

MURCIA, Juan Antonio M. *Aprendizagem através do jogo*. Artmed Editora, 2005.

o ensino fundamental. *Brazilian Journal of Development*, v. 5, n. 2, p. 1024-1035, 2019.

MELLO, Ana Paula Barbieri; SUDBRACK, Edite Maria. Caminhos da educação infantil: da constituição de 1988 até a BNCC. *Revista Internacional de Educação Superior*, v. 5, p. e019031-e019031, 2019.

PAIS, Heloisa Mirian Vieira et al. A contribuição da ludicidade no ensino de ciências para

PIENTA, A. C. G. *ORGANIZAÇÃO DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL*. Curitiba: IESD BRASIL, 2022.

PILETTI, Nelson; ROSSATO, Solange Marques. *Psicologia da Aprendizagem: da teoria do condicionamento ao construtivismo*. São Paulo: Contexto, 2014.

PIMENTEL, Alessandra. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. *Psicologia da educação*, n. 26, p. 109-133, 2008.

RIBEIRO, Ana Carolina; SOUZA, João Paulo. "A Ludicidade na Formação Cultural e Social." *Revista Brasileira de Educação e Cultura*, v. 5, n. 3, 2020, p. 27-35.

RODRIGUES, Sílvia Adriana; GARMS, Gilza Maria Zauhy. Intencionalidade da ação educativa na educação infantil: a importância da organização do tempo e do espaço das atividades. *Nuances: estudos sobre Educação*, v. 14, n. 15, 2007.

ROCHA, Pâmella Suzetty Vieira de Sousa. A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal de Minas Gerais.

SANTOS, Nair de Almeida Ferreira et al. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. *Revista de Educação Infantil*, v. 12, n. 3, 2021, p. 45-60.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. *Revista Eletrônica Pesquiseduca*, v. 11, n. 25, p. 480-493, 2019.

SILVA, João Carlos; ALMEIDA, Maria Clara. "A História do Lúdico na Formação Social." *Revista Brasileira de Educação Histórica*, v. 12, n. 3, 2017, p. 15-22.