
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

LUIZA COELHO PENATI

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO UM
RECURSO FUNDAMENTAL PARA AS CRIANÇAS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**



Rio Claro - SP
2024

LUIZA COELHO PENATI

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO UM RECURSO FUNDAMENTAL
PARA AS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Dr^a Andreia Osti

Rio Claro - SP
2024

P397i Penati, Luiza Coelho
A importância do lúdico como um recurso
fundamental para as crianças da educação infantil /
Luiza Coelho Penati. -- Rio Claro, 2024
66 p. : tabs.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura -
Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista
(UNESP), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Andreia Osti

1. Lúdico. 2. Educação Infantil. 3. Brincar. 4.
Atividades lúdicas. 5. Jogos. I. Título.

LUIZA COELHO PENATI

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO UM RECURSO FUNDAMENTAL PARA AS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências, Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA:

Profª Drª Andreia Osti

Prof. Dr. César Donizeti Pereira Leite

Profª Drª Maria Antonia Ramos de Azevedo

Aprovado em: 04 de Dezembro de 2024



Documento assinado digitalmente
LUIZA COELHO PENATI
Data: 10/12/2024 21:45:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



Assinado de forma digital por
Andreia Osti:25035899870
Dados: 2024.12.10 19:36:45 -03'00'

Assinatura do discente

Assinatura do(a) orientador(a)

*Dedico este trabalho a minha eterna e amada avó Dolores, que
sempre se preocupou com meus estudos.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, Maria e todos os seres de luz que me deram sabedoria em todo o processo acadêmico.

Aos meus pais, Alexandre e Luciana que sempre prezaram pelos meus estudos desde pequenina, possibilitando que tudo fosse possível para eu me formar. Também, ao meu irmão Lucas por sempre me incentivar e confortar nos momentos de dificuldade.

Aos meus familiares por estarem do meu lado durante toda essa trajetória.

Agradeço também ao Gabriel, meu namorado e melhor amigo, que sempre me incentiva a lutar pelos meus sonhos e a confiar em mim mesma.

A minha querida professora e orientadora do Trabalho de Conclusão de Curso e Núcleo de Ensino, Andreia Osti, que me possibilitou inúmeros conhecimentos sobre a alfabetização e sobre a vida. Gratidão por sempre confiar no meu processo, pela amizade e cumplicidade da nossa relação.

As minhas amigas de infância Marina, Beatriz, Milene e Mirele que apenas com uma conversa tudo se torna mais leve e tranquilo.

As minhas amigas que conheci durante a graduação, Ana Carolina, Alice, Clara, Gabriela e Lorena, obrigada pelos momentos descontraídos e por toda a ajuda nos momentos de dificuldade.

Agradeço a UNESP e todos os professores com que tive aula nessa trajetória, com certeza foi a melhor formação que pude ter!

“Brincar é a forma de as crianças fazerem poesia e nos contarem quem são, o que sentem, o que vivem, seus medos, seus potenciais, suas preferências e suas limitações” (Renata Meirelles).

RESUMO

A presente pesquisa, intitulada como “A importância do lúdico como um recurso fundamental para as crianças da educação infantil” discorre acerca da grande importância da ludicidade no desenvolvimento das crianças na etapa da educação infantil, facilitando o processo de ensino-aprendizagem e contribuindo para o desenvolvimento das mesmas. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e bibliográfica, por meio do levantamento de artigos no banco de dados CAPES, visando compreender a ludicidade como uma ferramenta relevante na educação. Destaca-se o brincar e o jogar como fontes primordiais de conhecimento, promovendo um aprendizado mais envolvente e dinâmico. Além de proporcionar prazer, o lúdico beneficia os aspectos físicos, mentais, intelectuais e motores, exercendo também influência no contexto social do indivíduo. Diante disso, as diversas concepções bibliográficas permitem uma reflexão aprofundada sobre o lúdico como uma ferramenta essencial na educação infantil.

Palavras-chave: Lúdico, Educação Infantil, Brincar, Atividades Lúdicas, Jogos.

ABSTRACT

The present research, titled "The Importance of Playfulness as a Fundamental Resource for Children in Early Childhood Education," discusses the significant role of play in the development of children during the early childhood education phase, facilitating the teaching-learning process and contributing to their overall development. The research adopts a qualitative and bibliographic approach, drawing on articles from the CAPES database, with the aim of understanding playfulness as a relevant tool in education. It emphasizes play and games as primary sources of knowledge, promoting a more engaging and dynamic learning experience. In addition to providing enjoyment, play benefits physical, mental, intellectual, and motor aspects, also influencing the individual's social context. Therefore, the various bibliographic perspectives allow for a deeper reflection on playfulness as an essential tool in early childhood education.

Keywords: Playful, Early Childhood Education, Playing, Playful Activities, Games.

Title in english: The importance of playfulness as a fundamental resource for children in early education.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Quantidade de artigos selecionados por ano de publicação	23
Gráfico 2 – Quantidade de artigos selecionados a partir das regiões brasileiras em que foram publicados.....	24

LISTA DE ABREVIATURAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PCN	Parâmetros Curriculares Nacional
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 UMA BREVE INTRODUÇÃO A EDUCAÇÃO INFANTIL, A INFÂNCIA E AO BRINCAR.....	14
2.1 Conceituação de Lúdico.....	17
3 METODOLOGIA.....	22
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS.....	55
APÊNDICE A.....	58

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo buscar compreender o papel do lúdico na educação infantil, considerando sua relação com a aprendizagem e com o desenvolvimento infantil. Além disso, interessa identificar as potencialidades do lúdico como uma ferramenta primordial para estimular o raciocínio, a criatividade, a imaginação, a socialização e os aspectos motores das crianças da educação infantil no contexto escolar.

Teóricos da educação como Lev Vygotsky (1979) e Maria Montessori (1987) abordam o papel do lúdico no desenvolvimento infantil, refletindo sobre como as brincadeiras e jogos não se constituem como meras distrações, mas como ferramentas essenciais para o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social das crianças. As abordagens contemporâneas da Educação sobre o lúdico discutem as maneiras pelas quais, através dele, as crianças exploram e ao mesmo tempo conhecem o mundo ao seu redor, desenvolvendo a linguagem, a imaginação, a criatividade, a autonomia e construindo sua própria identidade (BRASIL, 1998).

Segundo, Vygotsky (1979) as crianças assumem diversificados papéis em suas brincadeiras e interação de maneira a aprender coletivamente, desenvolvendo seus conhecimentos culturais durante o processo de brincar. Isso acontece na medida em que as crianças interagem com o mundo e criam regras em seus jogos, como reconhece o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (1998). Neste documento, é abordado que através do lúdico é estimulado habilidades como a capacidade de negociação, imitação, resolução de problemas, a diferenciação entre o eu e o outro e a compreensão das normas sociais.

Cabe destacar que documentos como a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017) e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI (1998) reconhecem a importância da ludicidade na educação infantil. Além disso, tais diretrizes destacam o papel do professor como mediador responsável por criar um ambiente adequado para a aprendizagem e disponibilizar os recursos para as brincadeiras e jogos. Além disso, a educação infantil, segundo a BNCC (2017), era vista apenas como um espaço de cuidado pessoal com as crianças. Entretanto, atualmente, a educação infantil tem seus direitos garantidos pela lei através da Constituição Federal de 1988, ou seja, as crianças vão para a escola com o

propósito de se desenvolverem, podendo participar, explorar, expressar-se, conhecer-se e, claro, brincar como parte fundamental de seu desenvolvimento.

A autora Pereira (2014, p. 14) destaca que, no passado, a identidade e os desejos das crianças eram frequentemente menosprezados, e elas não eram reconhecidas como sujeitos ativos de suas próprias vivências, conforme evidenciado a seguir “[...] na antiguidade, a infância não era percebida como período essencial do desenvolvimento humano, sendo assim, as crianças não tinham lugar na sociedade, nem como participantes e muito menos como produtoras da cultura”. Todavia, com a promulgação da Constituição Federal em 1988, as crianças passaram a ser reconhecidas como sujeitos de direitos. Essa mudança marcou uma transformação significativa, que modificou a visão do senso comum que muitas vezes subestimava as crianças. A evolução legal fortaleceu a relevância da infância e reformulou o papel da educação infantil.

Para Montessori (1987), o lúdico é parte importante do processo de aprendizagem e de desenvolvimento cognitivo das crianças. Desta perspectiva, para que a criança desenvolva sua autonomia, ela deve ser o “ser ativo” da educação e seu aprendizado deve ocorrer de forma lúdica, e estimulado através do brincar e do jogar.

De acordo com Carvalho (2021), os educadores devem se comprometer para uma educação de qualidade sem deixar de lado a ludicidade. Assim, profissionais da educação devem oferecer recursos e espaços adequados para uma aprendizagem lúdica. Também deve-se considerar os aspectos do cotidiano dos educandos, incluindo os seus conhecimentos prévios e o repertório sociocultural no qual estão inseridos. Através de um planejamento intencional, é possível realizar brincadeiras e jogos pedagógicos que sejam atraentes para as crianças sem perder de vista o caráter educacional da atividade.

O presente trabalho se organiza da seguinte maneira. Inicialmente apresenta a introdução deste trabalho. O segundo capítulo aborda uma breve explicação sobre a relação entre a educação infantil, a infância e o brincar, levando em consideração alguns autores e documentos nacionais que abordam sobre o direito infantil. Em seguida há um subtópico sobre a conceituação do termo lúdico. O terceiro capítulo consiste na descrição da metodologia utilizada e o quarto capítulo apresenta os resultados que consistem em toda a revisão bibliográfica realizada. Por fim, se apresenta as considerações finais.

2 UMA BREVE INTRODUÇÃO A EDUCAÇÃO INFANTIL, A INFÂNCIA E AO BRINCAR

Segundo a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2017), a educação infantil era encarada apenas como uma preparação para o ensino Fundamental. Contudo, a partir da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases - LDB, em 1996, a educação infantil passou a ter a sua relevância reconhecida, tal como até então ocorria apenas com o ensino fundamental e com o ensino médio.

Nesse contexto, a creche e a pré-escola deixaram de ser simplesmente um local de cuidados básicos e assistencialismo, no qual as mães deixavam as crianças sob cuidados profissionais para trabalharem (BRASIL, 2017). Segundo Kuhlmann Jr. (2011) as creches assistencialistas por mais que tivessem um leve teor educativo, possuíam uma educação que se distanciava dos ideais de cidadania, liberdade, igualdade e fraternidade (Kuhlmann Jr, 2011, *apud* Silva; Soares, 2017).

Em sua forma atual, a educação infantil é regulamentada por leis que compreendem a escola como um ambiente de desenvolvimento integral, no interior do qual elas podem participar, explorar, expressar-se, conhecer-se, conviver e brincar (BRASIL, 2017).

A Lei de Diretrizes e Bases, conforme a Lei nº 12.796 de 2013, do Artigo 29, passa a vigorar e estabelece que

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, 2013, Art. 29).

Segundo a autora, Kormann et al. (2022), a infância é uma fase primordial, pois neste período a criança se desenvolve integralmente. Entretanto, a visão que temos nos dias de hoje da valorização do “ser criança”, não é a mesma de antigamente. Isso se modificou com o passar do tempo. Nos séculos XVII e XVIII as crianças eram tratadas como mini adultos e sua educação era responsabilidade das mães, conferindo-lhes um status praticamente de um ser nulo de suas individualidades.

Além disso, a autora traz em seu artigo os estudos de Ferrari (2008) e, este cita que em São Paulo, em meados de 1970, ocorreu o Movimento de Luta por Creches, que surgiu devido à necessidade de as mulheres trabalharem e encontrarem um

local seguro para deixar seus filhos. Assim, as creches iniciais foram concebidas, mas com foco no cuidado e bem-estar das crianças.

No entanto, foi o Artigo 208 da Constituição Federal, que garantiu com que o Estado assegurasse o atendimento em creches e pré-escolas desde o nascimento até os seis anos de idade (anos depois modificado para até os cinco anos de idade), garantindo também direitos que efetivem o acesso das crianças à aprendizagem, ao brincar e ao conhecimento (BRASIL, 1988).

Diante desse panorama, surgiu o Referencial Curricular da Educação Infantil - RCNEI, em 1998, documento do qual é utilizado como uma referência para a construção curricular da Educação Infantil. Ferrari (2008, *apud* Kormann *et al.*, 2022) aborda que este documento visa garantir inúmeros fatores, tais como: autonomia, formação social e conhecimento de mundo, ressaltando a importância do brincar na aprendizagem.

De acordo com o RCNEI (1998), é através do brincar que a criança socializa cada vez mais, além de formar conceitos, ter novas ideias e percepções. Além disso, o documento destaca que a ludicidade tem um papel fundamental na educação infantil, pois brincar é uma forma de se manifestar, já que desde cedo as crianças se expressam por meio de gestos, sons e representações de papéis que estimulam a imaginação, imitação, memória, concentração e outras habilidades.

Também, o RCNEI (1998) pontua que através da brincadeira, a criança amplia suas percepções sobre o mundo e desenvolve habilidades importantes, como a capacidade de negociação, solução de problemas, a diferenciação de si e do outro e até mesmo uma noção primária de moral e justiça. Além disso, o documento enfatiza que as brincadeiras de faz-de-conta permitem que a criança assuma diversos papéis sociais presentes em seu cotidiano, tais como o papel de pai, mãe, professor e dos amigos. Sendo assim, a criança começa a imitar durante a brincadeira os comportamentos dessas figuras através dessas experiências. Desse modo, a criança absorve e replica nas brincadeiras aquilo que presencia no cotidiano.

Em 2017, surgiu um outro documento de caráter normativo muito importante para a educação chamado Base Nacional Comum curricular - BNCC do Ministério da Educação que define

[...] o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade

com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) [...] (BRASIL, 2017, p. 7).

A BNCC (2017) também traz a importância do brincar dizendo que “os eixos estruturantes das práticas pedagógicas [...] são interações e brincadeiras”. O brincar é fundamental na infância, proporcionando aprendizado e desenvolvimento integral. Observando as interações durante a brincadeira, é possível identificar como as crianças expressam afetos, lidam com frustrações, resolvem conflitos e regulam emoções. Na BNCC (2017) há seis direitos de aprendizagem que são assegurados para as crianças, um deles é o brincar, como foi ressaltado no início do capítulo.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 38).

O brincar/ lúdico, presente na BNCC (2017), refere-se por exemplo às atividade de movimentar o corpo, realizar pinturas, desenhar, mexer com massinha de modelar, brincar com cantigas de roda, dançar, brincar com jogos pedagógicos e com o faz-de-conta. Trata-se de diversificar o acesso a “produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” (BNCC, 2017).

Além disso, de acordo com o documento

[...] na Educação Infantil, é preciso criar oportunidades para que as crianças entrem em contato com outros grupos sociais e culturais, outros modos de vida, diferentes atitudes, técnicas e rituais de cuidados pessoais e do grupo, costumes, celebrações e narrativas. (BRASIL, 2017).

A Lei nº 8.069 do Artigo 16 do Estatuto da criança e do adolescente, enfatiza que o direito à liberdade da criança compreende o aspecto de “IV - brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 1990, Art. 16).

Navarro e Prodócimo (2012) abordam que as crianças brincam a maior parte do tempo, mas que muitas vezes os adultos encaram o brincar, incluindo o correr durante as brincadeiras, como bagunça e mal comportamento, visto isso, emergem as crianças em uma cultura da imobilização, cobrando uma postura de seriedade das mesmas. Como ressaltam

São poucos os lugares em que adultos toleram e estimulam o brincar infantil, sem encará-lo como “bagunça”. Por isso, ao observarmos, em lugares públicos, duas ou mais crianças juntas, é comum ouvirmos frases

como: "fiquem quietos!", "Parem de correr!", "Olha a bagunça!", "Senta aqui comigo e se comporte! (Navarro; Prodócimo, 2012, p. 634).

Elas mencionam em seu estudo o autor Sayão (2002), este aborda que a “cultura adultocêntrica”, cobra das crianças uma postura séria, anulando e negligenciando aquilo que as crianças têm de fundamental, como “[...] sua espontaneidade, criatividade, ousadia, sensibilidade e capacidade de multiplicar linguagens que são expressas em seus gestos e movimentos” (Sayão, 2002, *apud* Navarro; Prodócimo, 2012, p. 634). Além disso, os adultos frequentemente exercem uma forma de dominação sobre as crianças, ignorando seu status como sujeitos de direitos.

A presença do brincar e do lúdico em diversas épocas e sociedades os torna um tema recorrente nas ciências humanas, frequentemente estudado e investigado quanto à sua contribuição para o desenvolvimento infantil. Na próxima seção, será explorado o conceito de lúdico segundo alguns autores.

2.1 Conceituação de Lúdico

Definir o conceito de lúdico é bastante complexo, pois ele está associado a uma variedade de termos, como jogo, brinquedo e brincadeira. Esses termos têm sido objeto de estudo por teóricos de diferentes áreas do conhecimento.

De acordo com Costa (2005, *apud* Silva; Cardozo, 2018, p. 100) “o termo lúdico tem origem no latim (*ludus*) e quer dizer brincar, neste brincar fica compreendido jogos, brinquedos e brincadeiras e é coerente também, a conduta daquele que participa do jogo, que brinca e se diverte”. Além disso, para o autor as manifestações lúdicas também estão ligadas a música, ao teatro e as dramatizações, por exemplo. Para o pesquisador o lúdico deve estar interligado as práticas educacionais nas escolas, pois “por meio dela se pode educar com criatividade, dinamicidade e responsabilidade desvendando formas convenientes e descontraídas a fim de serem trabalhadas segundo a realidade vivenciada por cada aprendiz” (Costa, 2005, *apud* Silva; Cardozo, 2018, p. 100).

A ludicidade é um conceito abordado por diversos estudiosos da área da educação. Para Rau (2012), o lúdico também está associado ao ato de brincar, aos brinquedos e aos jogos. Para ela brincar não é apenas um passatempo, mas sim um recurso fundamental para as crianças se desenvolverem integralmente. Além disso, a autora aborda que o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica no ambiente

de ensino faz com que o prazer se torne um referencial para as atividades dos alunos. Para ela “Brincar é coisa séria!” (Rau, 2012, p. 30).

Além disso, segundo Rau (2012), o lúdico deve ser visto com uma perspectiva de relevância na escola, e a aprendizagem deve ser promovida por meio de jogos, assim possibilitando que as crianças aprendam brincando. Quando os professores oferecem atividades direcionadas com objetivos específicos para a aprendizagem das crianças, a ludicidade se torna um recurso fundamental. Como ferramenta pedagógica, ela tem metas educacionais a serem alcançadas, contribuindo significativamente para esse processo.

Segundo Haetinger (2004, p. 6), “[...] as atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e principalmente as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Provocando a interação do aluno com o objeto do ensino [...]”. Ou seja, as atividades lúdicas facilitam a aprendizagem ao estimular a criatividade e o engajamento dos alunos, permitindo que eles se envolvam de forma mais profunda e significativa com o conteúdo educacional.

É importante reconhecer que o termo ludicidade, por ser amplo, abrange diversos aspectos, como brincadeiras, brinquedos e jogos, conforme mencionado anteriormente. A autora Massa (2015) esclarece que Brougère (2003) e Huizinga (2008), autores bem conhecidos através de suas pesquisas na área da educação, discutem os diversos significados da palavra “jogo” em relação ao lúdico.

Através dos estudos de Brougère (2003) este explica que o conceito que se tem de jogo varia de acordo com a época e cultura que está inserido e sendo utilizado. Por exemplo, na Grécia há duas palavras para “jogo”, a primeira é “paidia”, que se refere ao brincar infantil e as formas gerais de ludicidade, transmitindo uma sensação de despreocupação e alegria enquanto brincam. A segunda é “agon”, que se refere a competições e concursos mais associados ao “mundo adulto” (Brougère, 2003, *apud* Massa, 2015).

No entanto, em latim, a situação é diferente. A palavra “ludus” abrange uma gama de significados relacionados ao jogo, como afirma Huizinga (2008): “ludus abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”. (Huizinga, 2008, *apud* Massa, 2015, p. 4). Dessa forma, o *ludus* abrange não só as ações das crianças, mas como dos adultos também.

Além disso, diante dos significados polissêmicos de jogo, Massa (2015) traz em

seu artigo um aspecto bastante interessante: o significado oposto de jogo. Segundo o Brougère (2003), citado novamente pela autora, o oposto de jogo em latim é “*serious*”. Isto significa algo que tem caráter mais rígido, enquanto “*ludus*” refere-se a algo mais leve e divertido. Brougère (2003, *apud* Massa, 2015), traz que para Aristóteles, o jogo é o oposto do trabalho e serve para que as pessoas relaxem e recuperem suas energias. Assim, o jogo não está necessariamente ligado ao prazer ou ao lazer que traz felicidade, mas sim como um momento para descansar.

Brougère (2003, *apud* Leal, 2014) entende a palavra “jogo” com um caráter polissêmico. Ele divide o jogo em três concepções:

- a. O jogo como atividade lúdica, tanto do ponto de vista do sentimento de quem participa desse tipo de atividade, como pelo seu reconhecimento objetivo;
- b. O jogo como uma estrutura ou sistema de regras (existe e subsiste de modo abstrato independente dos jogadores);
- c. E o jogo como material ou objeto (tal como jogo de xadrez e outros), podendo ser associado também ao termo “brinquedo”. (Brougère, 2003, *apud* Leal, 2014, p. 177).

A autora Massa (2015) também apresenta a concepção de Duarte Jr (2011) sobre a distinção entre “sério” e “a sério”. Ele explica que “sério” se refere a algo rígido e sem interação, sendo o oposto do lúdico. E “a sério” significa levar em consideração, entender a importância, ou seja, levar a sério, mas sem rigidez. Este termo não entra em contraste com o lúdico, na verdade ele só enfatiza a perspectiva do lúdico como um “estado interno do sujeito” (Duarte Jr, 2011, *apud* Massa, 2015, p. 4).

Já o trabalho de Lopes (2004) destaca que o termo “lúdico” tem muitos significados e reflete diferentes perspectivas sobre o que é brincar e se divertir. Ela aponta cinco termos usados de forma variada tanto para especialistas no assunto quanto para pessoas leigas para descrever atividades lúdicas. O primeiro deles é “brincar”: refere-se a ações como se divertir, entreter-se, e pode envolver atividades de diferentes naturezas e idades. Além disso, o que conta como brincar pode variar dependendo do contexto. Por exemplo, o mesmo comportamento pode ser visto como uma brincadeira em um momento e algo sério em outro. O segundo é “jogar”: relacionado a atividades recreativas (distração, entretenimento) e esportivas, tal como a luta. O terceiro é “brinquedo”: objetos usados para o entretenimento infantil e brincadeiras. Objeto criado para propósitos lúdicos. O quarto é “recrear”: está

vinculada a atividades lúdicas que respeitam um intervalo de tempo/ pausas, tal como a invenção humana de “recreio”, aqui as pessoas usam do tempo limitado para descanso e folga do trabalho intenso. E o último é “lazer”: refere-se a liberdade e o prazer de escolher como gastar o tempo livre, que possam estar promovendo descanso ou atividades de interesse pessoal. (Lopes, 2004, *apud* Massa, 2015).

Winnicott (1975), psicanalista inglês, também aborda sobre o lúdico. Ele apresenta o conceito de "transicionalidade", termo do qual se relaciona com o aspecto lúdico. Para ele, a transnacionalidade é um espaço intermediário entre a realidade concreta e o mundo interno de cada pessoa. Para ele o brincar acontece em um espaço que é criativo, lúdico e prazeroso. O brincar permite que as pessoas explorem essa mistura, fazendo com que o processo lúdico seja uma forma de transitar entre a realidade- realidade concreta; e a fantasia- estado interno do sujeito (Winnicott, 1975, *apud* Massa, 2015).

O autor Luckesi (2002) também aborda sobre a temática. Para ele, a ludicidade é uma característica intrínseca de quem está em um estado lúdico. Este enfatiza que essa condição não depende apenas de fatores externos, mas sim essencialmente de elementos internos, ou seja, a ludicidade é vista como um estado de ânimo, uma imersão completa na experiência vivida, caracterizada por uma sensação de plenitude e entrega total, que ele denomina como "vivência lúdica". Já o lúdico é o ato de brincar (externo), aquilo que pode ser exposto sociologicamente e culturalmente como atividade lúdica.

Diferente de alguns autores, para Luckesi (2002), uma atividade só pode ser considerada lúdica se conseguir estimular a ludicidade na criança. Além disso, nem sempre uma atividade lúdica consegue agradar a todos, visto que, cada um possui seus gostos, sua história pessoal de vida, assim como a influência do meio social no qual está imerso. Sendo assim, “vivenciar uma experiência lúdica em grupo é muito diferente de praticá-la sozinho. O grupo tem a força e a energia do grupo; ele se movimenta, se sustenta, estimula, puxa a alegria” (Luckesi, 2002, n.p).

Para Macedo, Petty e Passos (2005) o brincar e o jogar estão dentro da dimensão lúdica. O brincar para os autores é visto como a principal atividade das crianças, quando não estão fazendo atividades focadas na sobrevivência das mesmas, tal como comer e repousar. Para eles, na perspectiva da criança, elas brincam para obter prazer, sem ter consciência que esta brincadeira está preparando elas para um salto no desenvolvimento. Quando as crianças brincam,

elas criam, interagem com o meio, “criam conflitos e projeções, concebem diálogos, praticam argumentações, resolvem ou possibilitam o enfrentamento de problemas” (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 14).

Para Macedo, Petty e Passos (2005), o brincar é sério, porque brincar exige uma certa atenção e concentração. Além disso, os autores falam sobre o jogar. Para eles, jogar é como se fosse brincar, entretanto exige mais regras e um objetivo predeterminado. Mas ao mesmo tempo o brincar é um jogar “[...] com ideias, sentimentos, pessoas, situações e objetos em que as regulações e os objetivos não estão necessariamente predeterminados” (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 14). O jogo está mais ligado ao ganhar e vencer, já as brincadeiras estão mais ligadas a um espaço de puro divertimento e de “faz-de-conta”. Por exemplo, diferente dos jogos, na brincadeira não precisa de tantas delimitações, tal como “[...] tabuleiro, peças, objetivos, regras, alternância entre jogadores, tempo, etc [...]” (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 14).

Para Kishimoto (2010), uma estudiosa acerca do lúdico na educação, o brincar, que está intimamente relacionado ao lúdico, é um instrumento que a criança utiliza para o desenvolvimento da linguagem e do imaginário. A partir do brincar ela explora o mundo, os objetos e a cultura em que está inserida, atribuindo significados às suas ações. Para a autora o brincar é a principal atividade cotidiana das crianças.

Além disso, segundo Kishimoto (2010), existem dois tipos de brincar: o brincar livre e o brincar dirigido. Embora alguns estudiosos considerem essas formas de brincar como opostas, a autora discorda. O brincar livre é quando a criança escolhe sozinha o que quer brincar e quais brinquedos vai utilizar, explorando mais a liberdade individual. Já o brincar dirigido é quando um adulto ou outra criança orienta e media a brincadeira. A criança não nasce sabendo como brincar, ela aprende novas regras e brincadeiras quando observa outras crianças e adultos. Por exemplo, na sala de aula ao entrar em contato com novos materiais e objetos ela descobre um mundo de novas possibilidades. Dessa forma, esses dois tipos de brincar se complementam, pois, à medida que a criança explora por conta própria ou aprende com os outros, ela também compartilha e dissemina conhecimento.

Também, para Kishimoto (2010) a ludicidade é

[...] uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário (Kishimoto, 2010, p. 1).

3 METODOLOGIA

Dada a importância do lúdico como um recurso fundamental para a educação infantil, bem como suas contribuições enquanto recursos didáticos, o trabalho foi desenvolvido por meio de uma pesquisa qualitativa com levantamento bibliográfico, ou seja, “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (Gil, 2002, p. 44). Ou seja, a revisão bibliográfica visa embasar teoricamente a análise e discussão dos dados apresentados.

Segundo Cusati, Santos e Cusati (2021), a pesquisa acadêmica qualitativa tem como objetivo explorar e compreender as causas e significados por trás de certos eventos. Em vez de apenas quantificar ou medir dados, essa abordagem busca oferecer uma análise mais profunda e interpretativa dos fenômenos.

A revisão bibliográfica foi composta por sete artigos encontrados na base de dados do periódico da CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, com recorte temporal entre os anos de 2017 a 2024. Entretanto foram utilizados apenas artigos dos seguintes anos: 2017, 2020, 2021, 2022 e 2023. A palavra-chave utilizada para a busca dos trabalhos foi “Lúdico AND Educação Infantil”. Além disso, foram utilizadas as seguintes filtragens para a pesquisa na plataforma: Tipo de recurso- Artigo; Área- Ciências Humanas e Idioma- Português. Desse modo, foram encontrados 424 resultados. O critério de seleção dos textos consistiu na leitura e análise dos resumos das pesquisas encontradas.

Os estudos utilizados na revisão deste trabalho foram os de Alencar, Pana e Machado (2023), Nunes, Rolim e Lima (2023), Oliveira *et al.* (2020), Guezzo e Assis (2020), Paula *et al.* (2021), Barbosa, Martins e Mello (2017) e Junior e Freitas (2022).

O Gráfico 1, a seguir, apresenta a quantidade de artigos encontrados em cada ano do período selecionado para a pesquisa que, como citado, se enquadra entre os anos de 2017 a 2023.

Gráfico 1 – Quantidade de artigos selecionados por ano de publicação

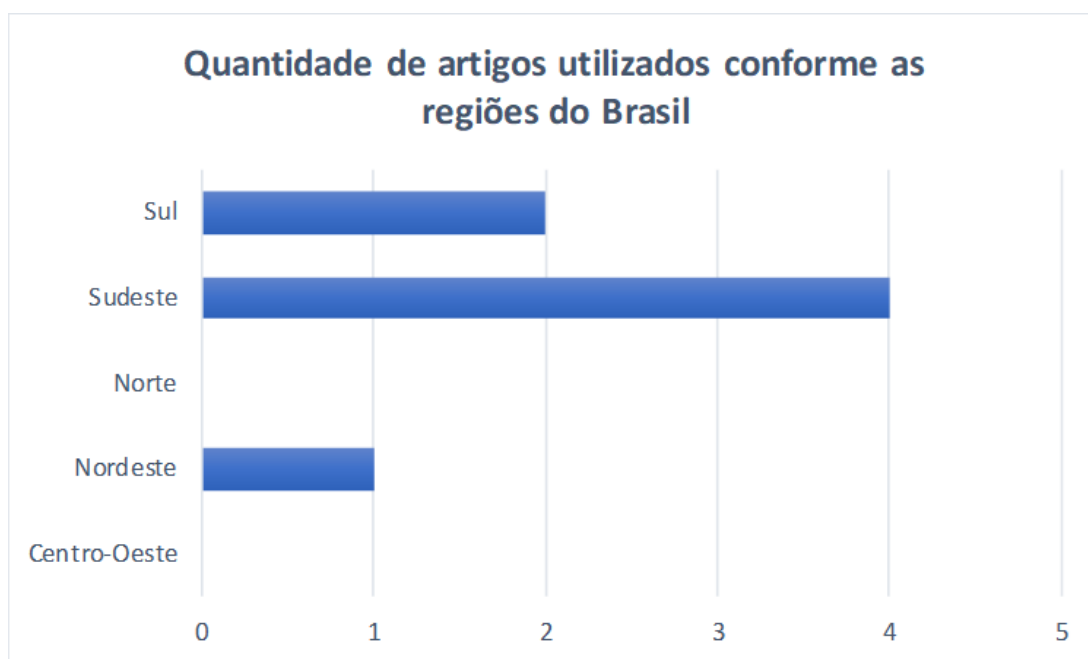


Fonte: Elaborado pela autora

É possível analisar que dentro desse período de sete anos, esses foram os melhores artigos encontrados para a composição da pesquisa. Observa-se que, nos anos de 2021 e 2023, foram utilizados mais artigos, contabilizando dois artigos para o ano de 2021 e 2 artigos para 2023. Os anos de 2017, 2020 e 2022 contaram com a seleção de um artigo para cada um deles. Já os anos de 2018, 2019 e 2024 não tiveram artigos selecionados para a pesquisa.

Além disso, foi realizado um levantamento dos artigos utilizados no estudo com base nas regiões em que foram publicados, tal como apresentado no Gráfico 2.

Gráfico 2- Quantidade de artigo selecionados a partir das regiões brasileiras em que foram publicados



Fonte: Elaborado pela autora

Pode-se observar que a maioria dos artigos utilizados neste trabalho foram publicados na região Sudeste do Brasil, sendo constituídos por 4 artigos. Também foram utilizados 2 artigos da região Sul e 1 artigo da região Nordeste. Não foram selecionados nenhum trabalho da região Norte e Centro-Oeste.

Os dados coletados dos artigos para a realização da revisão bibliográfica foram desenvolvidos no formato de fichamento para uma melhor organização. Dessa forma, foi levado em consideração no desenvolvimento da revisão bibliográfica, o título do artigo recolhido, o autor, os objetivos, a metodologia, os sujeitos/participantes da pesquisa e os principais resultados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A primeira pesquisa a ser revisada foi a de Alencar, Pana e Machado (2023), intitulada como: “O lúdico na educação infantil”. A pesquisa é de abordagem qualitativa e de revisão bibliográfica, e buscou evidenciar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, investigando como o brincar pode ser um recurso fundamental para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças da educação infantil no contexto educacional. Além disso, visou identificar como a integração de atividades lúdicas com práticas pedagógicas podem transformar o aprendizado em uma experiência prazerosa e eficaz, gerando resultados positivos. Para ela, o estudo sobre a ludicidade pode trazer alternativas relevantes para melhorar a qualidade do ensino, pois o lúdico é um instrumento didático poderoso e através dele é possível desenvolver os aspectos psíquicos e intelectuais das crianças.

Alencar, Pana e Machado (2023) dividiu o trabalho em três textos, com o intuito de atingir de maneira mais eficaz os objetivos estabelecidos. O primeiro texto foi nomeado como “Ludicidade como um dos desafios no processo de ensinar”. As autoras começam esta parte citando os estudos de base construtivista de Jean Piaget (1981). Elas explicam que para ele o aprendizado é um processo gradual e que a capacidade de aprender está ligado a um processo biológico do ser humano, este fator sendo muitas vezes determinante.

Alencar, Pana e Machado (2023) cita dois estágios do desenvolvimento da criança a partir dos estudos piagetianos. O primeiro estágio é o sensório-motor (dos 0 aos 2 anos de idade), que é o ponto de partida para o desenvolvimento da criança. Nesta fase a criança adquire conhecimento por meio do toque físico dela com o objeto. Dessa forma, as autoras afirmam a importância de os professores disponibilizarem e oferecerem diferentes brinquedos e materiais didáticos para as crianças manusearem, pois assim elas criam novas conexões explorando esses recursos, e também observando seus colegas. O segundo estágio é o pré-operatório (dos 2 aos 7 anos), em que as crianças começam a interagir mais e aprender com o conhecimento das pessoas ao seu redor, sendo menos dependentes de suas ações sensório-motoras. Elas fazem isso por meio de atividades como jogos simbólicos, desenhos/grafismos, imitações e uso da linguagem.

Para Alencar, Pana e Machado (2023) é justamente nesta fase do pré-operatório que devem ser oferecidas várias atividades criativas, diversificadas e

desafiadoras para as crianças, tal como as atividades lúdicas, pois é através do lúdico, do brincar, dos jogos, das brincadeiras que elas se desenvolvem. Sendo assim, as autoras afirmam que “Não existe nada que a criança precise saber que não possa ser ensinado brincando... Se alguma coisa não é possível ser transformado em jogo (problema, desafio), certamente não será útil para a criança nesse momento” (Alencar; Pana; Machado, 2023, p. 1971).

Durante a pesquisa Alencar, Pana e Machado (2023) mencionam que para Piaget (1981), o interesse que a criança tem por algo ajuda a conectá-la com aquilo que quer alcançar e consequentemente com aquilo que precisa desenvolver, satisfazendo suas necessidades. À medida que crescem e os pensamentos se desenvolvem, os interesses se tornam mais variados e diferentes. Quando as crianças realizam aquilo que tem mais interesse, elas se cansam menos. Por isso, o professor precisa ficar atento às necessidades e interesses das crianças, para utilizar o interesse como um direcionamento na prática pedagógica, transformando o aprendizado em algo mais prazeroso.

Alencar, Pana e Machado (2023) também mencionam Lev Vygotsky (1996), pioneiro no desenvolvimento intelectual das crianças, afirmando que, segundo ele, o ser humano constrói seu sistema de significados por meio das interações com o mundo físico e social. Desse modo, o lúdico é parte construtiva do processo de aprendizagem das crianças. Para ele, é na fase pré-escolar que a criança começa a fazer uma maior diferenciação entre o que elas veem e o que elas pensam. Sendo assim, elas passam a usar sua imaginação para criar novas realidades e dar novos significados e representações a objetos/ brinquedos já existentes, como por exemplo, utilizar uma vassoura imaginando ser um cavalo de pau. Portanto, “A criança passa a criar uma situação ilusória e imaginária como forma de satisfazer seus desejos realizáveis” (Alencar; Pana; Machado, 2023, p. 1973).

Posto isso, as autoras enfocam a importância dos estudos de Piaget (1981) e Vygotsky (1996), levando a refletir durante o texto a importância do faz-de-conta como um jogo simbólico e do brinquedo na infância. Segundo eles, quando as crianças brincam, elas desenvolvem estruturas cognitivas, a personalidade, o conhecimento lógico-matemático, o desenvolvimento da linguagem, da leitura e escrita, a afetividade e as relações com os outros. Também, o brincar desenvolve o raciocínio, a persistência e a paciência. Vygotsky (1996) também diz que a cada vez que a criança se insere nesse universo simbólico e de representações, o brinquedo,

o jogo com ou sem regras e os desenhos passam a ser uma necessidade, pois eles são riquíssimos para o desenvolvimento da linguagem e muito importantes no processo de alfabetização.

As autoras ressaltam que tanto as brincadeiras orientadas (por adultos e outras crianças) ou espontâneas (a criança que conduz como quer brincar por si só) são necessárias para a construção dos aspectos cognitivos, afetivos e psicossociais.

Ademais, Alencar, Pana e Machado (2023) expõem que a partir dos estudos de Piaget (1981) e Vygotsky (1996), a ludicidade não se prende a “uma forma específica (jogo), nem a um objeto específico (brinquedo)”, mas na verdade é uma maneira subjetiva de se relacionar com o mundo, ou seja, é sobre como as crianças sentem, percebem e se envolvem de forma pessoal com essas atividades. Posto isso, as autoras fazem uma ponte com as práticas docentes, enfatizando que as atividades lúdicas devem invadir a sala de aula, “porque ler e escrever são ações mentais decorrentes da função simbólica” (Alencar; Pana; Machado, 2023, p. 1974).

O segundo texto do trabalho de Alencar, Pana e Machado (2023), nomeado como “A relação do lúdico com o mundo das crianças”, explica que em torno do século XIX a ‘brincadeira’ era vista como uma mera distração por uma dominante parte da sociedade. Entretanto, foi a partir do Romantismo e dos estudos de Rousseau que isso começou a ser visto com um outro panorama, visto que, as crianças começaram a ser vistas como os sujeitos da construção do seu processo de aprendizagem.

As autoras Alencar, Pana e Machado (2023) citam em seu texto Harres (s/d, *apud* Santos, 2001), a qual diz que o brincar é o mais completo dentro dos processos educativos, pois envolve os aspectos intelectuais, físicos e emocionais das crianças. Além disso, a partir da brincadeira, a criança adquire a capacidade de se integrar em uma estrutura social e em um ambiente culturalmente simbólico.

Alencar, Pana e Machado (2023) também exploram que por meio da brincadeira, as crianças se auto conhecem, aprendem posturas e valores, desenvolvem independência e adotam posicionamentos, porque “a criança imagina, interage, supera conflitos, se socializa e constrói novos conhecimentos” (Alencar; Pana; Machado, 2023, p. 1976).

Para Alencar, Pana e Machado (2023), é essencial que os professores em formação resgatem o aspecto lúdico presente em si mesmos e estudem a eficácia dos métodos de ensino e o desenvolvimento infantil. Os cursos de formação de

professores devem incluir disciplinas que abordem a ludicidade, reconhecendo sua importância para o desenvolvimento humano. A educação é um processo complexo, e o lúdico é uma ferramenta facilitadora, pois metodologias e propostas pedagógicas que incorporam a ludicidade “[...] facilitam a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaboram para a socialização, comunicação, raciocínio lógico, destreza, criatividade, expressão e construção do conhecimento” (Alencar; Pana; Machado, 2023, p. 1976). Dado que a criança é um sujeito ativo, o processo de ensino-aprendizagem deve ser igualmente ativo.

Desse modo, as autoras citam Fortuna (s/d, *apud* Santos, 2001), que argumenta que uma aula com fundamentos lúdicos não é aquela que tem como foco principal os jogos, pois o lúdico vai além disso, visto que, ele engloba o modo que o professor ensina, a seleção de conteúdos das aulas e a figura do aluno (qual o perfil deles e o que interessa-os). Tendo em vista essa abordagem, o professor não busca ser o papel central no processo de ensino-aprendizagem, mas sim os seus alunos, permitindo-lhes a liberdade de expressar sua criatividade e espontaneidade, em um espaço aberto a reflexões e novas ideias, com um planejamento que dê espaço para o mundo infantil e não adultocêntrico.

O terceiro texto, denominado “A relação do lúdico com a motivação para aprender” faz uma reflexão sobre a prática docente em sala de aula na educação infantil. As autoras iniciam a discussão trazendo Brougère (s/d), o qual destaca que quando as crianças brincam, elas têm uma maior chance de se tornarem adultos emocionalmente mais equilibrados, capazes de lidar melhor com as responsabilidades e solucionando melhor os conflitos que surgirem. Os professores precisam incorporar o lúdico na prática para transformar o mundo mais humano.

Alencar, Pana e Machado (2023) também sugerem que os cursos de licenciatura deveriam incorporar mais saberes sobre as atividades lúdicas na formação dos futuros professores, já que, muitas vezes, o lúdico é posto em segundo plano. Dessa forma, por mais que o ensino nas escolas sejam sistematizados, os professores devem apresentar propostas lúdicas que se conectem com o universo infantil e a cultura das crianças, para que quando estiverem no ambiente escolar, se identifiquem com ele, assim diminuindo a barreira entre a escola e a criança. Sendo assim, por conta da brincadeira já ser algo corriqueiro a criança desde muito pequena, deve-se aproveitar disso para seu ensino.

Segundo, Alencar, Pana e Machado (2023), a partir da brincadeira a criança se sente mais à vontade para se arriscar e errar, encarando esses momentos como parte do aprendizado e desenvolvendo prazer em conhecer. Além disso, para as autoras, o brincar

[...] desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, o raciocínio lógico, a afetividade, o espírito de liderança sem cobrança ou medo, mas sim com prazer (Alencar; Pana; Machado, 2023, p. 1980).

Mas, as autoras sinalizam que a ludicidade muitas vezes é subestimada, pois a sociedade é competitiva e para muitos as crianças já deveriam estar lidando com esse ambiente, deixando o brincar mais de lado.

Para finalizar, as autoras abordam que cada criança tem seu próprio ritmo de aprendizagem e que os estímulos não afetam todas da mesma forma. Posto isso, os professores precisam entender a importância de acompanhar a aprendizagem de cada criança, orientando-os e respeitando-os. Além disso, embora as crianças vivam em uma sociedade em que a tecnologia esteja bastante presente, elas ainda necessitam de atividades lúdicas, pois a criança “[...] necessita jogar com as possibilidades de vivências em sua volta para que, mais tarde, além de deter o conhecimento necessário para a sua sobrevivência, ela seja realmente aquilo que deseja ser” (Alencar; Pana; Machado, 2023, p. 1982).

A pesquisa de Alencar, Pana e Machado (2023) concluiu que o lúdico é fundamental na educação infantil, pois este desenvolve vários aspectos, tais como o desenvolvimento emocional, cognitivo e social da criança. Além disso, ficou evidente a importância do professor em rever suas práticas pedagógicas, entendendo que a criança deve ser o centro da aprendizagem, e que as práticas devem ser movidas pelos interesses e necessidades das crianças, dando espaço ao mundo infantil no processo de ensino-aprendizagem. Também, as autoras ressaltaram em diversos pontos da pesquisa, que o uso do lúdico nas salas de aula é um caminho importante para o sucesso escolar, pois a ludicidade, os jogos e as brincadeiras levam prazer na aprendizagem.

No trabalho de Nunes, Rolim e Lima (2023), intitulada como “O lúdico na educação infantil”, de abordagem qualitativa e de pesquisa bibliográfica descritiva, as autoras fundamentaram seus estudos com base nas obras de Moyles (2006), Vygotsky (1991) e outros estudiosos que tratam do assunto. A pesquisa buscou

evidenciar a relação do lúdico com o processo cognitivo da criança e destacar que os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas potenciais para a aprendizagem e não um passatempo. O trabalho aborda a finalidade da educação infantil tendo em vista os aspectos sociais e legais que tange essa etapa, e também sobre a importância do brincar na educação infantil e do espaço físico escolar nesse contexto.

Nunes, Rolim e Lima (2023) iniciam o trabalho explicando que a educação infantil tem por finalidade desenvolver diversos aspectos nas crianças, tais como cognitivo, afetivo, emocional, físico e social. As autoras citam Moyles (2006) em sua pesquisa, este aborda que por meio das brincadeiras as crianças superam dificuldades de aprendizagem, além de obterem a partir delas divertimento e prazer. Segundo as autoras, esta visão é ressaltada por diversos estudiosos da área como por exemplo, Piaget (1975), Vygotsky (1991) e Kishimoto (1997).

Para Vygotsky (1991, *apud* Nunes; Rolim; Lima, 2023) a educação infantil é uma etapa muito importante, pois as crianças desde pequenas conseguem socializar com várias pessoas ao seu redor, convivendo assim com as diferenças, além de adquirirem novos conhecimentos.

Mas Nunes, Rolim e Lima (2023) discorrem que demorou para esses direitos serem alcançados, pois segundo Cruz (1996), citado pelas autoras, a partir da promulgação da nova Constituição de 1988, a creche e a pré-escola deveriam assumir um papel educativo e não só mais assistencialista.

As autoras mencionam o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998), o qual ressalta que a criança é vista como um ser completo, social e histórico. Dessa forma, na educação infantil, a criança compartilha conhecimentos com os colegas e adultos por meio das trocas cotidianas, construindo valores e conceitos, envolvendo os aspectos lúdicos tal como brincadeiras, brinquedos, música e dança.

Sendo assim, Nunes, Rolim e Lima (2023) destacam que é necessário que os professores da educação infantil aprendam as metodologias e didáticas adequadas para garantir com que os alunos aprendam de maneira eficaz, ou seja, os educadores precisam fornecer ferramentas pedagógicas para que os alunos se desenvolvam. Com o avanço da tecnologia, os métodos tradicionais de ensino não têm chamado tanta a atenção das crianças. Posto isso, os profissionais da educação vêm traçando novas metodologias para lidar com a situação. E os jogos e

brincadeiras são recursos fundamentais para despertar o interesse das crianças.

Segundo, Nunes, Rolim e Lima (2023), os professores da educação infantil precisam programar conteúdos que trabalhem diversos aspectos nas crianças como a motricidade, afetividade e o cognitivo, de uma forma que as mesmas sejam os seres ativos de seu processo de ensino aprendizagem, transformando esse processo em algo prazeroso, dinâmico e produtivo, saindo da monotonia de aulas tradicionais. Para as autoras, a partir da brincadeira “[...] a criança interpreta diferentes papéis, assume responsabilidades e desenvolve atitudes de respeito e disciplina diante a vida em sociedade” (Nunes; Rolim; Lima, 2023, p. 657).

Para as autoras é importante que enquanto as crianças brincam, elas organizem, desorganizam, construam e destruam os elementos das brincadeiras, para que assim trabalhem sua imaginação, exponha seus sentimentos e vontades, aprendendo a respeitar a si e aos outros nesse processo.

De acordo com Nunes, Rolim e Lima (2023) durante a atividade lúdica o que importa não é apenas seu resultado final, mas principalmente o processo vivenciado pela criança. O lúdico acontece a partir dos jogos, brinquedos e brincadeiras. É nestes momentos que a criança cria, imagina, coloca para fora suas frustrações, desejos e desempenha papéis sociais enquanto brinca de faz-de-conta. Dessa forma, o lúdico tem sido bem mais reconhecido dentro da educação infantil. As autoras citam Kishimoto (2000), para ela o lúdico são formas diversificadas que a criança brinca, seja com o mundo ou com si mesma.

Dhone (2003) é citada por Nunes, Rolim e Lima (2023), ela destaca que vários pais ao verem seus filhos voltando da escola com indícios de que brincaram, não apreciam isso, pois não entendem que brincar é algo sério e que essa prática desenvolve diversos fatores positivos na criança, e não é um mero passatempo.

Sendo assim, as autoras discorrem com alguns exemplos de como pode ser trabalhado o lúdico dentro do ambiente escolar com a educação infantil “[...] através de várias atividades como: jogos, músicas, histórias, dramatizações, danças e outras atividades que enriquecem o conhecimento da criança” (Nunes; Rolim; Lima, 2023, p. 658).

Além disso, as autoras abordam que quando uma atividade escolar não tem sentido para criança, esta a realiza geralmente sem muita vontade e interesse, pois não atende a necessidade que a criança precisa no momento. Isso não significa que a criança não precise aprender o conteúdo, mas que ele pode não ser necessário

para naquele momento específico.

Ademais, no decorrer da pesquisa Vygotsky (1991) é citado pelas autoras, este discorre que na brincadeira a criança pode se comportar além de sua idade e os aspetos que a envolve, é como se ela conseguisse ir além de seu comportamento diário. O brinquedo é uma ferramenta que possibilita ela ir além. Além disso, para Vygotsky (1991) através do jogo a criança resolve muito melhor os problemas que aparecem do que em situações reais ou em uma aprendizagem mais formal.

Também, para Vygotsky (1991, *apud* Nunes; Rolim; Lima, 2023), à medida que as crianças brincam e desenvolvem a imaginação, elas começam a elaborar regras de convivência. Desse modo, para ele o indivíduo se forma pela relação com o outro, e muito desse processo se dá enquanto brincam e quando se integram culturalmente, pois a brincadeira é o que propicia maior desenvolvimento cognitivo na criança.

As autoras enfatizam a importância dos ambientes escolares serem planejados para as crianças de forma segura e acessível, tal como as salas de aula, em que os materiais pedagógicos e os brinquedos devem ficar expostos às crianças de forma organizada para que as mesmas possam explorá-los. Quanto mais acessíveis forem os recursos, maior será o progresso da autonomia das crianças. Posto isso, as autoras citam Lima (2001), esta aborda que os espaços da escola são muito importantes para as crianças pequenas, pois grande parte dos aprendizados delas são provenientes dos ambientes em que vivem.

Com isso, Nunes, Rolim e Lima (2023) expressam que o espaço físico de diversas escolas é um dos desafios ao que tange a proposta lúdica, pois

[...] em muitas escolas as salas são pequenas e só cabem as mesinhas e cadeiras, não dando condições para as crianças se locomoverem de um lugar para outro, sendo obrigadas a brincarem com os jogos e brinquedos em cima da mesinha sem direito a interação com outros grupos (Nunes; Rolim; Lima, 2023, p. 661).

Nunes, Rolim e Lima (2023) afirmam que para Pinto e Lima (2000), as crianças aprendem muito mais ao brincar ou jogar em grupos do que ao realizar atividades em folhas impressas. Através dos jogos, elas absorvem os conteúdos necessários de maneira mais eficaz. Além disso, para Pinto e Lima (2000) a competitividade é considerada importante, pois incentiva as crianças a se superarem continuamente, melhorando cada vez mais e os jogos possibilitam isso.

Conclui-se que o lúdico é um recurso fundamental na educação infantil.

Nunes, Rolim e Lima (2023) ressaltaram ao longo do artigo a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Além disso, enfatizaram a importância dos educadores em reconhecerem o valor das atividades lúdicas para o desenvolvimento cognitivo das crianças na educação infantil. Também, afirmaram que os professores devem selecionar adequadamente os recursos pedagógicos para assim potencializar o aprendizado das crianças e torná-las protagonistas do seu próprio processo de aprendizagem. Ou seja, os educadores devem reconhecer e promover o uso da brincadeira e dos jogos como parte integrante do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.

A pesquisa intitulada como “Professor sem fronteiras: trabalhando o lúdico na Educação Infantil a partir de múltiplas linguagens de sentido” de Oliveira *et al.* (2020), tem abordagem qualitativa e de carácter exploratório, com aportes teóricos relacionados ao lúdico como apoio essencial para o desenvolvimento infantil. A pesquisa tem como objetivo aprofundar a discussão sobre como as múltiplas linguagens podem ser integradas na educação infantil. O estudo se baseia na ideia de que os professores dessa etapa educacional devem revisar e adaptar suas práticas, incorporando o lúdico como apoio essencial.

A autora inicia o trabalho explicando sobre a evolução do homem na sociedade e as mudanças sobre o sentido de infância. Ela destaca que no Brasil, desde o período colonial, a criança não era vista como um ser de direitos. A infância era pouco comentada e as crianças eram vistas como adultos em miniatura. A classe social que as crianças pertenciam eram determinantes em suas vidas, ou seja, se eram nascidas em famílias nobres elas eram educadas para um futuro promissor, entretanto, se nasciam em classes sociais mais baixas tinham utilidade servil.

No entanto, em 1927 foi estabelecida a primeira lei que garantia com que as crianças com idade inferior a 10 anos não devessem trabalhar, e posteriormente, em 1932, a legislação foi ampliada para proteger crianças com até 14 anos de idade. Sendo assim, “[...] reconhece-se que as crianças no Brasil, desde a colonização foram privadas do direito de estudar e brincar” (Oliveira *et al.*, 2020, p. 187), por mais que existissem brincadeiras como as de saquinhos, a bolinha de gude, o jogo de botão, o pião, entre outras, as crianças não dedicavam tanto tempo a essas atividades.

Dessa forma, a autora cita Craidy e Kaercher (2001), as quais pontuam que

A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de renovar a cada nova geração (Craidy; Kaercher, 2001, *apud* Oliveira *et al.*, 2020, p. 188).

Sendo assim, a autora aborda que nesse contexto do lúdico é possível desenvolver as múltiplas linguagens “[...] despertando a criatividade, a linguagem oral, momentos imaginários e a criatividade das crianças” (Oliveira *et al.*, 2020, p. 188).

A autora cita Freire (1999) o qual diz que os professores da educação infantil devem sempre refletir sobre suas práticas em sala de aula, e serem adeptos as mudanças que acontecem no âmbito educacional, fazendo uma autocrítica a própria prática educacional, pois assim trará melhorias para a educação das crianças com quem atua.

Além disso, a autora menciona que o Artigo 29 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (1996) estabelece que a educação infantil “[...] tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em aspectos físicos, psicológico, intelectual e social [...]” (BRASIL, 1996, *apud* Oliveira *et al.*, 2020, p. 189). Dessa forma, Oliveira *et al.* (2020) afirma que o reconhecimento legal dos direitos da educação infantil nos dias atuais representa um grande marco para o nosso país, especialmente para as crianças.

Em um segundo momento do texto a autora aborda sobre “As Múltiplas Linguagens na Educação Infantil: promoção de experiências interativas no espaço escolar”. Ela menciona que os professores da educação infantil devem estimular as crianças a desenvolverem o pensamento crítico seja com a realização de atividades individuais ou em grupo, tal como a partir de brincadeiras concedidas de forma inovadora e lúdica.

Dessa forma, Oliveira *et al.* (2020) cita que o termo linguagem, geralmente é associado apenas à linguagem verbal e escrita, o que restringe, de certa forma, as crianças expressarem outras formas de linguagem que possuem. Portanto, para que os educadores explorem as diversas linguagens das crianças, é preciso observar as diferentes maneiras que elas usam para se comunicar, considerando aspectos como gênero, classe social e a faixa etária das mesmas.

A autora afirma que refletir sobre as múltiplas linguagens na educação infantil proporciona no espaço escolar experiências interativas, tal como a partir das “[...]”

artes plásticas, fotografia, teatro, poesia, momentos de literatura regional, música, cinema, entre outras que deem sentido ao processo de aprendizagem da criança” (Oliveira *et al.*, 2020, p. 189). Sendo assim, as crianças dessa etapa utilizam de várias linguagens para se expressarem tal como “ [...] pinturas, desenhos, canto, dança e afins” (Oliveira *et al.*, 2020, p. 190). Esses aspectos estão diretamente relacionados ao lúdico.

Desse modo, segundo Oliveira *et al.* (2020), os professores precisam fazer diversas propostas de atividades lúdicas para estimular a criatividade das crianças, trabalhando o desenvolvimento cognitivo das mesmas. Além disso, a autora afirma que os professores precisam estabelecer uma relação de confiança e segurança com os alunos, pois assim as crianças se sentirão mais à vontade para se expressarem. Nesse sentido, Tardif (2006) é citado, para ele é importante que o professor tenha uma relação harmoniosa com o aluno, envolvendo carinho, respeito e amizade, visto que, “[...] tal relação contribui positivamente para o favorecimento do processo de ensino e aprendizagem” (Tardif, 2006, *apud* Oliveira *et al.*, 2020, p. 191).

Também, Oliveira *et al.* (2020) aborda que, quando os educadores enxergam que as múltiplas linguagens podem ser trabalhadas através do lúdico, abre a possibilidade das crianças aprenderem de forma divertida e prazerosa, pois as mesmas não querem apenas receber informações de maneira repetitiva e mecânica, mas sim aprender através daquilo que as envolve e interessa.

Em um terceiro momento do texto a autora aborda sobre “Pensamento e linguagem: propostas lúdicas pedagógicas na Educação Infantil”. Para aprofundar a relação entre pensamento e linguagem a autora cita Vygotsky (1984) o qual traz a explicação de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Essa zona representa a diferença entre o nível de desenvolvimento da criança em solucionar problemas sozinha e o nível que ela pode alcançar em resolver esses problemas com a ajuda de um adulto ou de um colega mais experiente. Dessa forma, a partir da brincadeira a ZDP é desenvolvida. Sendo assim, as crianças começam a compreender melhor sozinhas os problemas que lhe aparecerem em uma brincadeira, por exemplo. Posto isso, Oliveira *et al.* (2020) afirma que os professores da educação infantil devem submeter os alunos a condições ideais de ensino, para provocar o amadurecimento cognitivo nos mesmos.

Além disso, Oliveira *et al.* (2020) discorre que as manifestações das

linguagens das crianças estão nos gestos, nos balbucios, no movimento do corpo e no som que ele emite. Sendo assim, o professor deve ser um bom observador, capaz de ter um olhar amplo à totalidade das crianças, ao contexto familiar que elas vivem, ao que gostam de fazer e aos acontecimentos e histórias que contam ao professor no dia-a-dia. Todos esses pontos são importantes ao professor, pois assim o mesmo pode buscar novos métodos que melhorem o processo de ensino-aprendizado das crianças.

Para a autora, o lúdico é essencial para a aprendizagem na educação infantil, mas apenas ter um espaço para brincadeiras não é suficiente. Esse espaço deve ser complementado por estratégias pedagógicas do professor que deem novos significados ao processo educativo. Oliveira *et al.* (2020) cita Machado (1995), para este o lúdico pode ser tanto divertido quanto educativo, ajudando as crianças a aprender conceitos importantes enquanto brincam.

Na pesquisa os Parâmetros Curriculares Nacional – PCN (1998) foi mencionado, segundo este documento as atividades lúdicas estimulam a autoestima das crianças da educação infantil, pois nesse processo as mesmas conseguem superar os desafios de forma criativa, trabalhando a confiança. Além disso, segundo o PCN (1998)

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica (BRASIL, 1998, *apud* Oliveira *et al.*, 2020, p. 192).

Também, através do brincar a criança amplia a noção de responsabilidade, respeito e amizade, além de lidar com diversas culturas diferentes, ampliando seu repertório. Além disso, brincar amplia o desenvolvimento corporal, visto que, algumas brincadeiras exigem o movimento do corpo.

Oliveira *et al.* (2020) também menciona as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI (BRASIL, 2009), que menciona alguns aspectos a serem incentivados durante as brincadeiras:

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;
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;
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; Propiciem a interação e o conhecimento pelas crianças das manifestações e tradições culturais brasileiras (BRASIL, 2009, *apud* Oliveira *et al.*, 2020, p. 193).

Esses aspectos fazem parte das múltiplas linguagens que devem ser exploradas por meio do lúdico.

Desse modo, a autora enfatiza que os professores são um ponto chave no processo de ensino-aprendizagem, eles devem ser os mediadores que planejam o tempo e espaço, “explorando técnicas já utilizadas e criando outras, lendo teorias, confrontando-as com a prática, observando experimentos com outros educadores, ampliando seu universo de conhecimento e sensibilidade” (Oliveira *et al.*, 2020, p. 194).

Em um quarto momento a autora aborda sobre “O brincar e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil”. Oliveira *et al.* (2020) observa que, ao utilizar brincadeiras, jogos e histórias com fins educativos, o educador desafia a criança “[...] estimulando-a a pensar e resolver situações problemáticas, para que transcreva ou recrie princípios utilizados pelo adulto” (Oliveira *et al.*, 2020, p. 194). Sendo assim, no processo do brincar, a comunicação é progressiva, o que facilita “[...] a construção da criticidade, da autonomia e da capacidade criadora” (Oliveira *et al.*, 2020, p. 195).

Além disso, a autora enfatiza que

Através do brincar, as crianças dão o melhor de si: pensam, planejam, observam o erro, torcem, comemoram; todo esse interesse dos pequenos faz dele um valioso recurso, que pode ser incluído nas aulas para que possam ter melhor compreensão de mundo, além de ter maior desenvolvimento integral nos aspectos social, físico, emocional, afetivo [...] (Oliveira *et al.*, 2020, p. 195).

Conclui-se que o professor desempenha um papel crucial na educação infantil ao promover o ensino de forma dinâmica e criativa, utilizando os aspectos lúdicos para manter o interesse das crianças e facilitar o aprendizado das mesmas de forma prazerosa. Além disso, foi possível analisar que o lúdico é uma ferramenta pedagógica importante que possibilita o desenvolvimento intelectual e afetivo das crianças a partir das múltiplas linguagens. E para que isso aconteça os professores devem buscar uma formação continuada para aprimorar suas práticas e garantir que as atividades lúdicas permaneçam atrativas e eficazes.

A pesquisa de Guezzo e Assis (2020), intitulada como “Hora de brincar!

Onde e como estão sendo utilizados os espaços lúdicos na educação infantil?”, de abordagem qualitativa, de natureza descritiva e exploratória, com foco principal na descrição dos fatos identificados e observados ao longo da pesquisa. As autoras apresentaram ao longo do trabalho um estudo sobre os resultados da investigação que fizeram em duas escolas, de educação infantil, na parte sul do Mato Grosso do Sul, sendo uma dessas escolas particular e a outra pública, com o intuito de compará-las em termos dos espaços físicos e das propostas metodológicas desenvolvidas nesses ambientes de formação em relação aos aspectos lúdicos. A faixa etária da turma com a qual Guezzo e Assis (2020) fizeram a intervenção e observação foi com crianças entre 2 anos e 3 anos de idade. Foram entrevistadas duas professoras da rede pública, nomeadas como Professora A e Professora B, duas professoras da rede privada, nomeadas como Professora C e Professora D, uma coordenadora da rede pública (Coordenadora A) e um coordenador da rede privada (Coordenador B). O objetivo desta pesquisa foi analisar os materiais e espaços lúdicos disponíveis nas escolas, compreender como as professoras utilizam esses ambientes e como realizam o trabalho pedagógico/ lúdico com as crianças. Ao longo do trabalho as autoras trouxeram vários aportes teóricos para fundamentá-lo.

Guezzo e Assis (2020) iniciam a pesquisa explicando sobre os recursos pedagógicos da educação infantil, tais como os jogos, brinquedos e brincadeiras. Para Eiterer e Medeiros (2010) citados pela autora “[...] todo recurso que se recorre na escola com finalidade pedagógica, ou seja, com vista à construção do conhecimento por parte dos sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, torna-se um recurso pedagógico” (Eiterer; Medeiros, 2010, *apud* Guezzo; Assis, 2020, p. 95).

Para que o brincar com qualidade ocorra na educação infantil é necessário não somente disponibilizar brinquedos e brincadeiras às crianças, mas é preciso do planejamento dos espaços físicos e de “ações intencionais” (BRASIL, 2012, *apud* Guezzo; Assis, 2020, p. 95). Ou seja, os recursos disponibilizados são tão importantes quanto o planejamento físico dos espaços escolares.

Segundo as autoras, o brinquedo é uma ferramenta importante na formação humana e social, pois facilita a criação de relações e interações entre as crianças, promovendo a troca de conhecimentos e experiências. Elas também argumentam que, embora o brinquedo sirva como apoio para a brincadeira, sua utilidade nem sempre pode ser suficiente para garantir o pleno desenvolvimento de novas

habilidades na criança, pois é preciso também que as escolas forneçam espaços físicos bem planejados e que os professores direcionem em determinados momentos o processo do brincar, para desenvolver capacidades específicas.

Guezzo e Assis (2020) também mencionam sobre os jogos como recurso lúdico de aprendizagem. Para elas “[...] no ato de jogar, a criança está aprendendo sem uma preocupação específica em conceber conteúdos. Isso se dá através das regras e sistematizações. A criança aprende e se diverte” (Guezzo; Assis, 2020, p. 96). Desse modo, as autoras também citam Kishimoto (1996), a qual afirma que “[...] na educação do sábio pedagogo, o jogo é visto como instrumento de ensino [...]” (Kishimoto, 1996, *apud* Guezzo; Assis, 2020, p. 96). Além disso, para Kishimoto (1996), quando o adulto cria situações lúdicas com a intencionalidade de estimular determinados tipos de aprendizagem, emerge um caráter educativo, ajudando a criar boas oportunidades de aprendizagem para as crianças. Estas também precisam da intencionalidade enquanto brincam, para assim vivenciarem o estado lúdico, mesmo que seus propósitos sejam apenas o de se divertirem.

Para Ide (1996) também citada pela autora, os adultos não devem olhar para os jogos somente como um divertimento para jogar a energia fora, mas sim como um favorecimento dos aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais e morais das crianças (Ide, 1996, *apud* Guezzo; Assis, 2020, p. 97).

As autoras Guezzo e Assis (2020), também abordam na pesquisa sobre as brincadeiras. Para elas, as brincadeiras contribuem para “[...] o desenvolvimento integral da criança de forma espontânea e prazerosa”. Além disso,

É por meio dela, que aprende, demonstra sentimentos e vontades, ou seja, é a principal atividade que responde as necessidades infantis, permitindo o descobrir de si mesma no mundo. Brincando, as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer a regras, a respeitar os direitos dos outros, a assumir responsabilidades, a aceitar os erros e, conseqüentemente, a viver em sociedade (Kishimoto, 1996, *apud* Guezzo; Assis, 2020, p. 98).

As autoras também explicitam sobre a importância dos espaços físicos relacionados com o lúdico. Para ela, o lúdico “[...] é uma ferramenta didática divertida, prazerosa para se educar, ensinar e aprender”. O lúdico torna o espaço mais interessante proporcionando “[...] aulas mais envolventes e significativas para os estudantes” (Cordovil; Souza; Nascimento Filho, 2019, *apud* Guezzo; Assis, 2020, p. 98).

As autoras citam que existem 3 espaços primordiais para a educação infantil: o parque, a brinquedoteca e os espaços onde ocorrem os jogos simbólicos ou de faz-de-conta. Estes espaços estão interligados aos aspectos lúdicos.

Para as autoras é no parque que as crianças potencializam a imaginação, exercitam os aspectos sensoriais, socializam com os colegas, negociam, interagem e até mesmo entram em conflitos. Além disso, no parque é comum brincadeiras de faz-de-conta entre as crianças. Durante o faz-de-conta as mesmas modificam e transformam significados de espaços e de seus componentes, diversificando, o que muitas vezes é o padrão esperado para determinado espaço ou elemento. Ou seja, para os adultos a areia tem um significado padronizado, já para as crianças a areia pode ser vista de outra forma, como por exemplo, o ingrediente de um bolo. Sendo assim, a partir desses aspectos, as crianças constroem uma “sociedade lúdica” (Guezzo; Assis, 2020, p. 98).

Também, Guezzo e Assis (2020) mencionam sobre a brinquedoteca, espaço físico importante com diferentes materiais, tal como brinquedos, jogos e livros, que propicia o desenvolvimento das potencialidades das crianças. Mas para que isso aconteça da melhor forma, é preciso que os materiais estejam disponibilizados de forma acessível e organizada às crianças.

Além disso, as autoras abordam sobre as salas de aulas, também como espaços importantes. Nas salas de aula também existe a possibilidade de ocorrer atividades lúdicas. As autoras exemplificam com o faz-de-contas usado durante a leitura de histórias. Também, há professores que utilizam de cantinhos temáticos na sala de aula para as crianças brincarem. No entanto, para montá-los é preciso de organização, materiais diversificados e planejamento, considerando os interesses das crianças.

Sendo assim, é possível perceber

[...] a importância de um planejamento que aborde o faz de conta como aliado que ajude as crianças a se desenvolverem de forma mais rica e criativa, gerando diversos momentos prazerosos e inesquecíveis, tanto para os profissionais da educação, quanto para as crianças (Guezzo; Assis, 2020, p. 99).

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998) foi citado durante a pesquisa, este documento enfatiza que o espaço na instituição de educação infantil

[...] deve propiciar condições para que as crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem. [...] Deve ser pensado e rearranjado, considerando as diferentes necessidades de cada faixa etária (BRASIL, 1998, *apud* Guezzo; Assis, 2020, p. 102).

Logo após o aporte teórico, as autoras Guezzo e Assis (2020) trouxeram os resultados com as quatro professoras e com os coordenadores pedagógicos das duas escolas.

As autoras iniciaram as entrevistas perguntando às professoras quais espaços da escola elas entendiam como lúdico, visto que, as atividades lúdicas não exigem apenas um local específico para ocorrerem. As autoras mencionaram que a partir das respostas das professoras, ficou claro que a maioria delas restringem o ambiente lúdico a aquele que possui brinquedos. Ou seja, elas não têm o conhecimento que “[...] diferentes ambientes e lugares disponíveis nas instituições escolares são vistos e entendidos como espaços lúdicos” (Guezzo; Assis, 2020, p. 102).

Depois as autoras perguntaram às professoras e a coordenadora A quanto a importância desses espaços para o desenvolvimento e interação das crianças. Todas elas ressaltaram que contribuem, pois as crianças conseguem brincar nesses espaços.

Também foi perguntado sobre o que seria a ludicidade para as professoras e os coordenadores. Guezzo e Assis (2020) observaram que as respostas se assimilaram quanto a ludicidade ser “um ato de construção de conhecimento”. Mas se diferenciaram também, pois para os coordenadores e as professoras A, B e C, a ludicidade se relaciona com o “educar e ensinar se divertindo, ou desenvolver as capacidades das crianças brincando”, já para a professora D ludicidade é onde a “criança pode brincar livre, tendo ela em si sua proposta, seu roteiro [...] sem a interferência de um adulto ou professor” (Guezzo; Assis, 2020, p. 103).

As autoras também abordam sobre as diferenças na organização dos espaços do setor público para o privado nessas realidades. No setor público há brinquedos disponíveis no parque e a estrutura é ampla, mas não há planejamento de uso, visto que, não há horários padronizados para cada turma, e isso gera certo tumulto no parque, fazendo com que os brinquedos não sejam suficientes para várias turmas de uma vez. Já no setor privado há um melhor planejamento no horário e também há vários brinquedos.

As professoras de ambas as escolas concordam que os espaços lúdicos das escolas são ótimos e os brinquedos também, mas se queixam que poderiam ter mais espaços, pois a quantidade às vezes não é suficiente para atender a todas as turmas.

As autoras também observaram que “[...] os coordenadores de ambas as instituições não acompanham o planejamento das atividades lúdicas nesses espaços, pois não há apenas em relação ao trabalho com a leitura e escrita realizada em sala de aula” (Guezzo; Assis, 2020, p. 105).

Além disso, Guezzo e Assis (2020) buscaram entender como as professoras se apropriavam dos espaços lúdicos em suas rotinas de trabalho. As professoras A e D costumavam usar o tempo para brincadeiras livres geralmente após atividades consideradas mais "sérias" ou "importantes" realizadas em sala de aula. Já as professoras B e C falaram que elas planejam com antecedência o que irão fazer com as crianças e quais os recursos que utilizarão para promover o lúdico.

De acordo com as autoras, é fundamental que as professoras montem um planejamento e aproveitem os recursos disponíveis na escola, pois os melhores resultados são alcançados quando há intencionalidade. Aquelas docentes que não fazem planejamento frequentemente, permitem com que as crianças brinquem apenas em momentos de extravasar, sendo que é possível relacionar o brincar, as atividades lúdicas e o processo de aprendizagem.

Além disso, puderam analisar que as professoras utilizam desses espaços lúdicos com as crianças mais de forma livre do que dirigida no processo do brincar. Dessa forma, nos momentos das brincadeiras as professoras ficam mais de olho nas crianças com medo que se machuquem, vendo em determinados momentos a brincadeira como um possível perigo.

Também, as autoras observaram que tanto na instituição privada como na pública, os brinquedos se encontram organizados. Entretanto, na instituição pública nem todos os brinquedos estão acessíveis às crianças, pois diversos deles ficam em uma altura acima das crianças, dificultando as mesmas a acessá-los. Guezzo e Assis (2020) relataram que às vezes nem as professoras alcançavam-os. Além disso, perguntaram às professoras se os brinquedos e materiais eram correspondentes a faixa etária das crianças de maternal e as mesmas disseram que sim.

As autoras afirmaram que, durante o período de pesquisa nas escolas, as professoras não utilizaram os jogos, ou seja, não montaram um planejamento com essa proposta. Dessa forma, o lúdico foi manifestado nos momentos do brincar livre e quando as crianças brincavam com os brinquedos da escola.

Guezzo e Assis (2020) afirmam que nessas escolas a preocupação que mais predominava era os planejamentos pedagógicos que envolviam escrita e que as atividades fossem realizadas com as crianças dentro da sala de aulas. Não foi levado tanto em consideração os jogos e brincadeiras dirigidas, mas sim o brincar espontâneo no parque.

Sendo assim, fica evidente a importância do lúdico nos espaços físicos da educação infantil e do planejamento pedagógico para oferecer atividades lúdicas e o brincar nesses espaços, desenvolvendo diversos aspectos nas crianças. No final do texto as autoras deixam uma indagação pertinente: “Na realidade observada, a parte lúdica, em sua maioria, resumiu-se à brincadeira espontânea no parque, e se não houvesse os parques? Que tipo de Centro de Educação Infantil essas instituições seriam?” (Guezzo; Assis, 2020, p. 111). Elas afirmam que por mais que as escolas investigadas tivessem suas problemáticas, muitas escolas de educação infantil pelo Brasil não possuem área verde para as crianças brincarem, apenas espaços fechados. Posto isso, essas duas escolas têm seus privilégios. Sendo assim, é preciso de mais políticas públicas destinadas às escolas de educação infantil, à formação de professores e gestores para promover uma educação de qualidade.

A pesquisa de Paula *et al.* (2021), intitulada como “Ressignificação do movimento da criança na educação infantil”, é de abordagem qualitativa e pesquisa bibliográfica. Com esta pesquisa será observado que o lúdico tem uma relação direta com a psicomotricidade. Posto isso, o objetivo deste estudo é examinar como a psicomotricidade pode contribuir para uma nova compreensão do movimento infantil na educação infantil, com relação às atividades lúdicas, ou seja, qual a importância do lúdico nesse processo.

Paula *et al.* (2021) inicia a discussão explicitando a importância das atividades lúdicas para as crianças da educação infantil. Ela menciona que quando as crianças vivenciam o lúdico a partir das atividades lúdicas, é possível que as mesmas produzam novos significados que agreguem as vivências e aos conhecimentos. Segundo ela, “A ludicidade não se desprende do processo de

ensino-aprendizagem, pois dialoga com as habilidades e competências das crianças” (Paula *et al.*, 2021, p. 1059).

De acordo com a autora, a aprendizagem não se limita apenas à obtenção de conhecimentos pelas crianças, mas inclui também experiências e os processos que contribuem para o seu desenvolvimento.

A educação infantil é uma etapa que não se restringe apenas a brincadeiras e jogos, mas também amplia as atividades lúdicas. Dessa forma, “O processo de ensino-aprendizagem possui objetivos definidos em conformidade com a linguagem e faixa etária das crianças” (Paula *et al.*, 2021, p. 1060).

A autora cita Fonseca, Colares e Costa (2019), para eles a criança é um ser dinâmico e que precisa de um olhar mais atento dos adultos a seu processo social e emocional, visto que, ainda dependem consideravelmente dos adultos para suas rotinas de cuidado. Para Loro (2015), também mencionado pela autora, as crianças são seres sociais e participantes. Dessa forma, “A condição ativa das crianças no processo de ensino-aprendizagem deve ser efetivada nas concepções aplicadas no planejamento do processo de ensino-aprendizagem” (Loro, 2015, *apud* Paula *et al.*, 2021, p. 1061). Além disso, Loro (2015) acredita que, para que as crianças participem ativamente do aprendizado, é importante que pais e educadores pensem sobre como as mudanças da sociedade afetam a educação infantil. Visto que, para Fonseca, Colares e Costa (2019), para melhorar a educação é preciso comprometimento do corpo docente, contribuindo assim para as práticas educativas no âmbito escolar.

A autora Paula *et al.* (2021) inicia a discussão sobre a psicomotricidade. Para Negreiros, Sousa e Moura (2018) a psicomotricidade envolve os movimentos e o desenvolvimento psicomotor do indivíduo. Santos e Costa (2015), também citadas pela autora, destacam que as atividades motoras e mentais passaram a ser vistas como interligadas, através de seus aspectos socioafetivos e cognitivos. Além disso, completam que “[...] a Psicomotricidade contribui expressivamente para a formação do esquema corporal, uma condição facilitadora da orientação espacial” (Santos; Costa, 2015, *apud* Paula *et al.*, 2021, p. 1062).

Oliveira (2021) compreende a Psicomotricidade como um campo de estudo que investiga como a mente e o movimento se influenciam mutuamente. Ela considera que a Psicomotricidade analisa a pessoa como um todo, levando em conta não só a parte mental, mas também as funções cognitivas (como pensar e

aprender), emocionais, simbólicas (uso de símbolos e linguagem), e motoras (movimentos do corpo).

Cunha (2016) observa que “[...] a Psicomotricidade visualiza um desenvolvimento global, com enfoque nos componentes afetivos, motores e cognitivos, possibilitando que o indivíduo se conscientize do seu corpo através do movimento” (Cunha, 2016, *apud* Paula *et al.*, 2021, p. 1062).

Para Monteiro (2015), a psicomotricidade tem plena relação com o processo de aprendizagem, porque “o movimento influencia a maturação do sistema nervoso da criança e ainda promove apoio na aquisição do conhecimento referente ao mundo do seu entorno, utilizando-se das percepções e sensações do corpo” (Monteiro, 2015, *apud* Paula *et al.*, 2021, p. 1062). Também, para . Negreiros, Sousa e Moura (2018) se apresentado algum problema no desenvolvimento do esquema Corporal, da lateralidade, da estruturação espacial, da orientação temporal e da pré-escrita, pode prejudicar o desempenho da criança.

Para Jesus, Dantas e Bezerra (2017), a Psicomotricidade, como campo de estudo, foca no desenvolvimento das habilidades motoras e emocionais das crianças. As atividades lúdicas desempenham um papel importante nesse processo, pois com elas as crianças aprendem e experimentam o mundo de maneira divertida e envolvente.

Para Santos (2019) o lúdico é fundamental para a socialização das crianças, e a psicomotricidade pode ser trabalhada a partir do lúdico por meio brincadeiras, jogos, canções e de outras atividades lúdicas. Posto isso, Paula *et al.* (2021) afirma que as atividades lúdicas “[...] possibilitam a ressignificação do movimento, passando pela compreensão da relação do corpo com a mente da criança”.

Sendo assim, para Richter (2006), o movimento está baseado em fatores biológicos e mentais, ou seja, “movimento é o resultado da atividade muscular e das estruturas cerebrais, sendo estas responsáveis pela sua organização” (Richter, 2006, *apud* Paula *et al.*, 2021, p. 1063). Mas além disso, o movimento ocasiona o processo de significação e ressignificação dos elementos contribuindo para a construção de habilidades cognitivas e sociais.

Para Rios (2019) o desenvolvimento motor é o processo pelo qual as crianças aprendem a usar e controlar seu corpo de várias maneiras, como por exemplo a capacidade da criança em se mover pelo ambiente, andando, correndo e

manuseando diferentes instrumentos. Essas habilidades que são importantes para o dia-a-dia, também são usadas nas atividades lúdicas, tal como nas brincadeiras e jogos.

Para Paula *et al.* (2021), o brincar encontra-se ligado com o desenvolvimento motor, sendo influenciado por diversas formas de atividades lúdicas realizadas pela criança. A psicomotricidade infantil evolui através de estímulos aos movimentos da criança, com foco nas seguintes metas

[...] motivar a capacidade sensitiva por meio das sensações e relações entre o corpo e o exterior; promover a capacidade perceptiva por meio da identificação dos movimentos e da resposta do corpo; organizar a capacidade dos movimentos desenvolvidos; estimular a descoberta e a expressão das suas capacidades, por meio da emoção e da criatividade; ampliar e valorizar a identidade própria e a autoestima nos grupos sociais; criar segurança e a capacidade expressão, se valorizando e respeitando aos outros. Estas metas contribuem para definir o trabalho psicomotor a ser desenvolvido pelo professor junto aos alunos da educação infantil (Rossi, 2012, *apud* Paula *et al.*, 2021, p. 1065).

Segundo Paula *et al.* (2021) a Psicomotricidade é transdisciplinar, envolve tanto o psiquismo quanto a motricidade, baseando-se em uma visão global da criança. Sendo assim, os conhecimentos sobre a Psicomotricidade enriquecem as atividades lúdicas. Posto isso, “Neste contexto de ludicidade, a diversidade é agregadora na formação de sujeitos críticos, criativos, autônomos e respeitosos capazes de agir no seu meio e transformar” (Paula *et al.*, 2021, p. 1065).

Conclui-se que a Psicomotricidade favoreceu uma nova análise e compreensão do movimento, destacando a conexão entre a mente e o corpo relacionada às atividades lúdicas.

A pesquisa de Barbosa, Martins e Mello (2017), intitulada como “Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil” trata-se de uma pesquisa etnográfica, de abordagem qualitativa com propósito de explorar os sentidos produzidos pelas crianças nas brincadeiras lúdico-agressivas. A pesquisa ocorreu em um Centro Municipal de Educação Infantil na cidade de Vitória-ES em um bairro de classe média baixa chamado Andorinhas.

Foram utilizadas observações, filmagens, fotografias, enunciação das falas das crianças e narrativas de momentos de brincadeira entre as crianças, descritos em diário de campo, em momentos de pátio e em aulas de Educação Física. A pesquisa ocorreu por dez meses nessa escola, sendo que os autores/pesquisadores frequentavam quatro vezes por semana a unidade de ensino, totalizando em cento e

sessenta visitas. Os autores, ao longo da pesquisa, fizeram observação participante, ou seja, participaram ativamente do cotidiano das crianças, mas de maneira discreta e não invasiva. Os sujeitos envolvidos no estudo foram sessenta crianças entre três, quatro e cinco anos de idade.

Barbosa, Martins e Mello (2017), iniciam o trabalho ressaltando que a maioria das crianças que foram envolvidas no estudo, moram perto da escola. Posto isso, são influenciadas pela comunidade local. O bairro das Andorinhas, se encontra em uma zona de conflito por conta do “tráfico de drogas, disputa de território e os constantes embates entre policiais e bandidos” (Lira, 2015, *apud* Barbosa; Martins; Mello, 2017, p. 161). Sendo assim, segundo Corsaro (2011), também citado pelos autores, explicita que as crianças são afetadas pela sociedade e vice e versa. Sendo assim, os autores deixam a seguinte indagação: “como a agressividade pode repercutir nas brincadeiras infantis?” (Barbosa; Martins; Mello, 2017, p. 161). Visto que, as crianças vivem em um contexto de conflito.

Em um dos dias de observação, os autores observaram que três crianças brincavam de faz-de-conta. A brincadeira consistia em brincar de mãe e filhas. Na brincadeira, elas se dividiram entre mãe, filha e bebê. Elas estavam interpretando seus papéis, mas o que chamou mais a atenção foi como conduziam o contexto da brincadeira. Duas crianças que interpretavam o papel de filha responderam que não tinham mais pai, porque o pai saiu de casa um dia para viajar e quase morreu atropelado. Depois elas complementaram:

Aí, ele achou um ônibus para entrar para viajar. Ele ia descer do ônibus, mas um homem mandou ele botar a mão na cabeça, fez assim com a arma, atirou e ele morreu. As outras meninas complementavam a narrativa: Foram 50 tiros nele, aqui, na cabeça, e em todo lugar. Eu falei: Caramba, e agora? Uma das meninas respondeu: Aí, eu estou aqui, fazendo comida e tomando banho sozinha... (Barbosa; Martins; Mello, 2017, p. 161-162).

Posto isso, os autores enfatizaram que as três crianças estavam reproduzindo o contexto social em que estão inseridas. Na brincadeira havia elementos que estão inseridos nesse contexto, como “[...] armas, tiros, ladrões e comportamentos que esboçam abordagens policiais fizeram parte do mundo simbólico das brincadeiras” (Barbosa; Martins; Mello, 2017, p. 162). Desse modo, as crianças estavam demonstrando expressões mais agressivas, entretanto, brincantes e lúdicas, pois as crianças estavam socializando, compartilhando o universo sociocultural em que estão inseridas, imaginando e criando, além do fato de aquilo ser uma válvula de

escape para as mesmas.

Outro momento observado de brincadeiras lúdico-agressivas foi durante uma aula de educação física, em que algumas crianças faziam gestos de armas com as mãos e fingiam dar tiros. Quando a professora viu a cena, ela repreendeu as crianças dizendo que não se fazia aquilo na escola. Uma das crianças respondeu a professora que aquilo era uma borboleta, como forma de despistar a situação. Depois desse momento, as crianças continuaram brincando, entretanto, quando faziam os gestos de armas, se escondiam da professora atrás de outras crianças para que a mesma não visse.

Desse modo, Barbosa, Martins e Mello (2017), afirmaram que por mais que essas brincadeiras demonstrem um caráter agressivo, visto que, a violência está presente no cotidiano dessas crianças, também têm um caráter simbólico e desafiador. Ou seja, essas brincadeiras são uma maneira lúdica de expressar e explorar temas complexos. Além disso, a subjetividade é evidenciada. Sendo assim, durante as brincadeiras mais físicas e enérgicas das crianças, muitas vezes, os adultos só prestam atenção nos aspectos visíveis da violência, como brigas e agressões, sem considerar que essas ações podem ter um significado/simbologia diferente dentro do contexto da brincadeira.

Segundo Zaluar (1999) a forma com que as crianças lidam com esses comportamentos em suas brincadeiras é que vai definir se elas fazem parte apenas de um jogo ou se passam o limite de se tornar algo negativo.

Desse modo, os autores explicitaram que os acontecimentos descritos acima foram tangenciados pela fantasia e espontaneidade, marcado pela lógica infantil. Nenhuma das crianças saíram prejudicadas nesses determinados eventos.

Para Jones (2004), as crianças “[...] demonstram que brincar tem muitas outras funções - uma delas é permitir às crianças que finjam ser o que sabem que nunca serão” (Jones, 2004, Barbosa, Martins e Mello, 2017, p. 163). Sendo assim, “[...] quando as crianças brincam com a sua própria agressividade, talvez a utilizem como uma saída para lidar com a sua própria realidade e/ou vivenciar um contexto de faz de conta” (Barbosa; Martins; Mello, 2017, p. 163).

Os autores observaram também outro momento em que as crianças brincavam com comportamentos considerados mais agressivos. Na escola há uma “casinha” de brincar. Este espaço é bastante utilizado por essas crianças participantes do estudo como prisão e espaço de lulinhas. Dessa forma, eles

reproduzem o papel de polícia e bandido, vilão e herói, assim como nos desenhos animados que assistem. Mas só brincam disso quando não há professores por perto observando. Um dos pesquisadores perguntou às crianças se elas brincavam de lutinha em outro lugar sem ser na casinha e se eles não se machucavam com essa brincadeira, as crianças responderam que só brincavam mesmo nesse espaço e que não se machucavam.

Além disso, foi observado que na interação social entre as crianças elas estabelecem trocas, acordos, regras e limites, “[...] desacelerando quaisquer comportamentos violentos que possam levar ao fim da brincadeira” (Barbosa; Martins; Mello, 2017, p. 167).

Dessa forma, ao longo da pesquisa foi possível analisar uma outra forma de entender o lúdico no comportamento infantil no âmbito escolar, posto que, as linguagens infantis revelam “[...] emoções, comportamentos, movimentos, inventividades e ruptura com o cotidiano em meio à ludicidade de suas ações. Juntamente a isso, elas também manifestam comportamentos agressivos [...]” (Barbosa; Martins; Mello, 2017, p. 168).

Desta forma, o estudo revelou uma compreensão distinta acerca das brincadeiras lúdico-agressivas entre as crianças, visto que, essas interações trouxeram um entendimento mais amplo das brincadeiras. Por mais que a agressividade nas brincadeiras possa ser vista negativamente, essa pesquisa explicitou que essas ações ocasionam socialização e aprendizado para lidar com conflitos de maneira lúdica, ainda mais pelo contexto social que as crianças estão inseridas. Aliado a isso, o estudo sugere que os educadores incentivem e se atentem as particularidades expostas pelas crianças, a fim de unir seus aspectos cotidianos com histórias e personagens, transformando-os em protagonistas de seu próprio aprendizado e assim, permitindo com que estas brincadeiras se integrem ao processo de ensino-aprendizagem.

A pesquisa de Junior e Freitas (2022), nomeada “Sobre jogos: Historicidade e importância do ensino lúdico-didático para a educação infantil”, de base bibliográfica, teórica e reflexiva teve como objetivo principal apresentar resultados que trate do caráter lúdico-didático dos jogos na educação infantil.

Os autores iniciam a discussão explicando que ao longo da história os jogos lúdicos, considerados como um instrumento para a educação, evoluíram por meio do processo sócio-histórico-cultural da sociedade. Dessa forma, os jogos lúdicos

foram utilizados e otimizados por diversos educadores e pedagogos nas diferentes épocas.

Junior e Freitas (2022) referem-se aos jogos lúdicos como brincadeiras. Estes são projetados para facilitar o ensino de forma que estimule a alegria e o prazer dos alunos durante essa atividade. Além disso, os autores mencionam que essas práticas desenvolvem aspectos coletivos tal como a sensibilidade e empatia com o próximo e estabelece um convívio social, cultural e pragmático. Também, explicam que o que gera satisfação no ser humano é um princípio norteador humano, então deve ser bem aproveitado.

Desse modo, Junior e Freitas (2022) citam Huizinga (2001), para ele o jogo é uma parte fundamental da natureza humana, sendo assim, o jogo não é designado apenas com a função do divertimento, mas também como “[...] função essencial que está presente desde suas capacidades linguísticas até chegar às mais diversas e complexas atribuições de relação entre outros homens” (Junior; Freitas, 2022, p. 253). Ou seja, o jogo é uma parte fundamental para a comunicação e aprendizado.

Segundo Huizinga (2001), a utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil é necessária, pois o jogo é interdisciplinar, ou seja, abrange diversas áreas do conhecimento, tal como matemática, arte, ciências e a parte linguística, de forma mais divertida e eficiente. Além disso, para ele, jogar e brincar auxilia na formação de relações culturais, ou seja, antecede a cultura. Porém, isso não significa que eles não coexistem entre si, na verdade, eles estão interligados, e são parte das atividades coletivas da sociedade.

É importante enfatizar que para os autores existe uma relação essencial entre o trabalho do professor e a forma como ele ensina as crianças pequenas. Esse trabalho necessita criar estratégias específicas para a educação das crianças da educação infantil, usando jogos e atividades divertidas. Além disso, a partir dos jogos e brincadeiras é possível diferenciar essa aprendizagem daquela oferecida pelos métodos tradicionais de ensino. Também, Junior e Freitas (2022) abordam que independente da cultura em que a criança esteja inserida, o jogo como ferramenta lúdica é primordial para o aprendizado e desenvolvimento infantil.

É necessário detalhes específicos, como idade, cultura, raça e ambiente para falar sobre o desenvolvimento infantil, visto que, a criança possui características e necessidades que vão além do que é normalmente associado à infância em geral,

pois as crianças são influenciadas pelo meio em que vivem (Narodowski, 2001, *apud* Junior; Freitas, 2022, p. 257).

Segundo, Junior e Freitas (2022) os jogos não só contribuem para a assimilação teórica, mas também no desenvolvimento de diversas habilidades, como habilidades táticas, perceptivas, linguísticas e lógicas. Além disso, os jogos promovem um ambiente de aprendizado mais prazeroso e estimulante, contribuindo para uma sociabilidade mais feliz e para o desenvolvimento integral das crianças.

Para Moyles (2002) citado pelos autores, o brincar e a expressão lúdica são inerentes ao ser humano. Para ele, o ato de brincar é classificado em três aspectos principais que envolvem o desenvolvimento infantil. O primeiro aspecto é o desenvolvimento físico, que inclui a motricidade ampla, desenvolvida através de atividades como jogos de construção; a motricidade fina, aprimorada por meio da prática com objetos lúdicos ou não lúdicos e materiais que exigem coordenação precisa; e a psicomotricidade, que é fortalecida por meio de atividades práticas como circuitos de obstáculos e exploração motora e sensorial, como por exemplo a dança e o teatro.

O segundo aspecto é o desenvolvimento intelectual, que está profundamente ligado ao desenvolvimento cognitivo da criança e a expressão de suas competências linguísticas, científica, matemática e criativa. Moyles (2002) exemplifica como o professor pode auxiliar com essas competências. Na competência linguística o educador pode usar a narração de histórias para estimular a imaginação e a autonomia das crianças. Ao contar histórias, o professor propõe que a criança crie sua versão e reconte-a. Também, há a competência científica, em que o educador pode propor atividades práticas e experimentais por meio de jogos, que incentivem a exploração e a investigação, como por exemplo, “[...] propor atividades práticas e/ou empíricas que nortearão um desenvolvimento e inclinação à sua capacidade de exploração e investigação pelo exercício e trabalho repetitivo, como por exemplo: os jogos ou atividades pelo exercício de cálculos básicos (simples) para desenvolver o sentido e raciocínio matemático-lógico nos pequenos alunos” (Moyles, 2002, *apud* Junior; Freitas, 2022, p. 263). E a competência criativa que tem a ver com a arte, ou seja, ser estimulada através de atividades que envolvam a pintura, a modelagem e o desenho, podendo “[...] sugerir as pinturas corporais, em papel, a escultura com argila (de barro ou maisena) com intuito de aprimorar a capacidade e percepção

visual dos ângulos, esquemas de volume, tamanho e habilidades técnicas para os desenhos, gráficos etc” (Moyles, 2002, *apud* Junior; Freitas, 2022, p. 263).

O terceiro aspecto é o desenvolvimento social e emocional da criança. Atividades ou jogos, como os mais comuns em equipe, são uma boa estratégia para estimular a empatia entre as crianças na escola ou creche, além de aprimorar atitudes de partilha e colaboração com os demais colegas nas brincadeiras e jogos.

Sendo assim, fica evidente que o brincar e os jogos lúdicos são profundamente importantes para a aprendizagem das crianças, visto que, dão vazão para a diversão, a fantasia, imaginação e criatividade. Quando brincam criam novas realidades e significados, que contribuem para o desenvolvimento cognitivo, cultural e social dos pequenos (Moyles, 2002, *apud* Junior; Freitas, 2022, p. 263). Desse modo, é preciso que os professores planejem mais atividades que envolvam as brincadeiras e os jogos lúdicos no cotidiano escolar da educação infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos deste trabalho foram compreender o papel do lúdico na educação infantil considerando sua relação com a aprendizagem e com o desenvolvimento infantil e também identificar as potencialidades do lúdico como uma ferramenta primordial para a educação infantil no âmbito escolar.

Tendo em vista os aspectos apresentados, pode-se concluir que o lúdico é um recurso fundamental no contexto escolar para as crianças da educação infantil. Sendo assim, o lúdico contribui de forma relevante para o desenvolvimento cognitivo, físico, intelectual e afetivo da criança.

De acordo com as pesquisas que foram apresentadas ao longo deste trabalho, constatou-se que as escolas têm dado cada vez mais atenção ao aspecto lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Visto que, ele ajuda a estimular diversos fatores e habilidades, tais como a imaginação, a criatividade, o raciocínio lógico, o pensamento crítico, a linguagem e a motricidade das crianças. As brincadeiras e os jogos estão sendo cada vez mais utilizados nas escolas como recurso de ensino, pois os educadores e pesquisadores da área da educação percebem que esses elementos tornam o aprendizado mais divertido e eficaz para as crianças.

No entanto, em algumas escolas alguns docentes ainda não entendem que o brincar pode e deve ser dirigido em diversas ocasiões, conciliando a aprendizagem com os jogos e brincadeiras, contrapondo a visão que o brincar deve ser apenas espontaneísta, ou seja, visto somente como momentos de lazer e das crianças se extravasarem. Sendo assim, para que as crianças obtenham um aprendizado mais envolvente, é preciso desenvolvê-lo através do lúdico, uma vez que as brincadeiras, brinquedos e jogos fazem parte do universo infantil. Portanto, se as crianças já interagem com esses elementos desde cedo, por que não aproveitá-los para promover um aprendizado valioso e prazeroso?

Além disso, foi possível observar que o lúdico abrange mais do que apenas brinquedos, jogos e brincadeiras. Ele inclui variados aspectos, tais como a dramatização, o teatro, os desenhos, as pinturas, a música e até mesmo os gestos e movimentos que as crianças fazem com o próprio corpo. Ou seja, através do lúdico as crianças conseguem expressar múltiplas linguagens.

Dessa forma, para que o lúdico seja cada vez mais proveitoso nas escolas, é fundamental considerar a organização dos espaços escolares, ou seja, é preciso

que exista um investimento por parte das escolas e dos municípios em materiais de qualidade, brinquedos adequados para a faixa etária das crianças e espaços planejados. Trabalhar o lúdico em sala de aula é importante, entretanto, as atividades lúdicas podem ser integradas em outros locais da escola, tal como nos parques, brinquedotecas, pátio, etc. Além disso, é primordial que os professores montem seus planejamentos e projetos de forma intencional, levando em consideração o interesse das crianças, o jogar, o brincar e as variadas atividades lúdicas, pois assim ajudarão a criar boas oportunidades de aprendizagem para as crianças.

Também, ficou evidente que o lúdico é uma ferramenta fundamental para as crianças expressarem suas mais profundas emoções, como por exemplo, nas brincadeiras de faz-de-conta, em que as mesmas produzem e reproduzem novos significados e conhecimentos. Embora algumas brincadeiras possam conter traços lúdico-agressivos, é dessa maneira que muitas crianças manifestam suas realidades durante o brincar. O meio em que elas estão inseridas e as interações sociais que vivenciam, podem influenciar seus comportamentos durante o brincar, este se tornando muitas vezes, como uma válvula de escape as mesmas. Posto isso, é preciso que os adultos considerem esses aspectos sob uma nova perspectiva, buscando abordar essas questões com as crianças de forma a compreendê-las e oferecendo suporte.

Por fim, este trabalho auxilia a compreender o papel do lúdico, destacando sua importância para a construção da criticidade, da autonomia, da identidade, da imaginação e da criatividade da criança. O lúdico é muito mais que uma mera distração às crianças, pois é através das atividades lúdicas e do brincar que as crianças estabelecem papéis e compreendem suas relações com o mundo. Desse modo, refletem e perpetuam os valores culturais, participando ativamente na construção cultural.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Crislaine Vieira de Lima; PANA, Raiany Amorim de Oliveira; MACHADO, Rosa Maria Moreira. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 9, n. 6, p. 1968–1985, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/10265>.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; MARTINS, Rodrigo Lema Del Rio; MELLO, André da Silva. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil. **Movimento**, Porto Alegre, v. 23, n. 1, p. 159–170, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/65259>.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC/SEF, v. 1, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versa_ofinal.pdf.

BRASIL. **Lei nº 12.796, 4 de Abril de 2013**. *Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências*. Dispõe sobre as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 2013. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12796.htm#art1.

CUSATI, Iracema Campos, SANTOS, Neide Elisa Portes dos; CUSATI, Rafael Campos. Metodologia qualitativa nas pesquisas em Educação:: ensaio a partir dos estudos sobre formação e desenvolvimento profissional docente. **Conjecturas**, Caxias do Sul, v. 21, n. 7, p. 335-351, dez. 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/357030282_Metodologia_qualitativa_nas_pesquisas.

DITZEL, Paula Roberta Guezzo; ASSIS, Vivianny Bessão de. Hora de brincar! Onde e como estão sendo utilizados os espaços lúdicos na educação infantil?. **Educação Online**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 33, p. 92–113, 2020. Disponível em: <https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/603>.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br/mauriciofacanha/ensino-superior/redacao-cientifica/livros/gil-a.-c.-como-elaborar-projetos-de-pesquisa.-sao-paulo-atlas-2002./view>.

HAETINGER, Max; HAETINGER, Daniela. **Jogos, recreação e lazer**. Editora IESDE S.A Brasil: Curitiba, p. 28-36, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In: Seminário Nacional Currículo em Movimento: Perspectivas atuais, 1., Belo Horizonte, FE-USP, 2010, p. 1-20. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>.

KORMANN, Eliane *et al.* Educação Infantil e a BNCC: ênfase no protagonismo da criança. **Extensão em Foco**, [S.l.] , v. 10, n. 1, p. 1–21, 2022. Disponível em: <https://periodicos.uniarp.edu.br/index.php/extensao/article/view/2830>.

LEAL, Luiz Antonio Batista. Brougère, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, 2014. Disponível em: <file:///C:/Users/USER/Downloads/10928-Texto%20do%20Artigo-37991-1-10-20141212.pdf>.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **GEPEL**, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, Salvador, Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaios 02, 2002, n.p.

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

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, Vitória da Conquista, v. 2, n. 15, 2017. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460>.

NAVARRO, Mariana Stoeterau; PRODÓCIMO, Elaine. Brincar e mediação na escola. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 633-648, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000300008>.

NUNES, Katianne Jamília Oliveira; ROLIM, Francisca Alynne Ribeiro; LIMA, Izabel Serejo. A importância do lúdico no processo de aprendizagem e formação da criança na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 9, n. 3, p. 650–665, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/8893>.

OLIVEIRA, Liliana Afonso de *et al.* Professor sem Fronteiras: trabalhando o lúdico na Educação Infantil a partir de múltiplas linguagens de sentido. **Plurais - Revista Multidisciplinar**, Salvador, v. 5, n. 3, p. 183–199, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/10200>.

PAULA, Adilse Xavier de Campos *et al.* Ressignificação do movimento da criança na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 7, n. 9, p. 1058–1068, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/2308>.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2012. – (Série Dimensões da Educação).

SILVA, Otávio Henrique Ferreira Silva; SOARES, Ademilson de Souza. Educação infantil no Brasil: história e desafios contemporâneos. **Argumentos Pró-Educação**, v. 2, n. 5, 2017. Disponível em: <http://ojs.univas.edu.br/index.php/argumentosproeducacao/article/view/200>.

SILVA, Risolene Maria da; CARDOZO Olga Gonzalez. O jogo como ferramenta que facilita o processo de aprendizagem. **Revista Científica de Iniciación a la Investigación**, Assunção, v. 3, n. 1, p. 97-113, 2018. Disponível em: <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/rcuaa/article/view/424>.

SIMÃO DE FREITAS, Edivaldo; ISIDIO DE ALMEIDA JUNIOR, Isaias. Sobre jogos: historicidade e importância do ensino lúdico-didático para educação infantil. **Domínios da Imagem**, Londrina, v. 15, n. 29, p. 249–265, 2022. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/42628>.

APÊNDICE A

A seguir, estão apresentadas as sete tabelas utilizadas para os fichamentos dos sete artigos utilizados na revisão bibliográfica. Cada tabela inclui o título do artigo, o autor, o ano de publicação (data), a modalidade da pesquisa, os objetivos, a instituição onde a pesquisa foi desenvolvida, a metodologia das pesquisas revisadas, os principais resultados e a referência bibliográfica. Os fichamentos estão organizados em ordem crescente de acordo com o ano de publicação dos artigos.

Título	Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil
Autor	Raquel Firmino Magalhães Barbosa, Rodrigo Lema Del Rio Martins e André da Silva Mello
Data	2017
Modalidade	Artigo
Objetivos	Esta pesquisa tem como objetivo compreender as brincadeiras lúdico-agressivas no contexto da Educação Infantil.
Instituição	Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) - PROTOERIA
Metodologia	Trata-se de uma pesquisa etnográfica, de abordagem qualitativa com propósito de explorar os sentidos produzidos pelas crianças nas brincadeiras lúdico-agressivas. A pesquisa ocorreu em um Centro Municipal de Educação Infantil na cidade de Vitória-ES em um bairro de classe média baixa chamado Andorinhas. Foram utilizadas observações, filmagens, fotografias, enunciação das falas das crianças e narrativas de momentos de brincadeira entre as crianças, descritos em diário de campo, em momentos de pátio e em aulas de Educação Física. A pesquisa ocorreu por dez meses nessa escola, sendo que os autores/pesquisadores frequentavam quatro vezes por semana a unidade de ensino, totalizando em cento e sessenta visitas. Os autores, ao longo da pesquisa, fizeram observação participante, ou seja, participaram ativamente do cotidiano das crianças, mas de maneira discreta e não invasiva.
Sujeitos	Sessenta crianças entre três, quatro e cinco anos de idade.

Resultados	O estudo revelou uma compreensão distinta acerca das brincadeiras lúdico-agressivas entre as crianças, visto que, essas interações trouxeram um entendimento mais amplo das brincadeiras. Por mais que a agressividade nas brincadeiras possa ser vista negativamente, essa pesquisa explicitou que essas ações ocasionam socialização e aprendizado para lidar com conflitos de maneira lúdica, ainda mais pelo contexto social que as crianças estão inseridas. Aliado a isso, o estudo sugere que os educadores incentivem e se atentem as particularidades expostas pelas crianças, a fim de unir seus aspectos cotidianos com histórias e personagens, transformando-os em protagonistas de seu próprio aprendizado e assim, permitindo com que estas brincadeiras se integrem ao processo de ensino-aprendizagem.
Referência Bibliográfica	BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; MARTINS, Rodrigo Lema Del Rio; MELLO, André da Silva. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil. Movimento , Porto Alegre, v. 23, n. 1, p. 159–170, 2017. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/65259 .

Título	Professor sem fronteiras: trabalhando o lúdico na Educação Infantil a partir de múltiplas linguagens de sentido
Autor	Liliane Afonso de Oliveira, Maria do Perpétuo Socorro Cardoso da Silva, Wanubya do Nascimento Moraes Campelo e Cíntia Maria Cardoso.
Data	2020
Modalidade	Artigo
Objetivos	A pesquisa tem como objetivo aprofundar a discussão sobre como as múltiplas linguagens podem ser integradas na educação infantil. O estudo se baseia na ideia de que os professores dessa etapa educacional devem revisar e adaptar suas práticas, incorporando o lúdico como apoio essencial.
Instituição	Universidade Federal Rural da Amazônia
Metodologia	Caracteriza-se como um estudo exploratório, de abordagem qualitativa, com aportes teóricos relacionados ao lúdico como apoio essencial para o desenvolvimento infantil.
Sujeitos	-

Resultados	Oliveira <i>et al.</i> (2020) cita que o termo linguagem, geralmente é associado apenas à linguagem verbal e escrita, o que restringe, de certa forma, as crianças expressarem outras formas de linguagem que possuem. Portanto, para que os educadores explorem as diversas linguagens das crianças, é preciso observar as diferentes maneiras que elas usam para se comunicar, considerando aspectos como gênero, classe social e a faixa etária das mesmas. A autora afirma que refletir sobre as múltiplas linguagens na educação infantil proporciona no espaço escolar experiências interativas, tal como a partir das “[...] artes plásticas, fotografia, teatro, poesia, momentos de literatura regional, música, cinema, entre outras que deem sentido ao processo de aprendizagem da criança” (OLIVEIRA <i>et al.</i>, 2020, p. 189). Sendo assim, as crianças dessa etapa utilizam de várias linguagens para se expressarem tal como “[...] pinturas, desenhos, canto, dança e afins” (OLIVEIRA <i>et al.</i>, 2020, p. 190). Esses aspectos estão diretamente relacionados ao lúdico. Além disso, foi possível analisar que o lúdico é uma ferramenta pedagógica importante que possibilita o desenvolvimento intelectual e afetivo das crianças. Sendo assim, os professores desempenham um papel crucial na educação infantil ao promover o ensino de forma dinâmica e criativa, utilizando os aspectos lúdicos para manter o interesse das crianças e facilitar o aprendizado das mesmas de forma prazerosa.
Referência Bibliográfica	OLIVEIRA, Liliana Afonso de <i>et al.</i> Professor sem Fronteiras: trabalhando o lúdico na Educação Infantil a partir de múltiplas linguagens de sentido. Plurais - Revista Multidisciplinar, Salvador, v. 5, n. 3, p. 183–199, 2020. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/10200.

Título	Hora de brincar! Onde e como estão sendo utilizados os espaços lúdicos na educação infantil?
Autor	Paula Roberta Guezzo e Vivianny Bessão de Assis
Data	2020
Modalidade	Artigo
Objetivos	O objetivo desta pesquisa foi analisar os materiais e espaços lúdicos disponíveis nas escolas, compreender como as professoras utilizam esses ambientes e como realizam o trabalho pedagógico/lúdico com as crianças. Ao longo do trabalho as autoras trouxeram vários aportes

	teóricos para fundamentá-lo.
Instituição	Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)
Metodologia	Abordagem qualitativa de natureza descritiva e exploratória, com foco principal na descrição dos fatos identificados e observados ao longo da pesquisa. As autoras apresentaram ao longo do trabalho um estudo sobre os resultados da investigação que fizeram em duas escolas, de educação infantil, na parte sul do Mato Grosso do Sul, sendo uma dessas escolas particular e a outra pública, com o intuito de compará-las em termos dos espaços físicos e das propostas metodológicas desenvolvidas nesses ambientes de formação em relação aos aspectos lúdicos. A faixa etária da turma com a qual Guezzo e Assis fizeram a intervenção e observação foi com crianças entre 2 anos e 3 anos de idade.
Sujeitos	Foram entrevistadas duas professoras da rede pública, nomeadas como Professora A e Professora B, duas professoras da rede privada, nomeadas como Professora C e Professora D, uma coordenadora da rede pública (Coordenadora A) e um coordenador da rede privada (Coordenador B).
Resultados	Para que o brincar com qualidade ocorra na educação infantil é necessário não somente disponibilizar brinquedos e brincadeiras às crianças, mas é preciso do planejamento dos espaços físicos e de “ações intencionais”. A maioria das professoras entrevistadas limita o conceito de ambiente lúdico apenas aos espaços que possuem brinquedos, não reconhecendo que outros ambientes escolares também podem ser considerados lúdicos. As professoras tendiam a usar os espaços lúdicos mais para brincadeiras livres do que para atividades dirigidas. Muitas vezes, o brincar era visto como um momento para “extravasar” após atividades consideradas mais “sérias” em sala de aula. O planejamento pedagógico nas duas escolas focava mais em atividades de escrita dentro da sala de aula, dando menos atenção aos jogos e brincadeiras dirigidas nos espaços lúdicos.
Referência Bibliográfica	DITZEL, Paula Roberta Guezzo; ASSIS, Vivianny Bessão de. Hora de brincar! Onde e como estão sendo utilizados os espaços lúdicos na educação infantil?. Educação Online , Rio de Janeiro, v. 15, n. 33, p. 92–113, 2020. Disponível em: https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/603 .

Título	Ressignificação do movimento da criança na educação infantil
---------------	--

Autor	Adilse Xavier de Campos Paula, Andréa Cristina Teixeira da Silva, Andreia Meneguetti, Elaine Maria da Silva, Elisabete Alves Guimarães, Gercina Fabiana Santana Barros, Luana Xavier Gonçalves de Paula, Maria Barbara da Cunha
Data	2021
Modalidade	Artigo
Objetivos	O objetivo deste estudo é examinar como a psicomotricidade pode contribuir para uma nova compreensão do movimento infantil na educação infantil, com relação às atividades lúdicas, ou seja, qual a importância do lúdico nesse processo.
Instituição	Faculdade de Educação Tangará da Serra
Metodologia	Abordagem qualitativa e pesquisa bibliográfica, proveniente de abordagens levantadas em artigos científicos, livros, monografias, teses de Doutorado e dissertações de Mestrado.
Sujeitos	-
Resultados	Paula et al. (2021) inicia a discussão explicitando a importância das atividades lúdicas para as crianças da educação infantil. Ela menciona que quando as crianças vivenciam o lúdico a partir das atividades lúdicas, é possível que as mesmas produzam novos significados que agreguem as vivências e aos conhecimentos. Para Paula <i>et al.</i> (2021), o brincar encontra-se ligado com o desenvolvimento motor, sendo influenciado por diversas formas de atividades lúdicas realizadas pela criança, a psicomotricidade infantil evolui através de estímulos aos movimentos da criança. Para Jesus, Dantas e Bezerra (2017), citados pela autora, a Psicomotricidade, como campo de estudo, foca no desenvolvimento das habilidades motoras e emocionais das crianças. As atividades lúdicas desempenham um papel importante nesse processo, pois com elas as crianças aprendem e experimentam o mundo de maneira divertida e envolvente.
Referência Bibliográfica	PAULA, Adilse Xavier de Campos <i>et al.</i> Resignificação do movimento da criança na educação infantil. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação , São Paulo, v. 7, n. 9, p. 1058–1068, 2021. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/2308 .

Título	Sobre jogos: Historicidade e importância do ensino lúdico-didático para a educação infantil
Autor	Isaias Isidio de Almeida Junior e Edivaldo Simão de Freitas
Data	2022
Modalidade	Artigo
Objetivos	O objetivo principal da pesquisa é apresentar resultados que trate do caráter lúdico-didático dos jogos na educação infantil.
Instituição	Universidade Federal do Ceará - UFC
Metodologia	Pesquisa de base bibliográfica, teórica e reflexiva
Sujeitos	-
Resultados	Junior e Freitas (2022) referem-se aos jogos lúdicos como brincadeiras. Estes são projetados para facilitar o ensino de forma que estimule a alegria e o prazer dos alunos durante essa atividade. Além disso, os autores mencionam que essas práticas desenvolvem aspectos coletivos tal como a sensibilidade e empatia com o próximo e estabelece um convívio social, cultural e pragmático. Também, explicam que o que gera satisfação no ser humano é um princípio norteador humano, então deve ser bem aproveitado. Segundo Huizinga (2001), a utilização de jogos e brincadeiras na educação infantil é necessária, pois o jogo é interdisciplinar, ou seja, abrange diversas áreas do conhecimento, tal como matemática, arte, ciências e a parte linguística, de forma mais divertida e eficiente. Além disso, para ele, jogar e brincar auxilia na formação de relações culturais. Segundo, Junior e Freitas (2022) os jogos não só contribuem para a assimilação teórica, mas também no desenvolvimento de diversas habilidades, como habilidades táticas, perceptivas, linguísticas e lógicas. Além disso, os jogos promovem um ambiente de aprendizado mais prazeroso e estimulante, contribuindo para uma sociabilidade mais feliz e para o desenvolvimento integral das crianças. Sendo assim, ficou evidente que o brincar e os jogos lúdicos são profundamente importantes para a aprendizagem das crianças, visto que, dão vazão para a diversão, a fantasia, imaginação e criatividade. Quando brincam criam novas realidades e significados, que contribuem para o desenvolvimento cognitivo, cultural e social dos pequenos (Moyses, 2002, <i>apud</i> Junior; Freitas, 2022, p. 263). Desse modo, concluiu-se que é preciso que os professores planejem mais

	atividades que envolvam as brincadeiras e os jogos lúdicos no cotidiano escolar da educação infantil.
Referência Bibliográfica	SIMÃO DE FREITAS, Edivaldo; ISIDIO DE ALMEIDA JUNIOR, Isaías. Sobre jogos: historicidade e importância do ensino lúdico-didático para educação infantil. Domínios da Imagem , Londrina, v. 15, n. 29, p. 249–265, 2022. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/42628 .

Título	“O lúdico na educação infantil”
Autor	Crislaine Vieira de Lima Alencar, Raiany Amorim de Oliveira Pana e Rosa Maria Moreira Machado
Data	2023
Modalidade	Artigo
Objetivos	O objetivo do artigo é evidenciar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, investigando como o brincar pode ser um recurso fundamental para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças de educação infantil no contexto educacional. Além disso, pretende-se identificar como a integração de atividades lúdicas com práticas pedagógicas pode transformar o aprendizado em uma experiência prazerosa e eficaz, gerando resultados positivos.
Instituição	Faculdade de Educação, Tecnologia e Administração de Caarapó - Fetac
Metodologia	Artigo de revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa. Desenvolveu-se através de uma pesquisa alicerçada nos fundamentos de autores como Piaget 1981, Vygotsky 1996 e Emília Ferreiro 2002 e seguindo a realidade escolar. O artigo foi estruturado em três capítulos pelas autoras, com o intuito de atingir de maneira mais eficaz os objetivos estabelecidos.
Sujeitos	-

Resultados	Ficou evidente a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da criança na educação infantil, especialmente quando a autora descreveu o desenvolvimento cognitivo infantil com base nos estudos de Piaget. Além disso, ela pontuou diversas características que são desenvolvidas nas crianças quando as mesmas brincam. Por fim, foi destacada a importância do papel do professor em oferecer atividades lúdicas às crianças em sala de aula, transformando o processo de aprendizagem em algo prazeroso.
Referência Bibliográfica	ALENCAR, Crislaine Vieira de Lima; PANA, Raiany Amorim de Oliveira; MACHADO, Rosa Maria Moreira. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 9, n. 6, p. 1968–1985, 2023. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/10265.

Título	A importância do lúdico no processo de aprendizagem e formação da criança na educação infantil
Autor	Katianne Jamília Oliveira Nunes, Francisca Alynne Ribeiro Rolim e Izabel Serejo Lima
Data	2023
Modalidade	Artigo
Objetivos	O objetivo do artigo é evidenciar a relação do lúdico com o processo cognitivo da criança e destacar que os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas potenciais para a aprendizagem e não um passatempo.
Instituição	Universidade Estadual do Ceará
Metodologia	Pesquisa bibliográfica descritiva, com abordagem qualitativa. A autora fundamentou seus estudos com base nas obras de Moyles (2006), Vygotsky (1991) e outros estudiosos que tratam do assunto. Além disso, a autora dividiu o artigo em dois capítulos, o primeiro deles aborda a finalidade da educação infantil tendo em vista os aspectos sociais e legais que tange essa etapa, e o segundo sobre a importância do brincar na educação infantil e do espaço físico escolar nesse contexto.
Sujeitos	-

Resultados	A pesquisa revelou que as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Também, destacou a importância dos professores em incorporarem o lúdico na sua prática pedagógica, oferecendo recursos lúdicos às mesmas, tal como jogos, brinquedos e brincadeiras, transformando a aprendizagem em algo divertido.
Referência Bibliográfica	NUNES, Katianne Jamília Oliveira; ROLIM, Francisca Alynne Ribeiro; LIMA, Izabel Serejo. A importância do lúdico no processo de aprendizagem e formação da criança na educação infantil. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 9, n. 3, p. 650–665, 2023. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/8893.