



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE FORMAÇÃO DOCENTE
CURSO DE PEDAGOGIA

JOYCE MONTEIRO LIMA DA SILVA

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: a importância do lúdico no desenvolvimento
cognitivo nas crianças da educação infantil

Caruaru

2023

JOYCE MONTEIRO LIMA DA SILVA

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo nas crianças da educação infantil

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de pedagogia do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado em pedagogia.

Área de concentração: Educação infantil

Orientador (a): Prof.^a Dr.^a Fernanda Sardelich Nascimento.

Caruaru

2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço e ofereço a conquista da conclusão deste trabalho e término do curso a minha mãe Ivanilda Monteiro que dedicou a vida aos filhos e principalmente a nossa educação, por todo investimento financeiro e emocional que foi muito e lhe causou dores em lugares que dores não deveriam morar; agradeço ao meu esposo Daniel Emerson que cuidou de nosso filho enquanto eu cursava a graduação e produzia o presente artigo, pelo cuidado também comigo não me deixando desistir e mostrando que tudo é possível com amor.

Agradeço aos meus queridos amigos Girlene e Leandro que cooperaram e me ajudaram muitas e todas as vezes que precisei, sem vocês não seria possível; a minha orientadora Prof.^a Dr.^a Fernanda Sardelich que me manteve calma e foi paciente comigo durante todo esse processo, você é um grande exemplo de mulher e tenho orgulho em dizer que me orientou para o tcc e para desacelerar a vida. E por fim, a você meu filho Bernardo Monteiro, que entre uma mamada e outra me dava força de escrever, você ainda não entende mas é tudo por você.

Ludicidade e educação: a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo nas crianças da educação infantil

Joyce Monteiro Lima da Silva¹

RESUMO

O presente trabalho consiste em uma pesquisa qualitativa de revisão bibliográfica, com foco na importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo das crianças. Para isso, foram utilizados como referencial teórico os autores Vygotsky, Wallon, Piaget e Winnicott, além da análise de trabalhos publicados no Congresso Nacional de Educação (CONEDU), mais especificamente aqueles relacionados ao grupo de trabalho (GT-09) voltado para a Educação Infantil. O objetivo deste estudo foi analisar a importância do lúdico como opção metodológica no processo de ensino e aprendizagem, com base em literatura e trabalhos acadêmicos apresentados no CONEDU. Por fim, por meio de metodologia qualitativa, são apresentadas discussões sobre a temática abordada, visando fornecer suporte metodológico consistente a todos aqueles interessados em pesquisar nesta área ou em áreas correlatas. Este estudo confirma a importância da ludicidade na educação de forma geral, especialmente na educação destinada às crianças. Entre os principais achados, destaca-se a conclusão de que os jogos e brincadeiras promovem o desenvolvimento integral do aluno e contribuem positivamente para o processo de aprendizagem. Além disso, desmistifica-se a ideia de que o brincar sem um propósito claro seja considerado ludicidade, entendendo-se que a brincadeira deve ser incorporada à sala de aula como uma ferramenta de aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico; Ludicidade; Educação Infantil.

ABSTRACT

This work consists of a qualitative literature review, focusing on the importance of play in children's cognitive development. To this end, the authors Vygotsky, Wallon, Piaget and Winnicott were used as theoretical references, as well as an analysis of papers published at the National Education Congress (CONEDU), more specifically those related to the working group (WG-09) focused on Early Childhood Education. The aim of this study was to analyze the importance of play as a methodological option in the teaching and learning process, based on the literature and academic papers presented at CONEDU. Finally, using a qualitative methodology, discussions are presented on the theme addressed, with the aim of providing consistent methodological support for all those interested in research in this area or in related areas. This study confirms the

¹ Graduanda em pedagogia pela Universidade Federal de Pernambuco E-mail: Joyce.monteiro@ufpe.br

importance of playfulness in education in general, especially in education for children. Among the main findings is the conclusion that games and play promote the integral development of the student and contribute positively to the learning process. In addition, the idea that playing without a clear purpose is considered playfulness is demystified, with the understanding that play should be incorporated into the classroom as a learning tool.

Keywords: Playfulness; Playfulness; Early childhood education.

DATA DE APROVAÇÃO: 29 de setembro de 2023.

1. INTRODUÇÃO

A aprendizagem humana é um processo contínuo de transformação, no qual o educador tem a missão de colaborar para o desenvolvimento pleno de seu aluno, sobretudo na Educação Infantil, onde o estudante está iniciando sua jornada educacional sistemática. Dessa maneira, é pertinente pesquisar maneiras e metodologias que facilitem esse processo e culminem em resultados futuros positivos.

Ao refletir sobre esses resultados, sinto-me motivada a discorrer sobre a temática, não apenas devido à minha atuação na educação infantil, estagiando e trabalhando na área desde o início da graduação, mas também como mãe de um bebê de cinco meses. Como mãe, busco estimular as primeiras habilidades da criança por meio da ludicidade, desejando o melhor para a educação pública de meu filho. Almejo que ele se reconheça, aprenda mais sobre si mesmo e sobre o mundo, e que aprenda brincando tanto nas instituições de ensino quanto em seu lar.

Na Educação Infantil, essa afirmação ganha ainda mais relevância, pois constitui a base da formação do sujeito e, portanto, merece atenção especial de todos os envolvidos no processo educacional. Segundo Kishimoto (1994), o lúdico surge como uma ferramenta essencial na aprendizagem infantil, trabalhando de maneira concreta e prazerosa para promover a interação da criança através do prazer e de sua relação com o meio. Afinal, o brincar e o jogo estão ligados ao sonho, à imaginação e ao símbolo.

Diante do exposto, reafirma-se aqui a importância deste trabalho, que visa lançar uma discussão sobre a ludicidade e os diversos benefícios que ela traz

para o processo de construção e desenvolvimento da aprendizagem das crianças. Especialmente no que diz respeito à sua forma de perceber o mundo, através das diversas relações construídas no ambiente escolar. É no contato social presente na escola, e mais precisamente na sala de aula, que se desenvolve a ideia de pertencimento, sociedade, valores morais, entre outros. Assim, a ludicidade é uma ferramenta indispensável nesse processo, permitindo que a aquisição desses conceitos ocorra de maneira leve e divertida, uma vez que é através de atividades que envolvem o jogo e o brincar que se desenvolve o pensamento e o raciocínio da criança. De acordo com Vygotsky (1987), é por meio do jogo que a criança procura incorporar o significado das coisas, facilitando assim o surgimento do pensamento conceitual, baseado no significado e não no objeto.

Este trabalho utiliza como embasamento teórico o pensamento de autores como Vygotsky, Wallon, Piaget, Winnicott, entre outros, que abordam a ludicidade em seus trabalhos sobre o desenvolvimento cognitivo de crianças. Piaget (1975, p.55) enfatiza que “a criança, ao brincar, externaliza traços de sua aprendizagem através da interação com a atividade lúdica que está sendo desenvolvida”. Ou seja, a atividade lúdica não é vista como uma obrigação pela criança, mas sim como algo rotineiro e prazeroso. Vygotsky (1998) também contribui para pensar o lúdico ao afirmar que “o lúdico pode ser considerado um recurso a ser utilizado em meio às propostas pedagógicas, pois faz parte da natureza infantil, contribuindo para o amadurecimento dos processos em formação” (p. 112).

Antes de qualquer discussão, é importante ressaltar que a entrada da criança no ambiente escolar traz consigo uma gama de sentimentos, tanto positivos quanto negativos, sendo estes últimos muitas vezes mais intensos. Isso ocorre porque as crianças abandonam tudo o que foi construído em termos de segurança e confiança para se juntarem a outras crianças, até então desconhecidas, em um ambiente também desconhecido. Segundo Vygotsky (1994), a interação entre a criança e o professor é fundamental para que o processo de socialização ocorra, ao mesmo tempo que favorece a construção do conhecimento. É nessa relação que a ludicidade favorece a aprendizagem, pois “o brincar conduz aos relacionamentos grupais”, como reforçado por Winnicott (1975, p. 63).

Nessa mesma linha de pensamento, Wallon (2007) aponta que não é possível dissociar o ato de brincar do conceito de ser criança. Toda e qualquer atividade que não seja imposta pelo adulto é vista pela criança como algo lúdico e prazeroso. Nesse sentido, a ludicidade surge como algo natural para a criança, como destacado por Wallon:

A criança repete nas brincadeiras as impressões que acabou de viver, reproduz, imita. Para as menores, a imitação é a regra das brincadeiras. A única acessível a elas enquanto não puderem ir além do modelo concreto, vivo, para ter acesso à instrução abstrata. Pois, inicialmente, sua compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel. [...] A imitação não é qualquer uma, é muito seletiva na criança (WALLON, 2007, p.65).

É neste momento que a ação docente pode fazer toda a diferença na vida estudantil daquelas crianças, de uma forma mais clara pode-se afirmar que a ação lúdica do professor servirá num primeiro momento para descontração do ambiente a conquista da confiança e a observação da bagagem emocional que ela traz de casa. A preocupação com o universo da criança e sua forma de aprender está presente no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) conforme podemos ver abaixo:

Brincar expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades; Utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas às diferentes intenções e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido; expressar suas ideias, sentimentos, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva; Conhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas e valorizando a diversidade (BRASIL, 1998).

Pelo exposto acima, o brincar na Educação Infantil funciona como um elo entre a criança e o mundo do conhecimento sistematizado. É através do lúdico que se constroem os primeiros conhecimentos sobre si e sobre os outros. Portanto, podemos entender que no momento de ingresso no ambiente escolar, o brincar facilita a interação entre as crianças e com o educador. A criança, ao brincar, é atraída pela vivência prazerosa da atividade que pertence à dimensão do sonho, da magia e da sensibilidade. Na brincadeira, o lúdico se faz presente pela imaginação e privilegia a criatividade, para Oliveira (1999, p.23-24):

Reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância, permitir que as crianças sejam crianças e vivam como crianças. É ocupar-se

do presente porque o futuro dele decorre; é esquecer o discurso que fala da criança e ouvir as crianças falarem por si mesmas; é redescobrir a linguagem dos nossos desejos [...]; é descobrir a corporeidade ao invés de dicotomizar o homem em corpo e alma; é abrir portas e janelas e deixar que a inclinação vital penetre na escola, espante a poeira, apague as regras escritas na lousa e acorde as crianças desse sonho letárgico no qual por tanto tempo deixaram de sonhar.

Conforme a autora afirma acima, a ludicidade tem o poder de transformar a realidade da criança e da própria escola, sobretudo na primeira infância. Portanto, funciona como uma ferramenta de estímulo onde o ambiente contribuirá para o processo de aprendizagem sem que haja a necessidade obsessiva de seguir conteúdos e teorias, mas que haja humanidade e tempo para que, através das brincadeiras, a aprendizagem ganhe forma e corpo.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais também atentam para a forma lúdica de ensinar, conforme podemos observar no fragmento abaixo presente no texto do referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis

Diante do exposto, é possível afirmar a importância da ludicidade no processo educacional como uma forma de garantir o acesso a uma escola humanizadora, que permita o crescimento individual de cada estudante, compreendendo seu tempo, processo e forma. Essa importância encontra respaldo na perspectiva sócio-histórica-cultural de Vygotsky (2009, p.16), o qual afirma que “quem separou desde o início o pensamento do afeto fechou definitivamente para si mesmo o caminho para a explicação das causas do próprio pensamento”. Desse modo, não há como separar a educação do afeto, assim como não há como demonstrar afeto em meio a um ambiente hostil. Isso reforça a ideia de que transformar a sala de aula em um espaço de brincadeiras e de “faz-de-contas” é mais do que uma ideia, é uma urgência!

Ainda sobre o ato de brincar, encontramos a seguinte afirmação:

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos (WINNICOTT 1982, p.163).

A brincadeira é, portanto, uma ferramenta indispensável no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que o ato de brincar auxilia na interação e na compreensão do mundo. Por exemplo, ao introduzir blocos de montar na sala de aula, o professor pode explorar diferentes situações. Enquanto as crianças constroem objetos com os blocos, ele pode observar: a criatividade das crianças, sua interação com os colegas ao trocar ou emprestar peças, sua mobilidade e coordenação motora, além da socialização, entre outras situações que podem ser consideradas. Portanto, "cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, proporcionando às crianças a oportunidade de escolher temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar, assim como jogos de regras e de construção..." (BRASIL, 1998, p. 29).

Em suma, o presente estudo bibliográfico justifica-se diante da necessidade de comprovar a eficácia da metodologia lúdica como uma ferramenta de aprendizagem que facilita o processo de aquisição de conhecimento. Para tanto, a escolha bibliográfica parte dos autores já mencionados, devido ao seu reconhecimento mundial é indiscutível até os dias atuais, que servirão de base teórica para nosso trabalho. A pesquisa também busca apresentar novas discussões acerca dessa temática, tendo como base de pesquisa bibliográfica os últimos trabalhos relacionados ao tema apresentados no mais importante Congresso Nacional de Educação (CONEDU), visto que tal evento traz o que há de mais recente na área educacional e, sobretudo, sobre a temática debatida até então.

Por fim, o problema de pesquisa baseia-se em verificar como o CONEDU vem abordando a temática da ludicidade na educação infantil como ferramenta educacional e de desenvolvimento da criança. Para conseguir responder ao

problema de pesquisa, o presente trabalho tem como **objetivo geral** analisar a importância do lúdico como opção metodológica no processo de ensino e aprendizagem, a partir de literaturas e trabalhos acadêmicos publicados no Congresso Nacional de Educação (CONEDU). Entre os **objetivos específicos** deste trabalho estão: investigar as práticas lúdicas e seus efeitos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças; analisar como as abordagens lúdicas interferem no processo de ensino-aprendizagem; evidenciar os benefícios da ludicidade no desenvolvimento da criança e, por fim, encontrar nas literaturas escolhidas e nos trabalhos pesquisados respaldo para reafirmar a importância da ludicidade no processo de desenvolvimento das crianças.

Para tanto, a presente discussão buscará explicitar as ideias de forma dividida, a saber: a primeira parte apresentará a metodologia utilizada como forma de abordar o caráter e os meios de pesquisa, trazendo assim informações sobre o seu desenvolvimento. A segunda parte apresentará a discussão bibliográfica com base nas obras e autores já mencionados, levantando discussões sobre diferentes óticas relacionadas à ludicidade e sua importância no desenvolvimento da criança. Por fim, a terceira parte contará com a discussão final, onde buscar-se-á apresentar o resultado da pesquisa bibliográfica, oferecendo assim um material eficaz e real, possibilitando funcionar como fonte de pesquisa e até mesmo como base para pesquisas futuras que abordem a mesma temática.

2. METODOLOGIA

Segundo Souza e colaboradores (2021), toda e qualquer pesquisa bibliográfica tem como objetivo o aprimoramento e atualização do conhecimento por meio de investigação. Assim, o pesquisador adota as medidas que acredita serem necessárias para que a pesquisa possa, de fato, apresentar o panorama real e contribuir significativamente para sua vida profissional e acadêmica, além de servir como material de embasamento para novas pesquisas. As escolhas e metodologias são definidas a partir da observação da problemática ou do

problema, e a partir daí são traçadas metas e planos de ação para conhecer a fundo tudo o que está por trás da situação.

O trabalho do pesquisador é definido por Ludke e André (1986, p.2) como o de alguém que busca "promover um confronto entre os dados, evidências e as informações coletadas sobre um determinado assunto". Para tanto, o método de pesquisa tem influência direta nesse processo, e no caso específico do presente trabalho optou-se pelo método de investigação bibliográfica. Isso ocorre uma vez que a necessidade de buscar bibliografias e estudos anteriores permite um aprofundamento sobre os conceitos relacionados à importância da ludicidade e de como ela pode interferir positivamente no processo de desenvolvimento integral da criança. De acordo com Silva (1998, p. 159):

É necessário que o pesquisador, muito mais do que saber defender sua posição metodológica em oposição a outras, saiba que existem diferentes lógicas de ação em pesquisa e que o importante é manter-se coerentemente dentro de cada uma delas. Além disso, é necessário que o pesquisador saiba explicitar em seu relato de pesquisa a sua opção metodológica e todo procedimento desenvolvido na construção de sua investigação e os quadros de referência que o informam.

Consideramos importante, para discutir educação e ludicidade, trazer as contribuições teóricas de autores como Piaget, Wallon, Vygotsky e Winnicott, que são autores clássicos cujas contribuições sobre a temática permanecem relevantes. No entanto, os novos estudos e pesquisas divulgadas frequentemente explicitam novas descobertas e reafirmam antigos conceitos, respaldados em estudos publicados anteriormente. Dessa forma, aliar as teorias consagradas às novas descobertas parece ser o caminho ideal para elucidar as concepções levantadas no presente estudo e adquirir novas ideias com base em publicações recentes, especialmente aquelas apresentadas no CONEDU, um dos maiores congressos de educação nacional, cuja importância é amplamente reconhecida e divulgada.

O CONEDU é hoje o maior evento educacional do país, ocorrendo anualmente e sendo organizado pelo Centro Multidisciplinar de Estudos e Pesquisas – CEMEP, com o apoio da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, e de outras instituições como a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de

Nível Superior – CAPES e o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPQ. Durante o evento, são apresentados trabalhos e pesquisas em diversos âmbitos e segmentos da educação nacional.

Sempre tratando de uma temática social voltada para a educação, durante as datas do eventos são apresentados trabalhos de pesquisas diversas tanto da área do ensino Técnico como também do Ensino superior, tais apresentações ficam disponíveis para consulta no site do evento e posteriormente são publicados no site da editora oficial do evento a Editora realize, disponibilizados para consulta e pesquisa através do site: <https://editorarealize.com.br>.

Chegando ao nono ano do evento diversos trabalhos estão alocados no site da editora separados por temáticas diversas, para a divisão das temáticas são disponibilizados grupos de trabalho sob a sigla GT e o número correspondente, a saber há os seguintes grupos de trabalho, segundo o site <https://www.conedu.com.br/grupos-de-trabalho>: GT 01 - Formação de Professores; GT 02 - Didática e Currículo; GT 03 - História da Educação; GT 04 - Fundamentos da Educação; GT 05 - Movimentos Sociais, Sujeitos e Processos Educativos; GT 06 - Educação e Relações Étnico-Raciais; GT 07 - Gênero, Sexualidade e Educação; GT 08 - Linguagens, Letramento e Alfabetização; GT 09 - Educação Infantil; GT 10 - Educação Especial; GT 11 - Inclusão, Direitos Humanos e Interculturalidade; GT 12 - Educação de Pessoas Jovens, Adultas e Idosas; GT 13 - Educação Matemática; GT 14 - Educação Ambiental; GT 15 - Ensino de línguas; GT 16 - Ensino de Ciências; GT 17 - Ensino e suas intersecções; GT 18 - Educação Emocional; GT 19 - Tecnologias e Educação; GT 20 - Educação Profissional e Tecnológica; GT 21 - Políticas Públicas de Educação.

O referido evento apresenta uma programação diversificada, incluindo palestras, mesas-redondas, rodas de conversa, lançamento de livros e apresentações de trabalhos e pesquisas. Nesse contexto, para a análise da importância da ludicidade, nos basearemos nos trabalhos encontrados no GT09, que trata da Educação Infantil. Dessa forma, pretendemos destacar a presença da ludicidade na prática docente e os efeitos disso na vida estudantil e no desenvolvimento dos alunos, considerando que acredito que não há aprendizado

significativo sem a presença do lúdico nesse processo, uma vez que aprender está relacionado ao desejo e ao prazer.

Como material empírico para a análise, utilizamos os trabalhos encontrados no GT 09 - Educação Infantil, que abrange essa fase específica da educação. Ao realizar uma pesquisa nesse grupo de trabalho ao longo de toda a história do evento, desde sua primeira edição até os dias atuais (setembro de 2023), localizamos dezessete trabalhos na área. No entanto, apenas quatro desses trabalhos abordam diretamente a questão da importância da ludicidade na Educação Infantil.

Para os critérios de exclusão, optamos por não considerar publicações que tratam da Educação Infantil, mas não especificamente do lúdico, assim como temas específicos de outras etapas do ensino básico, como "A ludicidade nas aulas de química".

Em termos de critérios de inclusão, foram considerados todos os trabalhos relacionados ao tema da ludicidade, jogos e brincadeiras. Assim, com base nesses critérios, chegamos aos seguintes trabalhos:

Local de vinculação	Título	Metodologia	Autores
Universidade	A importância da ludicidade na educação infantil	Pesquisa qualitativa descritiva	Jéssica Silva de Oliveira Costa Jayne Silva de Oliveira 2022
Escola	A importância da ludicidade na educação infantil: um estudo na escola São Miguel Arcanjo	Pesquisa qualitativa, estudo de caso.	Jéssica Silva de Oliveira Costa Jayne Silva de Oliveira, 2022

Universidade	A ludicidade e a prática pedagógica dos educadores de crianças pequenas.	Pesquisa qualitativa	Dania Rafaela F. Carvalho Rita Maria Sousa Franco Erisvan Pereira Carvalho José Carlos de Melo, 2021
Universidade/ escola	Contribuição da ludicidade nas práticas do processo de aquisição na educação infantil	Pesquisa de abordagem qualitativa	Nair Alves dos Santos Silva Rosangela Cristina Bernardo Silva da Costa Rozineide Iraci Pereira da Silva, 2023

A partir do material encontrado e com vias de alcançar os objetivos do trabalho iremos discutir na análise as seguintes categorias: Ludicidade, conceito e importância; o papel do professor; a forma lúdica de ensinar.

3. ANÁLISE

Antes de adentrar na análise temática propriamente dita, consideramos importante realizar uma breve análise sobre cada um dos artigos apresentados no CONEDU, trazendo alguns aspectos descritivos do trabalho, como o problema de pesquisa, os objetivos do trabalho e a metodologia utilizada, bem como seus principais achados e contribuições para nossa pesquisa.

No primeiro trabalho analisado, intitulado "A importância da ludicidade na educação infantil", as autoras conduzem um estudo bibliográfico sobre obras de autores renomados dentro da temática da ludicidade e desenvolvimento. Dentre os principais autores citados estão Almeida, Piaget e Vygotsky, os quais apresentam importantes discussões sobre o ato de ensinar e como o desenvolvimento da aprendizagem ocorre de maneira significativa quando a metodologia lúdica é aplicada. Segundo Jacobsen e Gomes (2022, p.11), "por meio das pesquisas bibliográficas, fundamentou-se mais a fundo a convicção da importância da ludicidade como metodologia para o processo de aprendizagem, principalmente na Educação Infantil". Além da pesquisa bibliográfica, o trabalho

também inclui entrevistas realizadas com professoras de Educação Infantil das redes municipal e privada da cidade de Teixeira de Freitas, na Bahia. Como resultado das análises, as autoras destacam que a ludicidade é um fator determinante em situações de aprendizagem em diferentes contextos e em relação a diversos conteúdos. A eficácia da ludicidade também se revela na socialização das crianças, na aceitação de regras e na convivência com as diferenças, entre outras situações.

Outro trabalho apresentado no CONEDU é intitulado "A importância da ludicidade na educação infantil: um estudo na Escola São Miguel Arcanjo". Nesta publicação, a ludicidade é abordada a partir da observação do comportamento das crianças em jogos e brincadeiras. Durante a pesquisa, foram realizadas entrevistas e observações do dia a dia da sala de aula. Nesse sentido, resultou-se dessa pesquisa segundo Costa e Oliveira (2022, p.11):

[...] que o lúdico contribui de forma significativa para a turma do Pré I e do Pré II, da Escola São Miguel Arcanjo, uma vez que, os jogos e as brincadeiras proporcionam engajamento e motivação na sala de aula, pois corrobora uma aprendizagem de forma menos rígida e mais prazerosa, facilitando assim um melhor desenvolvimento aos educandos.

Para ilustrar o resultado da pesquisa demonstrado acima, as autoras encontraram nas ideias de Antunes (2012), Brandão (2011), Fantacholi (2009), Leal (2011) e Pasquali (2007) subsídios necessários para fomentar e reafirmar os resultados do trabalho citado acima.

O terceiro trabalho publicado no CONEDU é "A ludicidade e a prática pedagógica dos educadores de crianças pequenas" que tem como autores Dania Rafaela Ferreira carvalho, Erisvan pereira carvalho, José Carlos de Melo e Rita Maria Sousa franco, no entanto, a publicação só permite acesso à introdução do mesmo, pelo que consta percebe-se tratar de um estudo bibliográfico com base nos Referenciais Curriculares (1998), nas Diretrizes Curriculares (2010) a Base Nacional Comum Curricular da Educação infantil (2017) e nos trabalhos de autores como Almeida (2008), Santos (1997) dentre outros, além disso consta a informação de que fora realizada uma pesquisa de campo na qual foi perceptível que os profissionais em questão concordam que a ludicidade é fator determinante no processo de aprendizagem de crianças pequenas, foco do trabalho em questão.

Nesse mesmo sentido, a quarta publicação explorada revela a seguinte metodologia segundo Silva e Costa 2022 (p.22) “foi constituída de uma pesquisa bibliográfica, documental e de campo descritiva, com uma abordagem qualitativa onde os dados foram coletados através de questionários semiestruturados e observações”. A pesquisa traz ainda a contribuição de grandes nomes da educação como um todo, sobretudo, daqueles que dispensam atenção especial para com o desenvolvimento cognitivo, a título de exemplo pode-se citar Piaget, Vygotsky e Kishimoto, este último trata mais a fundo a questão dos jogos como ferramenta lúdica: “Os jogos mostram um contexto cultural e o pensamento, quando menciona essa” (KISHIMOTO 2015, p.17). Por fim, as autoras afirmam “conclui-se que através de brincadeiras e jogos, as crianças podem desenvolver o pensamento, a imaginação, o raciocínio, a criatividade diante das ações lúdicas” (p.10).

Tendo como base as importantes contribuições citadas acima e após uma vasta pesquisa bibliográfica em obras dos autores citados anteriormente no corpo deste trabalho, iremos, agora, para uma análise a partir das categorias descritas anteriormente.

3.1. LUDICIDADE, CONCEITO E IMPORTÂNCIA

Definir ludicidade não é tão simples quanto parece, pois existem várias interpretações para esse conceito. No entanto, é pertinente focar naquela que traduz o envolvimento do lúdico. O lúdico, conforme definido por Winnicott (1995), é considerado prazeroso devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. Além disso, de acordo com o Dicionário Online de Português, ludicidade deriva de "ludos", palavra latina que significa jogo. Dessa forma, podemos concluir que o ato de brincar, de fantasiar, de desenvolver uma técnica de aprendizagem de forma prazerosa é a definição mais precisa da palavra ludicidade, conforme exposto por Kishimoto. 2011, p. 40).

[...] Uso do brinquedo / jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirir noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano

inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la

Diante do exposto acima, percebe-se a necessidade de incluir a ludicidade como ferramenta metodológica na educação infantil, possibilitando que a aprendizagem significativa ocorra de maneira natural. Assim, o lúdico é entendido como a prática de atividades, a realização de brincadeiras e a aplicação de jogos com o intuito de desenvolver algum conceito ou aprendizagem. Falar em ludicidade é falar na preparação do terreno para que a aprendizagem aconteça. O ato de ensinar é complexo, pois envolve diferentes situações. O aluno não é uma "tábua rasa" na qual o professor deposita seus conhecimentos e o estudante assimila; trata-se de uma construção diária que requer cuidados e manejos que despertem o interesse pelo conteúdo trabalhado. Daí a importância do lúdico, para que, em vez de ser uma obrigação, seja um momento de interação e troca. Os próprios Parâmetros Curriculares Nacionais também destacam a forma lúdica de ensinar, conforme mencionado anteriormente no texto. Para Kishimoto (2011, p. 01):

[...] o brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar.

Como visto, a prática da ludicidade é uma ferramenta indispensável nesse processo, conforme diversos autores têm citado ao longo do tempo. Por exemplo, um mesmo conteúdo pode ser trabalhado de duas ou mais maneiras diferentes, o que influencia diretamente no aproveitamento do aluno. Em um mesmo conteúdo matemático, o professor pode explicar no quadro o conceito de números e quantidades ou propor um jogo onde esses mesmos conceitos estejam presentes. Certamente, a última estratégia seria muito mais proveitosa.

Sobretudo na Educação Infantil, as crianças gostam de brincar e fantasiar, assim assimilam conceitos de forma mais eficaz. Por outro lado, somente a explicação do professor pode não fazer sentido sem um exemplo prático, e se não faz sentido, não há aprendizado. A respeito da importância do jogo e do lúdico, Piaget (1990, apud DAVIS; OLIVEIRA, p.48) nos alerta que:

O jogo, por ser livre de pressões e avaliações cria um clima de liberdade, propício à aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão, propiciando o êxito através da experiência, pois é significativo e possibilita a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências.

Nesse sentido, explorar as diversas opções que o jogo permite é um grande acerto por parte do profissional, que ao invés de apenas repassar um conceito, estimula e permite que a criança desenvolva sua criatividade e aprenda de fato. Nos trabalhos analisados do CONEDU, a ludicidade aparece como importante, principalmente ao tratarem do jogo, do brincar e da forma lúdica de ensinar, como fonte inesgotável de possibilidades. Isso fica claro quando lançamos mão dos estudos e publicações apresentados no grupo de trabalho 09 (GT-09), os quais trazem em suas pesquisas e revisões bibliográficas a ludicidade como ferramenta essencial para uma educação verdadeiramente funcional.

Ainda sobre esse viés, o objetivo da ludicidade é facilitar o desenvolvimento cognitivo, o qual figura na educação como parte integrante das principais fontes de estudo, trabalho e preocupações. Uma vez que é ele o responsável por um melhor aproveitamento do que é estudado e aprendido pelo aluno. Em outras palavras, podemos defini-lo como sendo o próprio conhecimento adquirido através da experiência desde o nascimento até a formação final das faculdades mentais, envolvendo também comportamentos tipicamente identificados como atividades intelectuais.

Em se tratando de desenvolvimento cognitivo, vale destacar que as operações mentais, como a descoberta ou reconhecimento de um fato, a retenção ou armazenamento e geração de informações, originam a tomada de decisão ou julgamento da informação processada, constituindo assim a inteligência. Para trabalhar o desenvolvimento cognitivo, é ideal que se realizem atividades que envolvam o pensamento e a ação como forma de fazer com que a criança possa criar soluções para a problemática apresentada, de acordo com sua idade e nível de aprendizado.

Por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. O momento, que se redefine na elaboração constante

do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1995, p.11).

Portanto, diante daquilo que fora estudado, debatido e comentado tanto pelos autores citados quanto pelos artigos apresentados no GT-09 do CONEDU tem-se a certeza de que não outro caminho para o desenvolvimento intelectual e cognitivo que entrega tantos resultados positivos quanto as estratégias lúdicas reforçando assim a importância delas em todos os níveis educacionais, mas, sobretudo, na Educação Infantil.

3.2. O USO DO LÚDICO PELO PROFESSOR COMO PROMOTOR DO DESENVOLVIMENTO E NA APRENDIZAGEM

Diante do que fora exposto até então acerca do conceito e da importância que tem a ludicidade na etapa de desenvolvimento da criança, torna-se evidente que o professor tem participação importante e decisiva nesse processo. E, conforme já fora citado, é ele o responsável pela aplicação da metodologia e da observação da reação dos pequenos. No trabalho de Tiffany Oliveira Sousa Jacobsen e Nathalia Rissane Costa Gomes, publicado no Conedu, a importância do/a professor/a como indispensável na formação cognitiva, afetiva e social das crianças, pode ser percebido no trecho a seguir:

Sendo assim o docente precisa acreditar que o seu papel é o de facilitar para uma aprendizagem lúdica prazerosa e significativa junto aos alunos, pois em cada um de nós há um pouco de criança que já fomos e que de certa forma ainda existe. Porém, é válido destacar, que à medida que a criança vai se desenvolvendo, os tipos de jogos vão se modificando e adquirindo outras funções (JACOBSEN; GOMES, 2022, p.12).

É fundamental ressaltar que o professor deve estar atento a cada fase do desenvolvimento da criança, adaptando os jogos e atividades lúdicas de acordo com o estágio em que se encontram. Vygotsky (1987) salienta que o desenvolvimento e a aprendizagem devem ser pensados de maneira prospectiva, o que significa que os jogos e brincadeiras devem estimular a zona de desenvolvimento proximal da criança, promovendo assim a consolidação do aprendizado.

Além disso, como afirmado por Wallon (1975), é por meio do conhecimento profundo de cada criança e de seus aspectos motores, afetivos e psicológicos que os professores conseguem lidar com os problemas de aprendizagem, sejam eles emocionais ou cognitivos. Distúrbios que resultam em desatenção, falta de concentração, impulsividade, indisciplina ou qualquer outro comportamento que prejudique a aprendizagem do aluno devem ser levados em consideração. Assim, é o professor que desempenha o papel de descobrir o nível de aprendizagem de cada aluno, utilizando metodologias que permitam que vivenciem suas habilidades em pé de igualdade, o que só é possível ao submetê-los a situações normais da vida, como brincadeiras, por exemplo.

O ato de brincar vai muito além do simples prazer; é uma oportunidade para o professor observar diferentes aspectos do desenvolvimento da criança. Durante uma brincadeira ou jogo, o professor pode observar a interação, o interesse (ou a falta dele), a criatividade, a resolução de problemas, entre outras habilidades que influenciam diretamente na aprendizagem. Portanto, o papel do professor é aplicar metodologias lúdicas que facilitem esse processo, utilizando todos os recursos disponíveis. Como destacado por Costa e Oliveira (2022, p.11)

Apesar da grande recompensa que os materiais didáticos em geral garantem para a educação infantil, os docentes não necessitam se delimitar ao seu uso, de estarem diminuindo as habilidades da criatividade e da imaginação das crianças, impedindo-as de possuírem autonomia com relação aos jogos.

Desse modo, o papel do professor é fundamental para facilitar o aprendizado, utilizando todos os recursos disponíveis para tornar a experiência educativa prazerosa e significativa. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) também enfatizam essa perspectiva ao destacar que "Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível" (p. 53). Assim, o ensino transcende a mera transmissão de conhecimento e passa a englobar estratégias que levem em consideração o real processo de aprendizado dos alunos.

Diante do exposto, fica claro que o professor desempenha um papel central na promoção da ludicidade como metodologia educacional. É essencial que ele acredite na importância do lúdico e busque alternativas dentro da realidade escolar brasileira, adaptando suas aulas mesmo diante de desafios

como a falta de estrutura física adequada e a escassez de materiais. O professor, portanto, é a peça-chave entre a ludicidade e o ensino.

Jacobsen e Gomes (2022, p. 6) ressaltam que "é possível encontrar uma relação entre educação e o comportamento lúdico, pois ela propõe que através do jogo a criança tem capacidade de agir e pensar de maneira mais complexa do que quando está atuando em outras atividades". Assim, o papel do professor inclui buscar alternativas para incorporar o jogo e o brincar na sala de aula, mesmo diante de limitações de recursos. O lúdico, como apontam os autores, estimula a criança a experimentar novas habilidades, aprimorar capacidades e desenvolver diferentes modos de agir e pensar.

Costa e Oliveira (2002, p. 2) destacam que "o lúdico influencia na interação com outras crianças". Aprender brincando é fundamental para a saúde emocional e física da criança". Portanto, trabalhar com a ludicidade não só melhora os resultados de aprendizagem em termos de conteúdo, mas também contribui para o desenvolvimento emocional e social das crianças. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) resalta a importância de proporcionar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagens que promovam o desenvolvimento das potencialidades infantis e das relações interpessoais.

Em suma, o papel do professor é essencial na criação de estratégias variadas que promovam a aprendizagem por meio do lúdico. Sua função é utilizar atividades e abordagens que despertem o interesse e o prazer pela escola e pela aprendizagem, garantindo que os alunos se sintam motivados e engajados no processo educativo.

3.3. A FORMA LÚDICA DE ENSINAR

O propósito primordial da Educação Infantil reside em proporcionar às crianças a compreensão do mundo que as cerca, desde os elementos mais imediatos até os mais distantes, promovendo a comunicação e a aquisição de conhecimentos. Nesse contexto, as atividades desenvolvidas na pré-escola devem não apenas enriquecer as experiências infantis, mas também ter relevância e significado para suas vidas, contribuindo assim para o seu processo de desenvolvimento e aprendizagem. Isso implica não apenas o reconhecimento

e a representação dos objetos e vivências da criança, mas também a expressão de seus pensamentos e afetos.

É crucial reconhecer a importância da Educação Infantil como uma fase crucial para o desenvolvimento integral da criança, abarcando aspectos cognitivos, motores, afetivos e sociais. Na escola, onde a criança passa boa parte de seu tempo, ela tem a oportunidade de desenvolver habilidades fundamentais para sua formação. A interação com os outros desempenha um papel essencial nesse processo, pois é por meio dela que a criança constrói relações sociais, aprende a lidar com as emoções e desenvolve habilidades de comunicação e cooperação. De acordo com Wallon (1975, p.171)

A escola é também um meio funcional. As crianças vão lá para se instruir e elas devem familiarizar-se com uma disciplina e relações interindividuais um novo tipo. Mas a escola é ao mesmo tempo um meio local onde se encontram crianças que podem pertencer a meios sociais diferentes. Também se pode falar do meio familiar como um meio funcional, onde a criança começa por encontrar meios de satisfazer todas as suas necessidades sob formas que podem ser próprias à sua família e onde a criança conquista as suas primeiras condutas sociais.

Assim, a escola é a porta de entrada para uma boa formação através da interação do sujeito com o meio em que ele vive, onde ela constitui-se como fator determinante no desenvolvimento do aluno. Por este motivo, a preocupação com métodos e metodologias deve ser uma constante à medida que se busca na escola uma educação inclusiva.

No que diz respeito à educação infantil, está mais que provado que a ludicidade não pode estar dissociada do aprendizado escolar por constituir fator determinante no gosto, no interesse, e no aprendizado de forma geral. Para Piaget (1998, p.17) o ato de brincar implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, formas diferenciadas de brincar. Portanto, através da brincadeira os conhecimentos escolares são expostos à realidade do educando, e, no caso da educação infantil, segundo trabalho apresentado na edição de 2022 no CONEDU, a ludicidade e o rendimento escolar são indissociáveis:

A ludicidade promove conhecimento, e rendimento escolar, pois os jogos geram criatividade e coordenação, assim a criança aprende brincando. Deste modo, o uso de jogos e brincadeiras é de suma importância no processo de aprendizagem, pois, este auxilia no processo escolar. Assim, as atividades lúdicas são eficazes, pois é

nelas que as crianças refletem e assim produz o conhecimento (Costa e Oliveira 2002, p.3).

O ambiente lúdico estimula a criança a desenvolver-se brincando. Ao brincar, a criança transporta-se ao mundo da imaginação, socializa-se vivenciando vários tipos de sentimentos, emoções, resolve conflitos, faz uso de sua criatividade, observa o outro, age sobre o meio e com o meio ele descobre, apropriando-se do seu eu, e constrói sua autonomia. Portanto, atividades lúdicas motivam e conduzem as crianças numa aprendizagem mais rica e significativa. Esta situação é trabalhada também por Oliveira (1993, p. 67):

Numa situação imaginária com a brincadeira de faz de conta (...) a criança é levada a agir num mundo imaginário (o ônibus que ela está dirigindo na brincadeira, por exemplo) em que a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira (o ônibus, o motorista, o passageiro etc.) e não pelos elementos reais concretamente presentes (as cadeiras da sala onde está brincando de ônibus, as bonecas etc.). (...) Mas além de ser uma situação imaginária, o brinquedo é também uma atividade regida por regras. Mesmo no universo de faz de conta, há regras que devem ser seguidas.

Brincar é mais do que apenas uma atividade divertida para as crianças; é uma forma essencial de explorar, compreender e interagir com o mundo ao seu redor. Através do ato de brincar, elas têm a oportunidade de construir, reconstruir e experimentar diferentes papéis e situações, expandindo assim seu conhecimento e compreensão. O espaço imaginativo proporcionado pelo lúdico permite que as crianças desenvolvam concepções de mundo que vão além de suas experiências imediatas.

Nesse sentido, promover a educação para o lúdico significa incentivar constantemente a imaginação e a criatividade das crianças. Enquanto na idade adulta somos educados e preparados para o trabalho, na infância é fundamental prepará-las para o lazer e o desenvolvimento integral.

Os jogos lúdicos são o cerne da educação infantil, pois promovem a sociabilidade, facilitando a interação entre as crianças e estimulando uma troca de experiências enriquecedora. Essa interação proporciona uma formação completa da criança em diversos aspectos, como ressaltado por Winnicott (1982, p.161).

[...] o brincar permite que a criança entre em contato com a sua realidade íntima psíquica pessoal, por isso, em suas atividades,

poderemos encontrar expressões de amor e agressividade. [...] a criança aprecia concluir que os impulsos coléricos ou agressivos podem exprimir-se num meio conhecido, sem o retorno do ódio e da violência do meio para a criança. Um bom meio ambiente, sentiria a criança, deveria ser capaz de tolerar os sentimentos agressivos, se estes fossem expressos de uma forma mais ou menos aceitável. Deve-se aceitar a presença da agressividade, na brincadeira da criança, e esta sente-se desonesta se o que está presente tiver de ser escondido ou negado.

Ainda sobre tais questões, encontramos nos projetos e artigos do CONEDU, resultados de pesquisas exploratórias que comprovam a importância da ludicidade, por exemplo, no trabalho “A importância da ludicidade na educação infantil: um estudo na escola São Miguel Arcanjo” que apresenta uma abordagem exploratória qualitativa e descritiva a qual realizada através de estudo de caso que demonstra essa realidade. Por meio de observações em sala de aula, mediante aplicação de metodologias lúdicas, e entrevistas com profissionais de educação, além de uma extensa revisão bibliográfica, Costa e Oliveira (2008, p.09) concluem que: “ensinar ludicamente através de jogos e brincadeiras torna a aprendizagem prazerosa e interativa, proporcionando um aprendizado de maneira agradável e significativa”.

Por fim, é justamente aquilo que buscava: revelar a importância da ludicidade como ferramenta de desenvolvimento da aprendizagem, método no qual acredito e pretendo colocar em prática todos os dias em que estiver em sala de aula.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo proporcionou uma compreensão mais profunda sobre a importância do lúdico no desenvolvimento integral da criança. Através da brincadeira, as crianças exploram sua identidade e sua relação com o mundo ao seu redor, ao mesmo tempo em que cultivam um gosto pelo aprendizado, o que facilita o trabalho do professor.

Ficou evidente que os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos. Como destacado por Vygotsky (1989), a participação em situações imaginárias não apenas estimula a percepção imediata dos objetos, mas também promove a

compreensão do significado por trás dessas situações, preparando a criança para enfrentar desafios futuros com consciência e responsabilidade.

Além disso, a ludicidade como proposta pedagógica vai além do simples ato de brincar. Seu objetivo é proporcionar experiências significativas e prazerosas que contribuam para a formação de cidadãos autônomos e ativos na sociedade. Por exemplo, ao considerar uma aula de leitura como uma atividade lúdica, o professor estimula não apenas a leitura por obrigação, mas sim o prazer e o interesse pelo ato de ler, promovendo assim a autonomia dos alunos em relação ao seu aprendizado.

É fundamental que a atividade escolar seja transformada em um momento de interação, prazer e aprendizagem, para que a educação faça sentido na vida das crianças. Somente assim o professor poderá cumprir efetivamente seu papel de facilitador do processo de aprendizagem.

Diante do exposto, não restam dúvidas sobre a importância da ludicidade como ferramenta de desenvolvimento cognitivo na educação infantil. Espera-se que este trabalho possa servir de base para discussões e pesquisas futuras nesta área específica, contribuindo para uma compreensão mais ampla e aprofundada do papel do lúdico no processo educacional.

Diante das reflexões apresentadas, torna-se evidente que a atividade lúdica representa um elemento essencial para o professor enriquecer suas aulas e proporcionar uma aprendizagem significativa aos alunos. A inclusão da ludicidade no ambiente escolar não só torna a dinâmica da sala de aula mais alinhada com as convicções do educador, mas também confere sentido à educação como um todo.

É importante ressaltar que a utilização da ludicidade demanda uma abordagem consciente e planejada por parte do docente. Embora existam diversas formas e abordagens para incorporar o lúdico, nem sempre essa tarefa é simples, especialmente considerando o histórico do pensamento educacional, que nem sempre contemplou essa perspectiva. Como resultado, ainda existe uma lacuna significativa entre as diferentes práticas educacionais, sejam elas tradicionais ou inovadoras.

É crucial compreender que o brincar não deve ser encarado como uma atividade desprovida de propósito na sala de aula. Pelo contrário, a metodologia de inclusão da ludicidade requer um planejamento cuidadoso por parte do

professor, que deve perceber a brincadeira como uma ferramenta essencial para a aprendizagem.

Embora muitos estudos, incluindo os acessados durante esta pesquisa, destaquem o uso de jogos como uma forma eficaz de promover o lúdico na educação, é importante reconhecer que o leque de possibilidades vai além disso. Desde passeios ao redor da escola até atividades que envolvam a observação da natureza, como a identificação de flores e plantas nativas, oferecem oportunidades valiosas para explorar a ludicidade no contexto escolar.

Em suma, este trabalho buscou evidenciar a importância da ludicidade como ferramenta fundamental para o desenvolvimento cognitivo das crianças. No entanto, reconhecemos que há limitações na profundidade com que essa temática foi abordada, o que restringe as oportunidades de explorar plenamente a ludicidade como uma visão de mundo das crianças. Desejamos que este estudo possa servir como ponto de partida para pesquisas teóricas mais aprofundadas nesta área, contribuindo assim para uma compreensão mais completa do papel do lúdico na educação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**, São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretária da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v.1 - 3.

CARVALHO, Dania Rafaela Ferreira et al.. A ludicidade e a prática pedagógica dos educadores de crianças pequenas.. Anais VIII CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/90943>>. Acesso em: 05/120/2024 10:46

COSTA, Jéssica S. de O.; OLIVEIRA, Jayne Silva de. A importância da ludicidade na educação infantil: um estudo na escola são miguel arcanjo. ANAIS VIII CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/90816>>. Acesso em: 18/09/2023 19:40

DAVIS, Claudia; OLIVEIRA, Zilma de. **Psicologia na Educação**. Cortez, São Paulo:1990.

JACOBSEN, Tiffany O. S.; GOMES, Nathalia R. A importância da ludicidade na educação infantil. ANAIS VIII CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/90575>>. Acesso em: 18/09/2023 19:08

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, a criança e a Educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1989.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1994.

_____. **Brincadeiras e narrativas infantis: contribuições de J. Bruner para a pedagogia da infância**. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia et al. (org.). Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro. Porto Alegre:Artmed, 2011.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M.E.D.A. Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

OLIVEIRA, Zilma de M. Ramos. A criança e seu desenvolvimento. Perspectiva para se discutir a educação infantil. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

_____, Zilma de M. Ramos. Educação Infantil: muitos olhares. 5. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SILVA, Ezequiel Theodoro da. Elementos de pedagogia da leitura. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____, Nair A. S.; COSTA, Rosângela C. B.S.; SILVA, Rozineide. Contribuição da ludicidade nas práticas do processo de aquisição na educação infantil. ANAIS VIII CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88278>>. Acesso em: 18/09/2023 19:49

SOUZA, P. S. S.; SILVA, A. J. N. O ressignificar da concepção de ludicidade durante a vivência de um grupo de estudo: ampliando o olhar acerca dessa experiência. Anais do III Encontro de Ludicidade e Educação Matemática. Senhor do Bonfim: 2021

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

_____, L.S. A formação social da mente. Trad. JC. Neto e colaboradores. São Paulo: Martins Fontes. 1998.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **A construção do pensamento e da linguagem** 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 1975

WINNICOTT D. O. **A criança e o seu mundo**. 6ª edição, editora JC, Rio de Janeiro 1975.

_____, D. (1982). **A criança e o seu mundo** (5a ed.) Rio de Janeiro: Zahar editores, 1982

_____. **A criança e seu mundo**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1995.

JOYCE MONTEIRO LIMA DA SILVA

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: a importância do lúdico no desenvolvimento
cognitivo nas crianças da educação infantil

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso da
Graduação em Licenciatura em
Pedagogia do Campus Agreste da
Universidade Federal de Pernambuco –
UFPE, como requisito parcial para a
obtenção do título de Licenciada em
Pedagogia.

Aprovado em: 29/09/2023

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Fernanda Sardelich Nascimento (Orientadora)
Núcleo de Formação Docente/CAA - UFPE

Profa. Dra. Ana Maria Tavares Duarte (Examinadora interna)
Núcleo de Formação Docente/CAA - UFPE

Profa. Ma. Vanessa Galindo Alves de Melo (Examinadora externa)
Doutoranda Educação Contemporânea pela UFPE/CAA