

FACULDADE LABORO
Licenciatura em Pedagogia

JANETY CLEIDE MENDES FERREIRA

O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: contribuições para o processo de
aprendizagem

São Luís
2022

JANETY CLEIDE MENDES FERREIRA

**O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: contribuições para o processo de
aprendizagem**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Pedagogia da Faculdade Laboro, para
obtenção do título de Pedagogo

Orientadora: Profa. Lívia Mariana Costa

São Luís
2022

Ferreira, Janety Cleide Mendes

O lúdico e o desenvolvimento infantil: contribuições para o processo de aprendizagem. / Janety Cleide Mendes Ferreira. - São Luís, 2022.

16 f.

Orientador(a): Profa. Livia Mariana Costa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Laboro, São Luís, 2022.

1. Lúdico. 2. Jogos. 3. Primeira infância. I. Título.

CDU 371.382

JANETY CLEIDE MENDES FERREIRA

O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: contribuições para o processo de
aprendizagem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Pedagogia da Faculdade Laboro, para
obtenção do título de Pedagogo.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Lívia Mariana Costa (Orientadora)

Examinador 1

Examinador 2

O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: contribuições para o processo de aprendizagem

JANETY CLEIDE MENDES FERREIRA¹

RESUMO

De fato os brinquedos, as brincadeiras e os jogos são elementos específicos do mundo infantil, assim se encontram ligados ao lúdico e ao mundo não só da criança, mas também do meio adulto. Assim, o presente trabalho tem como finalidade geral analisar a importância das ações pedagógicas dos educadores envolvendo a ludicidade no processo de ensino de aprendizagem. A metodologia usada para realização deste trabalho foi a pesquisa de campo com contribuição dos teóricos como, Piaget (1995 - 2015), Kishimoto (1994 - 2014) entre outros autores que discutem a respeito do assunto abordado. Com isso, percebemos que ao desenvolver o lúdico, o seu maior objetivo é desenvolver na aprendizagem os aspectos físicos, sociais, emocionais e motor das crianças. Portanto, o lúdico não se consiste apenas em brincar, mas afeta diretamente na psicomotricidade, sociabilidade, solidariedade e a cognição de uma criança. Dessa forma, é um mecanismo fundamental para o seu desenvolvimento na primeira infância.

Palavras-chave: Lúdico. Jogos. Primeira Infância.

¹ Pedagogia, Faculdade Laboro, 2022.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como base o brincar na primeira infância, e visa proporcionar aos educadores uma oportunidade de compreender o significado e a importância da ludicidade. Atividades lúdicas na educação infantil, observando que é possível nas brincadeiras das crianças promover o aprendizado de forma natural. Também visa despertar nos professores de educação infantil desejos e intenções, objetivos e uma consciência clara de que seus comportamentos relacionados ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças não estão relacionados apenas aos conceitos, mas também à prática de brincadeiras que os alunos realizam todos os dias.

Para iniciar este trabalho, é necessário considerar as seguintes questões: Como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da criança na primeira infância? Para isso, é preciso enxergar que a atividade lúdica por si só não leva ao aprendizado, e que, na verdade, essa atividade não deve ser aplicada apenas como distração, mas como ferramenta de busca de conhecimento.

Para a construção deste estudo, o objetivo geral consiste em investigar recursos que facilitem o uso de jogos na aquisição e construção do conhecimento. E, como objetivos específicos: analisar a importância do lúdico na educação infantil; jogos, brinquedos e diversão: como ferramenta de ensino; a contribuição do lúdico para o desenvolvimento e processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Além de compreender regras e papéis sociais, esses jogos ajudam as crianças a desenvolver atenção, memória e concentração. Por isso, achamos importante discutir o papel das escolas de educação infantil, e as as necessidades e possibilidades da criança.

A relevância de abordar este tema é que, na realidade, as brincadeiras infantis devem ser consideradas, pois contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem, e se para compreender o mundo das crianças precisa-se entender suas brincadeiras e vivências.

O que percebe-se é que o lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, sobretudo das crianças, até porque elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos, onde o faz de conta e realidade se misturam, e embora isso aconteça, ocorre o estímulo do pensamento, da

centralização, do desenvolvimento social, pessoal e cultural, visando, assim, facilitar o processo de construção do conhecimento.

No entanto, alguns estudiosos da área humana buscaram pesquisar mais profundamente a relação existente entre o uso do lúdico e as aprendizagens, entre eles podemos citar: Piaget (2015) e Kishimoto (2014).

A partir desse estudo será possível evidenciar o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de abranger o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. E nesse âmbito o que se pode observar é que a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o seu próprio mundo.

No primeiro capítulo, aborda-se o conceito de ludicidade, o surgimento da infância, bem como suas contribuições e especificando as diferenças entre o jogo, brinquedo e brincadeira, tendo em vista o significado que estes exercem no contexto cultural, na caracterização de ludicidade, no universo infantil e na subjetividade.

Já no segundo, analisa-se a ludicidade, observando o significado exercido no desenvolvimento infantil, a partir das idéias de Piaget e Kishimoto, orientando-nos na importância de exercermos uma ação lúdica que vem de encontro às reais necessidades infantis nos aspectos motores, físicos, psicológicos e sociais.

No capítulo seguinte, encontra-se o conteúdo onde os alunos destacam suas experiências e sua cultura, sugerindo novas descobertas; a partir dessa interação com o brincar terão a oportunidade de desenvolver a capacidade afetiva e motora, mas o professor que irá ocasionar esse desenvolvimento de acordo com o nível da criança.

Desse modo, busca-se com este estudo mostrar a importância que a ludicidade exerce no desenvolvimento infantil, na direção de uma maior valorização das características infantis, na busca de uma ação planejada que compreenda as crianças na sua individualidade e também no contexto social em que vivem.

2 LUDICIDADE E INFÂNCIA: contexto histórico

Para analisar a relação entre ludicidade e infância, precisa-se entender que tal visão, acompanhou as transformações vividas pela sociedade ocidental ao longo dos séculos, nos aspectos históricos, sociais e culturais, porque a cada período a criança era vista de uma forma na sociedade.

Podemos considerar que [...] a infância muda com o tempo e com os diferentes contextos sociais, econômicos, geográficos, e até mesmo com as peculiaridades individuais. Sendo assim, as crianças de hoje não são exatamente iguais às do século passado, nem serão idênticas às que virão nos próximos séculos (FROTA, 2007, p. 151).

O sentimento de infância não existia na Idade Média, as crianças eram vistas como um adulto em miniatura, e frequentavam os mesmos locais de trabalho, até mesmo suas vestimentas eram iguais às de um adulto.

Áries fez a afirmativa surpreendente de que o mundo medieval ignorava a infância. O que faltava era qualquer sentimento de l'enfance, 'qualquer consciência da particularidade infantil', essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. [...] A civilização medieval não percebia um período transitório entre infância e a idade adulta. Seu ponto de partida, então, era uma sociedade que percebia as pessoas de menos idade como adultos em menor escala (ÁRIES, 1981 ; HEYWOOD, 2004, p. 23).

No período Renacentista, começaram as mudanças a cerca da imagem das crianças dentro da sociedade da época e um dos grande influenciadores para tal mudança, foi a Igreja. "Já que o Senhor chama a si os pequenos inocentes, não creio que seus súditos tenham o direito de rejeitá-los, nem que os homens devam repugnância em educá-los, pois, ao fazê-lo, estão apenas imitando os anjos" (ARIÉS, 1981, p. 192).

A partir do século XVIII, as crianças começaram a ser vistas, de forma particular, começaram a ser tratadas de forma única, como por exemplo um quarto único, a sua alimentação própria e adequada, e começaram a ocupar um papel maior no meio da sociedade da época, nascendo assim concepção de infância. A criança passa a ser reconhecida pela família e a educação passa a ser importante, dando o início da escolarização infantil.

A palavra lúdico tem o significado de brincadeira, nome que adquiriu maior importância a partir dos estudos que têm como foco a psicomotricidade, e assim

engloba outras formas, não apenas referentes ao significado de brincadeira.

A brincadeira nos acompanha desde a antiguidade, segundo Nallin (2015), os jogos surgiram no século XVI e os primeiros estudos foram feitos em Roma e na Grécia para ensinar o alfabeto. Os jogos existem no dia a dia das pessoas, trazem simplicidade e praticidade, e fazem com que quem os joga sinta-se satisfeito. Segundo Brougère (2014), a brincadeira na antiguidade era totalmente inútil e servia apenas para distrair o praticante e para se divertir, sem significado pedagógico, atualmente, a brincadeira é utilizada de forma educativa visando a promoção do desenvolvimento humano.

O lúdico deve ser exercido pelo educador de forma muito significativa em seus aspectos, de forma que o aluno se sinta seguro para desenvolver no brincar, os mais variados fatores de aprendizagem, e acordo com Cintra (2020, p.226).

Por se tratar de atividades prazerosas, o lúdico não está pautado numa postura de educador que deixa a criança brincar apenas para passar o tempo, sem nenhum objetivo. Ao contrário, o lúdico é um recurso pedagógico que envolve a brincadeira de maneira séria, pois deve ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o educando, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social (CINTRA, 2020, p. 226)

Portanto, o lúdico e suas contribuições para a aprendizagem estão diretamente ligados à todas as ações do processo e não apenas no resultado final, isto inclui o ato, a ação, a experiência por elas oferecidas, ao desenvolver durante uma brincadeira de esconde-esconde, a criança desenvolve diversas habilidades motora e cognitiva, pois trabalha, espaço, tempo, velocidade e distância e estratégias ao se esconder (MATTOS; NEIRA, 2014).

Segundo Rodrigues (2019), através da brincadeira a criança será auxiliada no processo de socialização e de participação com a sociedade, desenvolvendo através das recreações, uma formação motora, contribuindo também para que a criança possa fazer uso de poder esta expressando o seu lado espontâneo e natural, os seus sentimentos e desenvolvendo o lado cognitivo.

Segundo Castro (2017, p.7), a recreação “considera um conjunto de atividades lúdicas e recreativas que visam promover a diversão e o prazer . Você não pode disfarçar a fase da vida que mais lhe pertence.” Assim, na infância, é importante manter a diversão e descontração nesse período do desenvolvimento humano.

Segundo Kishimoto (2011), o entretenimento não é apenas um jogo sem compromisso jogado na rua, mas um senso de atividade orientada para um objetivo relacionado ao desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social.

Corroborando com tal pensamento, Garcia (2012) considera que:

Por meio da brincadeira, as crianças ganham confiança em si mesmas por meio do contato físico e social com outras pessoas habilidades e prática usando a imaginação. Brincar fornece maneiras socialmente aceitáveis de competir, gastar energia e ser ativo. Declínios no egocentrismo e ganhos em habilidades cognitivas permitem que crianças em idade escolar tenham interações mais significativas com seus colegas (GARCIA, 2012, p. 6).

O professor, ao utilizar o jogo como conteúdo, deve estar ciente de que o jogo atua de forma pedagógica, trabalhando com os alunos áreas como equilíbrio, coordenação motora e social, Acredita-se que por meio da brincadeira as crianças adquirem aprendizados importantes nessas áreas (PAULA, 2020).

O lúdico tem por intenção despertar a imaginação, possibilitar a criação de novas ideias, trazer a fantasia que ameniza todas as questões de mudanças ocorridas no período da infância, alargando as concepções básicas para formação de um ser humano saudável psicologicamente. Portanto, utilizar-se dela é proporcionar leveza ao aprendizado, entrar no mundo interno da criança, propor uma autonomia, desenvoltura e reorganização tanto cognitiva, quanto física, também facilitando a sua compreensão de mundo e do conhecimento proposto em sala de aula e em sociedade.

2.1 Jogos, brinquedos e brincadeiras e a cultura do brincar

De acordo com Kishimoto (2008, p. 104), “Brincar representa uma relação soberana entre a autoridade da criança e as necessidades da criança em certo sentido. e a necessidade de renovar os valores existentes na experiência social do outro lado.”

Ao brincar, a criança possibilita a assimilação da vida real, além de exercitar seu cognitivo, imaginação e criatividade. O desenvolvimento psicomotor pode ser estimulado durante o brincar, principalmente por meio de brincadeiras. Quando a criança é exposta a brincadeiras, ela é estimulada a descobrir o mundo, sendo exposta a atividades prazerosas, o que favorece um maior desenvolvimento.

O jogo propicia a criança uma tentativa rica de aprendizado e desenvolvimento dos seus aspectos físicos, cognitivos e afetuosos, oportuniza ainda,

inúmeros benefícios ao indivíduo, dentre eles, benefícios morais, intelectuais e físicos, pois, é um meio de muita importância para o desenvolvimento integral de toda e qualquer criança.

“Em tempos passados, os jogos eram vistos como inúteis como coisa não séria. Já nos tempos do romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança” (KISHIMOTO, 2010, p. 19). Sendo assim, percebe-se que, com o passar do tempo os jogos vêm sendo compreendidos como um recurso que tão somente dá prazer e satisfação, mas que também se destacam como um método significativo a ser introduzido no ensino, de modo que venha a contribuir com o desenvolvimento infantil, aflorando a sua capacidade de aprendizagem e aprendizagem.

Ainda segundo Kishimoto (2010, p. 44), “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança”.

Pontua-se que os jogos não podem ser percebidos visualmente apenas para ocupar o tempo da criança ou como forma de recreação ou de livre interação, mas tende a ser compreendido visualmente também como um facilitador, para auxiliar na faculdade de diversas proficiências a serem desenvolvidas pela criança. Para Piaget, “o jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é primordial, possibilitando a auto descoberta a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências”. (PIAGET; KISHIMOTO, 2010, p. 107). Ou seja, o ato de brincar não se resume apenas em diversão, mas em possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento de diversas proficiências.

Segundo Brougère (2010, p. 13), “o brinquedo, em contrapartida, não parece definido, por uma função precisa: trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado as regras ou a princípios de atualização de outra natureza”. Nas suas compreensões, Brougère (2010, p. 69) enfatiza que:

Através do brinquedo, a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade, realizado para ela, como é feito, ou foi feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados. São produções que propõem olhar sobre o mundo, olhar que leva em conta o destinatário especial, que é a criança. Nesse aspecto a especificidade do brinquedo está no fato de ter volume, de propor situações originais de apropriação e sobretudo em convidar a manipulação lúdica.

Desse modo, os brinquedos são atividades imitativas e livres, onde as crianças transferem para os brinquedos uma realidade vivenciada no seu cotidiano no meio social. Kishimoto (2010, p. 20), ressalta que “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.

Segundo Lira (2014, p. 8), “o brinquedo faz parte da vida da criança e está atrelado ao brincar, é considerado como objeto lúdico no suporte pela brincadeira”. Sendo assim, compreende-se que o brinquedo pode ser qualquer objeto, o qual se modifica a partir do comportamento de uma criança, dando-lhe suporte para a brincadeira e não como um objeto definitivo da brincadeira. A partir disso, percebe-se que não é o brinquedo que determina a brincadeira, mas é a brincadeira em si que enuncia o significado e a importância do brinquedo.

2.2 Contribuições da ludicidade para o desenvolvimento e o processo de ensino e aprendizagem na infância

O conteúdo lúdico permite que os alunos destaquem suas experiências e sua cultura, e por fim sugiram novas descobertas a partir dessa interação com o jogo, eles terão a oportunidade de desenvolver habilidades emocionais e motoras, mas o professor ajustará de acordo com o nível da criança.

O lúdico é um ótimo laboratório para aumentar diversas áreas da criança com base na cognição e no movimento e através das situações as experiências lúdicas podem colaborar no desenvolvimento global e aprimorar as habilidades motoras básicas da criança e através da brincadeira ela inventa e adquire novas habilidades.

Para Orth e Brandt (2016), além de desenvolver a coordenação motora, a brincadeira ajuda os alunos a expandir suas culturas físicas e orais, promove sua saúde e, por meio da brincadeira, os alunos também desenvolvem a imaginação e, por fim, constroem conhecimento para compreender melhor o processo de aprendizagem.

O brincar é essencial no currículo do jardim de infância, e se os professores ensinarem de acordo com o conteúdo, conseguirão melhores resultados no desenvolvimento global da criança, não só no tocante ao componente motor, mas também nos domínios sociais e cognitivos. Como tal, a sua utilização em sala de aula é essencial, pois através dos jogos os professores podem aproximar-se dos seus alunos e contribuir para a construção do seu conhecimento.

Segundo Freitas (2020), em estudo foi confirmado que o brincar pode estimular o aprendizado nos alunos pois desperta nas crianças o desejo de descobrir novos conhecimentos que ainda não foram vivenciados, o autor segue dizendo que é de extrema importância que os professores utilizem o lúdico na educação infantil.

Concluíram que o brincar é um importante facilitador da experiência do aluno, que contribui para o desenvolvimento global motor, cultural e cognitivo das crianças, e que o brincar deve ser utilizado como ferramenta facilitadora do desenvolvimento de estratégias na evolução motora infantil.

Segundo os autores Baretta et al., (2020), em uma pesquisa com alunos constataram que, por meio de atividades lúdicas, os alunos enriquecem as habilidades motoras desenvolvendo habilidades de motricidade, como coordenação motora fina e atenção ampla, que são consideradas como etapa básica do desenvolvimento.

Em um estudo completo por Leite (2013), ressalta-se que o lúdico, além de contribuir para o desenvolvimento motor, desperta nas crianças através das brincadeiras, o lado social e inclusivo, a participação, e o processo de ensino é mais significativo com um ambiente mais descontraído e acolhedor.

Para Santos e Pereira (2020), o lúdico vai desenvolver sociabilidade da criança e a criatividade, porque vai despertar o imaginário da criança, e através das brincadeiras a criança se torna independente, pois fortalece os laços pessoais e cooperativo, o que contribui para a sociabilidade das crianças.

Para entender o mundo em que vive, a criança encontra no lúdico um importante aliado, como uma grande ferramenta para a aprendizagem, nas áreas motoras, cognitivas e sociais, para o desenvolvimento integral da criança

O uso de jogos e brincadeiras, pelo educador não pode ser usado como um mero passatempo, sem nenhuma intencionalidade, muito pelo contrário, deve vir a ser um grande aliado proporcionando uma relação da construção da aprendizagem significativa, para que o aluno desenvolva seu potencial de aprendizado, com o objetivo de aprender brincando. Conforme Kishimoto (2011, p. 20) “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem.”

A ludicidade deve ser levada a sério, os profissionais da educação podem aliar o uso de jogos e brincadeiras, em sala de aula, como uma forma de tornar a aprendizagem significativa, e mais contemporânea.

Os jogos são uma importante metodologia para o processo de aprendizagem, pois através de sua aplicabilidade talvez seja possível “sanar” um dos maiores problemas que hoje enfrentamos em sala de aula, que é o desinteresse, e consequentemente a dificuldade encontrada por alguns através do ensino tradicional (SILVA, ZANARDI, 2016, p. 4).

As crianças são as protagonistas do seu ensino, cabe ao professor o papel de mediador deste ensino, encantando, estimulando em cada ser que está sob sua responsabilidade, o desejo por uma educação acolhedora e lúdica.

Para Leif e Brunell (1978, p. 80), “não é suficiente dar às crianças o direito ao jogo, é preciso disputar e manter nelas o desejo do jogo; não é possível se contentar em ampliar os recreios e aumentar os estoques de brinquedos, é preciso formar educadores animadores”.

Ao criar um ambiente acolhedor, com brincadeiras, o professor/ educador, ajuda a criança no desenvolvimento intelectual, auxiliando e despertando a imaginação, o pensamento crítico, a criação, e a imaginação, bem como o lado social, fortalecendo o relacionamento com seus colegas, e a visão de mundo. Ampliando seus horizontes, para além da sala de aula, transformando-os para futuros pensadores e transformadores do futuro. Teixeira (1995) afirma que compete ao educador oferecer inúmeras oportunidades para que a aprendizagem se torne prazerosa, por meio dos jogos e brincadeiras.

O uso do jogo como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, proporciona uma melhor transmissão do conhecimento, para isso, o professor deve planejar bem as atividades lúdicas proporcionando aulas interessantes. “O trabalho do professor, nesse contexto, deve ser o de organizador da sala de aula como espaço lúdico, selecionando jogos que facilitem o desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo e motor do aluno” (PERES, 2004, p. 39).

De acordo com os estudos de Ribeiro (2013)

O jogo apresenta sempre duas funções no ensino-aprendizagem. A primeira é lúdica, onde a criança encontra o prazer e a satisfação no jogar, e a segunda é educativa, onde através do jogo a criança é educada para a convivência social. (RIBEIRO, 2013, p. 2).

Na Educação Infantil, o educador/ professor exerce uma enorme parcela de contribuição ao proporcionar um ambiente de desafios para o seu aluno, o uso dos recursos lúdicos, contribuem para desenvolver a coordenação motora, e isso estimula o caminho para novos conhecimentos, através das brincadeiras e jogos, a criança observa, e através de imitações, executará os movimentos que lhe permitem trabalhar a coordenação motora.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente revisão bibliográfica mostra que o lúdico é uma excelente ferramenta para se trabalhar o desenvolvimento integral da criança, entretanto, existem muito a se falar sobre esse assunto e cabe aos profissionais da área trazer mais discussões sobre o tema.

Ao usarmos o lúdico de maneira pedagógica podemos impulsionar de maneira positiva as áreas motoras, cognitivas e sociais do desenvolvimento do aluno, e para isso faz-se necessário trazer novas metodologias que atraiam os alunos e que fiquem mais perto possíveis da realidade dos mesmos.

Contudo, pode-se concluir a confirmação através desta temática estudada que o lúdico é uma importante aliada do professor, o uso da ludicidade na fase da infância traz grande importância no desenvolvimento das crianças, mas para que esse desenvolvimento se faça eficaz, o professor precisa ensinar de maneira horizontal a todos e para isso, deve-se buscar uma maneira em que os alunos sejam incluídos dentro das aulas, respeitando as potencialidades de cada um.

REFERÊNCIAS

- ÁRIES, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BARETTA, Elisabeth et al. Desenvolvimento de competências sensório-motoras por meio de atividades lúdicas: uma experiência Pibidiana no CERT. **Anuário Pesquisa e Extensão Unoesc Joaçaba**, v. 5, p. e23752-e23752, 2020.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CASTRO, M.S. **Modelo da atividade Recreação: Módulo programação**. Rio de Janeiro: Sesc, 2007.
- CINTRA, R.C.G.G. A historicidade do lúdico na abordagem históricocultural de Vigotski. **Rascunhos Culturais**, v. 1, n. 2, p. 225, 2010.
- FREITAS, J.S. Educação física escolar e o conteúdo de jogos e brincadeiras tradicionais. **Revista Docentes**, v. 5, n. 11, p. 50-64, 2020.
- FROTA, Ana Maria Monte Coelho. Diferentes concepções da infância e adolescência: a importância da historicidade para sua construção. **Estud. pesqui. psicol.** [online]. UERJ, RJ, v.7, n.1, p. 147-160, abr.2007.
- GARCIA, J. A Recreação enquanto elemento norteador no processo de socialização da 4ª série A do Ensino Fundamental da escola José Alexandre Sávio no município de Campo Largo. **Revista Eletronica de Educação Física**. v. 8, n. 07, 2012.
- HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância: da Idade Média à época contemporânea no Ocidente**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- KISHIMOTO, T.M. Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor. EFDeportes.com. **Revista Digital**. Buenos Aires, Año 15, Nº 154, Marzo de 2011.
- KISHIMOTO, Tizuco. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuco. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2018.
- LEIF, J e BRUNELLE, L. **O jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.
- LEITE, S.F. **O lúdico na educação infantil: a concepção do brincar na visão de professores de uma instituição de educação infantil de Campina Grande-PB**. João Pessoa: UFPB, 2013. 37f. Disponível em:

</https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4269/1/SFL28032014.pdf/>. Acesso em: 15 de nov. 2022.

LIRA, Natali. A. B. A importância do brincar na educação Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v.5 – nº 1, p. 1-16, 2014.

MATTOS. M.G.; NEIRA. M.G. **Educação Física Infantil: Construindo o Movimento na Escola**. 4ª Ed. Guarulhos, SP: Phorte Editora, 2014.

NALLIN, C.G.F. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2015.

ORTH, A.C.; BRANDT, V. A importância da ludicidade no trabalho com crianças na educação infantil. **ÁGORA Revista Eletrônica**, n. 23, 2016.

PAULA, M.V.G. Escola e cultura: o papel da educação física na valorização dos saberes culturais lúdicos por meio dos jogos tradicionais. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 1, p. 205-216, 2020.

PERES, Regina Cristiane N. C. O lúdico no desenvolvimento da criança com paralisia cerebral espástica. **Rev. Bras. Cresc. Des. Hum.** S. Paulo, 14(3), 2004. Disponível em: /file:///C:/Users/Familia/Downloads/40114-47351-1-SM%20(1).pdf/. acesso 25 mar. de 2022.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Acesso em 22 de março de 2022

RODRIGUES, L.M. **A criança e o brincar**. Universidade federal rural do rio de janeiro - UFRRJ decanato de pesquisa e pós-graduação – DPPG. Rio de Janeiro, 2019.

SANTOS, A.A.; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 11, n. 25, p. 480-493, 2020.

SILVA, ZANARDI, **Jogos educativos auxiliando na aprendizagem** 2016, p. 4. Disponível em: </https://saladerecursos.com.br/jogos-educativos-auxiliando-na-aprendizagem/>. Acesso: em 15 jan. 2022

TEIXEIRA, Calos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.