

LÚDICO: facilitador da aprendizagem no caráter pedagógico

Antônia Rodrigues da Silva*

Suzelaine Ramos de Oliveira**

Luciana de Araújo Mendes Silva***

RESUMO

A educação contemporânea, apesar de apresentar características herdadas da educação tradicional fundamentada em conceitos racionalistas e mecanicistas tem acrescentado às suas estratégias de ensino conceitos pedagógicos que não são meramente conteudistas. Nesse contexto o lúdico ganha espaço como uma ferramenta pedagógica com resultados significativos, por oportunizar o desenvolvimento da criança em diversos aspectos. O presente estudo foi realizado por meio de uma revisão da literatura em que se objetivou apresentar aspectos que apontam para a importância do lúdico na prática pedagógica docente e sua influência no processo de ensino aprendizagem. O estudo evidenciou que o lúdico traz resultados significativos por oportunizar o desenvolvimento da criança no aspecto cognitivo, emocional, afetivo, físico, psicossocial e no auxílio de habilidades sociais, o que contribuiu efetivamente com o processo educacional que vislumbra o ser humano e sua formação como um todo. Diante de tão relevante ferramenta o docente deve preparar-se para utilizá-la de forma adequada e não meramente como uma ação de entretenimento e passatempo, o que muitas vezes ocorre, em especial na Educação Infantil. Sugere-se nesse contexto a execução de pesquisas experimentais que estimulem a utilização consciente e satisfatória pelos profissionais, com ênfase no planejamento e na criatividade, no uso das atividades lúdicas.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Prática pedagógica.

ABSTRACT

The contemporary education despite presenting characteristics inherited from traditional education based on rationalist and mechanistic concepts, has added to its teaching strategies pedagogical concepts that are not merely contudist. In this context, playfulness gains space as a pedagogical tool with significant results by opportunizing

*Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Cidade de Coromandel (FCC). antoniarodrigues1409@gmail.com

** Especialista em Didática e Metodologia do Ensino Superior pela Faculdade Cidade de Coromandel (FCC). Graduada em Pedagogia pela mesma instituição. suze1920@hotmail.com

***Doutora em Promoção de Saúde pela Universidade de Franca (UNIFRAN) e Mestre em Promoção de Saúde pela mesma instituição. Possui Especialização em Didática e Metodologia do Ensino Superior pela FCC; Especialização em Histologia Humana pelas Faculdades Integradas de Patrocínio (FIP) e graduação em Biologia nessa mesma Instituição. Docente em cursos de graduação e pós-graduação *Lato Sensu* na Faculdade Patos de Minas (FPM) e FCC. laraújo32016@gmail.com

the development of the child in several aspects. The present study was carried out through a literature review in which the objective was to present aspects that point out the importance of the ludic in the teaching practice and its influence in the teaching learning process. The study showed that the ludic brings significant results by opportunizing the development of the child in the cognitive, emotional, affective, physical, psychosocial aspect and in the aid of social skills, which effectively contributed to the educational process that envisions the human being and his formation as a whole. Faced with such a relevant tool, the teacher should prepare to use it properly and not merely as an action of entertainment and hobby, which often occurs especially in Early Childhood Education. It is suggested in this context the execution of experimental research to stimulate the conscious and satisfactory use by professionals with emphasis on planning and creativity in the use of playful activities.

Keywords: Ludic. Learning. Pedagogical practice.

1 INTRODUÇÃO

A educação contemporânea, apesar de apresentar características herdadas da educação tradicional, fundamentada em conceitos racionalistas e mecanicistas, modificou-se no início do século XX, levando-se em consideração a forma de o ser humano relacionar-se com o meio e suas formas de expressão e comunicação. Diante do novo modo de organização social, a educação emergiu para novos conceitos pedagógicos que não fossem meramente conteudistas (SILVA, 2015).

Nesse contexto educacional, o lúdico ganha espaço mediante sua evidente contribuição para a formação geral do indivíduo (SIQUEIRA; WIGGER; SOUZA, 2012). A palavra lúdico, de origem latina *'ludus'*, significa 'jogo', porém, a literatura apresenta diversas concepções que não se restringem apenas a esse conceito. Desse modo, tratar-se-á aqui do lúdico, como aponta Lima (2013), num contexto mais amplo, que inclui brinquedos, brincadeiras e jogos, os quais, como referem diversos autores, contribuem para o despertar da curiosidade e a construção de conhecimentos abrangentes do ato educativo que consideram o ser de forma global e ativa (LIMA, 2013).

O lúdico contribui para a formação humana e caracteriza-se antes mesmo de estabelecer o ser cultural, por integrar a forma do ser de relacionar-se e compreender a si mesmo e ao outro (LIMA, 2013). Nesse sentido compreende-se que o lúdico está presente na vida do ser humano antes mesmo de sua inserção no meio escolar. Após tal inserção, conforme Siqueira Wigger e Souza (2012), o lúdico assume-se como uma

ferramenta pedagógica com resultados significativos por oportunizar o desenvolvimento da criança no aspecto cognitivo, emocional, afetivo, físico, psicossocial e no auxílio de habilidades sociais. Contribui dessa forma com o processo educacional significativo por vislumbrar o ser como um todo, no que também concorda Lima (2013), ao fazer referência à formação holística (total/geral) da pessoa humana.

Siqueira, Wigger e Souza (2012) mencionam, a partir de seus estudos e das obras por eles pesquisadas, que a instituição escolar é um ambiente com estrutura apropriada ao desenvolvimento de atividades lúdicas devido às oportunidades para comportamentos espontâneos, que se estabelecem de forma integrada entre os elementos socioculturais presentes nesse grupo.

Os espaços educacionais estão em constantes modificações devido ao grande desafio de garantirem uma educação com padrão de qualidade para todos, que respeite a diversidade local, étnica, social, cultural e biológica de cada indivíduo. (LIMA, 2013). Diante dessa realidade, o presente artigo abordará a ludoeducação, que é uma tendência metodológica que abrange em seu planejamento atividades lúdicas com o intuito de motivar os educandos na estruturação de seus saberes.

A discussão desse tema justifica-se pela necessidade de uma educação que promova um ensino prazeroso, considerando os processos sociais em que os alunos encontram-se imersos. Em especial as crianças, que necessitam de métodos interativos para que suas curiosidades sejam despertadas, ampliando assim sua aprendizagem.

Nesse contexto, o presente estudo, realizado por meio de revisão da literatura, tem como objetivo apresentar aspectos que apontam para a importância do lúdico na prática pedagógica docente e sua influência no processo de ensino aprendizagem.

2 LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Em meados do século XIV, com o movimento da Renascença, novas concepções educacionais pedagógicas surgem, nas quais, o brincar e o jogo são considerados formas de expressão legítimas naturais do ser humano e do seu desenvolvimento (UJIE, 2007).

O lúdico abrange essas formas de expressão e é um fenômeno social, decorrente das diversas experiências vivenciadas no cotidiano da sociedade humana

ao longo de sua história, que tem como objetivo promover a construção prazerosa e criativa da identidade do ser. Constitui-se antes mesmo que a cultura (UJIE, 2007). Diante de tal realidade, cabe aqui conceituar, embora de forma simples e direta, o que exatamente é o lúdico. A origem do termo lúdico, como já referido brevemente no presente estudo, vem do termo latim *'ludus'*, como reforça Santos (2010), e tem como significado jogos; remete a tudo o que é relacionado ou próprio do divertimento. Nessa definição incluem-se todos os jogos, brinquedos e brincadeiras realizadas pelo ser humano, incluindo desde um simples passeio em família, uma viagem, um esporte até um jogo eletrônico de grande complexidade.

Diante desse prisma conceitual relatado por Santos (2010), vale frisar que a humanidade utiliza o lúdico desde o início da sua formação, através das brincadeiras e jogos que passam de geração a geração. Ou seja, esse conceito sempre foi utilizado como diversão e lazer e mesmo que não denotasse sua importância e estrutura significativa para os processos de ensino, constituía-se como uma forma de aprendizado (SANTOS, 2015). No contexto contemporâneo da educação, a ludicidade abrange o processo de ensino aprendizagem como uma estratégia fundamental para o desenvolvimento das habilidades e potencialidades que visam ao enriquecimento do saber (SANTOS, 2010).

Tal ferramenta pedagógica, à luz da construção do desenvolvimento global do ser humano, propõe uma construção ativa no processo da estrutura afetivo-cognitiva da criança, pela possibilidade de, ao mesmo tempo, brincar e desenvolver-se, interagir com outras crianças e adultos, além de ter acesso a diversos brinquedos, materiais, texturas e situações que promovem o aspecto sociocognitivo (NILES; SOCHA, 2014).

A atividade lúdica, em seu sentido amplo, oportuniza o pensamento do infante, estabelecido na linguagem simbólica, com ou sem a utilização do brinquedo e do jogo como suportes do brincar. O brincar funciona em seu contexto como espaço no qual a criança constitui-se como sujeito ativo que atua e cria a partir de sua bagagem de conhecimento e arquiteta seu potencial na elaboração de novos saberes (UJIE, 2007).

Auxilia no desenvolvimento das habilidades motoras, por meio de estímulos à sensibilidade artística, cultural e psicológica da criança, além de aprimorar a inteligência emocional diante os fatos que permitem maior interação da criança no âmbito social (FERNANDES, 2012).

Esse aspecto das relações interpessoais que acontecem no cotidiano dinamiza e estabelece vínculos afetivos e constrói conceitos e valores de respeito às diferenças culturais e sociais. As trocas de experiências e a formulação de novos conhecimentos, nesse contexto, colaboram com a formação humana na sua totalidade (ROLOFF, 2010).

Fernandes (2012) relaciona as expressões ativas de resolução de questões psicossociais de forma consciente ou inconsciente, e nesse contexto inclui as atividades lúdicas escolares como uma maneira de desenvolver-se e aprimorar capacidades e habilidades intelectuais diante de seus medos e receios, proporcionando o aumento da autoconfiança e da autoestima.

Além disso, o lúdico permite à criança que brinca experimentar, descobrir, inventar, aprender e comparar habilidades, desenvolver competências, com benefício da autoconfiança e da autonomia, além da evolução da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção, que são de extrema importância na vida da criança e no seu desenvolvimento escolar (AGUIAR; VIEIRA; MAIA, 2018).

3 ATUAÇÃO DOCENTE NA APLICABILIDADE DO LÚDICO NO ÂMBITO ESCOLAR

O lúdico, como até aqui mencionado, é uma temática que tem se destacado no âmbito mundial devido à sua importância nos aspectos educacionais; contribui de forma qualitativa para o desenvolvimento do senso crítico infantil para que as crianças consigam identificar suas emoções e vontades, dentro e fora do ambiente escolar, sem receio de críticas e exclusão social (GUIMARÃES, 2014).

O lúdico assumiu na sociedade contemporânea o papel de um possível resgate dos valores essenciais do ser humano na interação entre iguais, na disseminação cultural, como ferramenta de aprendizagem e criatividade, na construção de consciência social e empatia ao desempenhar papéis de liderança e de ser liderado, na compreensão de regras e conduta, no falar e ouvir, realizar escolhas, autonomia no desenvolvimento de capacidades, habilidades e competências (UJIIE, 2007). A partir de tais premissas, o professor precisa ser capaz de compreender os benefícios do lúdico aqui descritos e ter uma compreensão global da criança e do mundo que a cerca.

Santos (2015) aborda a importância do lúdico na educação, principalmente as vantagens oriundas do emprego deste, que favorecem o planejamento e a execução das tarefas didáticas pelo professor, para a obtenção do conhecimento, conforme as metas presentes no aprendizado escolar.

Na visão pedagógica, o brincar tem sido utilizado como ferramenta poderosa para a aprendizagem da criança, em razão da importância de que o processo do conhecimento seja realizado com alegria e vontade. Da mesma forma, as técnicas lúdicas não devem ser consideradas na concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial (DALLABONA; MENDES, 2004). Não devem também ser compreendidas somente como atividades impostas ou interventivas, mas sim como legítima linguagem infantil (ALMEIDA, 2017).

Com o objetivo de satisfazer a criança através do manuseio do material concreto, considerando o fazer ou toda criação a partir do imaginário, a brincadeira ajuda no desenvolvimento cognitivo e facilita a aprendizagem e a interação entre os envolvidos. Nesse contexto, os professores estabelecem-se como mediadores na constituição do conhecimento, da autonomia e identidade da criança (SANTOS, 2006).

Rodrigues (2007) afirma que por meio da ludicidade é promovida a construção da identidade infantil. Assim ocorre a partir do momento em que a criança interage com os elementos culturais do seu meio, amplia seu entendimento em relação ao mundo que a cerca. Dessa forma, o processo de mediação do professor e interação do mesmo com os alunos durante as atividades lúdicas auxilia no desenvolvimento infantil, pois possibilita a criação e inovação das situações de aprendizagem, as quais ampliam seu desenvolvimento no campo psicossocial, principalmente quando estas vivem em condições sociais precárias (POLETTI, 2005).

O espaço de atividade lúdica na escola é a oportunidade de uma educação que visa à criatividade, à construção solidária e consciente do indivíduo. Por isso o professor deve utilizá-lo como suporte para assimilação dos conteúdos propostos no processo de escolarização (NILES; SOCHA, 2014).

A ludicidade, para ser realizada de maneira dinâmica, exige a existência de locais determinados para executarem os jogos, sem receio de causar transtornos como barulhos e gritos que podem atrapalhar o andamento das aulas de outro

professor, pois assim a criança ficará à vontade para exprimir as suas vontades (KISHIMOTO, 2010).

Na criação desses espaços, onde são possíveis as manifestações lúdicas, além de todo conhecimento epistemológico, o ser desvela sentimentos, emoções e sensações como alegria, amor, justiça, competência, sorte, prazer, assim como tristeza, ódio, injustiça, incompetência, azar e dor. Tudo isso trabalha a habilidade e a competência de lidar com a frustração, com o recurso do mediador/professor, aumenta a possibilidade de transpor todos os significados de maneira positiva (ALMEIDA, 2017). Todavia, as circunstâncias encontradas nas instituições, muitas vezes desabilitam essa possibilidade de uso do lúdico. Os espaços não são apropriados e o corpo docente nem sempre disposto ou capacitado para a execução eficiente de aprimoramento do conhecimento através do lúdico, o que dificulta as inúmeras vantagens desse trabalho (ALMEIDA, 2017).

Contudo a importância do brincar vem instituído e previsto pelos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, afirmando que é “[...] direito das crianças brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil.” (BRASIL, 1998, p. 13).

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (BRASIL, 1998, p. 27).

Diante desse contexto, é preciso refletir a ludicidade como princípio das atividades intelectuais da criança, processo indispensável para sua formação integral, visto que o conhecimento construído a partir do brincar dificilmente se perde. Nesse trajeto a imaginação floresce e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos em aspecto evolutivo. Contudo, o trabalho lúdico como atividade de escolarização, além de ser previsto em lei, deve ser verdadeiramente assegurado pelos educadores e ser planejado com o intuito de desenvolver as potencialidades do educando, considerando suas capacidades de ideias próprias e

conhecimento, estimulando sua criatividade, atenção, observação, memória, reflexão e o desenvolvimento das linguagens (SANTOS, 2010).

Acerca dessa realidade, a literatura faz apontamentos de como estabilizar esses fatores na constituição do ambiente e atuação do educador no processo. Almeida (2017) correlaciona a escola a ações intencionais e sistematizadas em um contexto educativo, para assegurar e potencializar o aperfeiçoamento do desenvolvimento humano. Infere-se que a realização das atividades educativas considera e varia de acordo com a conjuntura de quem a criança é e quem ela vai ser.

Os educadores possuem a função de intervir no processo lúdico, na existência de circunstâncias, nas quais a criatividade é exigência para o aprimoramento do aprendizado, como também para desenvolver o interesse dos alunos com base nos objetivos propostos, para aumentar o grau do conhecimento escolar (RIMOLDI; ANDRADE; BOLZAN, 2016).

O professor deve conhecer as técnicas acerca da ludicidade para fazer uso desse método. Deve levar em consideração o ambiente institucional e sua realidade. A prática docente deve ser trabalhada na boa relação entre professor-aluno, competência inerente aos educadores da educação infantil; nessa perspectiva o professor é visto como um sujeito social, essencial e parceiro no processo de desenvolvimento da criança (ARANTES; BARBOSA, 2017).

A aplicabilidade da escolarização através de jogos e brincadeiras permite ao educador analisar a atuação de cada indivíduo por si só, interagindo consigo e com os outros envolvidos, com liberdade para ambos explorarem, brincarem e/ou jogarem dentro do seu próprio ritmo. O docente organiza a estrutura de acordo com o objetivo a ser alcançado, oferecendo objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (SANTOS, 2012).

É preciso que o professor perceba a forma dinâmica do lúdico como norte para o trabalho educacional, na percepção de habilidades a serem aperfeiçoadas, principalmente quanto à forma do raciocínio, argumentos, memória em relação aos fatos vivenciados e uma possível ressignificação das experiências, com o intuito de ampliar os conceitos, habilidades e atitudes (RAU, 2007).

Com todos os processos cabíveis no lúdico, outro atributo dessa ferramenta é o aumento do rendimento escolar (FREIRE, 2006). Esse fator reforça a necessidade profunda de o educador possuir a consciência de que os alunos precisam brincar na

escola, com espaços intencionais que funcionem como palco de ações lúdicas coletivas e/ou individuais, que expressam uma linguagem e cultura geracional, intergeracional e intercultural específica. A capacidade de construir e constituir cultura é específica e inerente ao ser humano e pode desenvolver-se durante os jogos e brincadeiras se os mesmos forem intencionalmente preparados e organizados pelo professor. Nesse sentido, o professor deve evitar o improviso sempre que possível, pois seu planejamento, mesmo sendo flexível, pode ser alterado, porém, precisa ser direcionado e claro (ALMEIDA, 2017).

O lúdico como ferramenta facilitadora do aprendizado global vital para o desenvolvimento do corpo e da mente viabiliza a construção criativa e espontânea do conhecimento, assegura a aprendizagem de forma agradável, motiva o educando mesmo quando este apresenta dificuldades de aprendizagem (OLIVEIRA, 2010).

Portanto, não devemos pensar a escola somente como um ambiente de escolarização. A escola representa uma parte significativa e importante na memória de cada um, com lembranças de momentos onde a interação e o afeto se fazem presentes. Agrega valores, significados e sentimentos. Seria possível imaginar a escola sem o ensino lúdico? Seria apto favorecer a cultura 'adultocêntrica', perder a espontaneidade, esquecer a infância, viver um comportamento rígido, linear de imobilidade sem criatividade? (ALMEIDA, 2017).

5 CONCLUSÃO

Educar não se restringe ao caráter conteudista presente nos modelos tradicionais, em que o professor conduz o conhecimento, considerando-o como o único correto. Trata-se da consciência ampla do educando de si mesmo, do outro e do meio social que o cerca, do respeito e aceitação da sua condição e da diversidade do outro. É disponibilizar várias ferramentas para a escolha consciente do caminho que for compatível com sua forma de reconhecer o mundo, com seus valores e que ampliem a capacidade de agir diante das diversas situações. Nesse contexto, considera-se, a partir da literatura ora revisada, que o lúdico, com objetivos intencionais é uma avaliação sensível pautada em uma prática pedagógica reflexiva e criativa, que desempenha esse papel.

A prática lúdica é privilegiada pela variedade de contextos possíveis na interação, compreensão e execução da imaginação da criança para entender e atuar na realidade. O brincar não pode ser visto como um simples jogo de imitação das crianças, ao se considerar que elas apreendem de forma criativa as informações do universo adulto para produzirem suas culturas e que no decorrer da brincadeira, a criança constrói, destrói e reconstrói o mundo à sua volta, de forma ressignificada.

Por ser uma ferramenta de evidente relevância, como consideram os autores, cujas obras foram revisadas no presente estudo, o docente deve preparar-se para utilizar as brincadeiras de forma adequada e não meramente como uma ação de entretenimento e passatempo, o que muitas vezes ocorre, em especial na Educação Infantil. Por conseguinte, deve refletir sua prática e buscar a utilização criativa, planejada e constantemente avaliada, como ora se propõe e se reforça, ao término dessa revisão.

Mediante a investigação aqui narrada, sugere-se nesse contexto a execução de pesquisas experimentais que estimulem a utilização consciente e satisfatória das atividades lúdicas, com ênfase no planejamento e na capacidade criadora, pelos profissionais.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J. F.; VIEIRA, C. N. M.; MAIA, M. V. C. M. Lúdico, ludicidade e atividade lúdica: diferenças e similaridades. In: ALFERES, M. A. (Org.). **Qualidade e políticas públicas na educação**. Ponta Grossa: Atena, 2018. p. 64-68. Disponível em: <file:///C:/Users/samsung/Downloads/Capituloludicoludicidadeeatividadeludica.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2020.

ALMEIDA, M. T. P. O brincar, a criança e o espaço escolar. In: SCHLINDWEIN, L. M.; LATERMAN, I.; PETERS; L. (Org.). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: NUP, 2017. p. 39-55. Disponível em: <https://nupedoc.ufsc.br/2017/10/02/ebook-a-crianca-e-o-brincar-nos-tempos-e-espacos-da-escola/>. Acesso em: 22 maio. 2020.

ARANTES, A. R. V.; BARBOSA, J. T. S. O lúdico na educação infantil. **Revista online de Magistro de Filosofia**, Anapólis, v. 10, n. 21, p. 100-116, jan./jun. 2017 Disponível em: <http://catolicadeanapolis.edu.br/revistamagistro/wp-content/uploads/2017/04/o-l%C3%BAdico-na-educa%C3%A7%C3%A3o-infantil.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília,

DF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2020.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de Divulgação Técnico-científica do ICPG**, Recife, v. 1, n. 4, p. 106-112, jan./mar. 2004. Disponível em: <https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2020.

FERNANDES, I. C. B. **Atividades lúdicas no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de discentes no âmbito escolar**. 2012. 56f. Monografia (Licenciatura em Educação Física) - Universidade de Brasília, Ariquemes, 2012. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4232/1/2012_InesCirleiBudskeFernandes.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2020.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2006.

GUIMARÃES, A. C. C. **A importância do lúdico nas séries iniciais: o jogo e a brincadeira como elementos didáticos das aulas de Educação Física**. 2014. 38f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Universidade de Brasília, Barrado Bugres, 2014. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/10349/1/2014_AnaCarolinaCarneirodaSilvaGuimaraes.pdf>. Acesso em: 09 jun. 2020.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: 2010.

LIMA, B. A. S. **O brincar na educação infantil: o lúdico como estratégia educativa**. 2013. 76f. Monografia (Graduação em Licenciatura em Pedagogia) - Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2013. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4938/1/2013_BrunaAlessandraSilvaLima.pdf>. Acesso em: 05 out. 2019.

NILES, R. P. J.; SOCHA, K. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **R. Divulg. Cient. Ágora**, Mafra, v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014. Disponível em: <<http://www.periodicos.unc.br/index.php/agora/article/view/350/518>>. Acesso em: 18 ago. 2020.

OLIVEIRA, F. S. **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil**. 2010. 32f. Monografia (Especialização em Psicopedagogia) - Universidade Candido Mendes, Instituto a Vez do Mestre, Araioses, 2010. Disponível em: <https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/35505.pdf>. Acesso em: 25 maio. 2020.

POLETTI, R. C. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/pe/v10n1/v10n1a08.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2020.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 20. ed. Curitiba. Ibpex, 2007.

RIMOLDI, A.; ANDRADE, D.; BOLZAN, O. O lúdico na aprendizagem da educação infantil. **Revista Conversatio**, v. 1, n. 2, p. 373-389, jul./dez. 2016. Disponível em: <<http://www.celer.com.br/revistaconversatio/edicao/02/artigo12.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

RODRIGUES, E. V. M. Tempo e espaço para as atividades lúdicas. **Revista de Educação Infantil**, n. 14, mar./abr. 2007.

ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In: SEMANA DE LETRAS, 10, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010. p. 1-9. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2020.

SANTOS, K. R. **O lúdico no desenvolvimento infantil: um estudo teórico**. 2015. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) _ Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2015. Disponível em: <<http://200.145.6.238/handle/11449/128220>>. Acesso em: 07 abr. 2020.

SANTOS, P. L. Problemas de saúde mental de crianças e adolescentes atendidos em um serviço público de psicologia infantil. **Revista Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 11, n. 2, p. 315-321, maio/ago. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-73722006000200010&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 28 maio 2020.

SANTOS, S. C. **A importância do lúdico no ensino aprendizagem**. 2010. 50 f. Monografia (Especialização em Gestão Educacional) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf?sequence=1>. Acesso em: 17 fev. 2020.

SILVA, D. A. A. Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. **Educar em Revista**, Curitiba, s/v, n. 56, p. 101-113, abr./jun. 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/er/n56/0101-4358-er-56-00101.pdf>>. Acesso em: 05 out. 2019.

SIQUEIRA, I. B.; WIGGERS, I. D.; SOUZA, V. P. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 2, p. 313-326, abr./jun. 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n2/a05v34n2.pdf>>. Acesso em: 05 out. 2019.

UJIE, N. T. Ação lúdica na educação infantil. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 4, n. 1, p. 01-07, jun. 2007. Disponível em: <<http://revistas.unoeste.br/index.php/ch/article/view/206>>. Acesso em: 15 jan. 2020.