



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

RAYSSA ISABELLE GABRIEL DA COSTA

CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS LÚDICOS PARA O PROCESSO  
ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOÃO PESSOA  
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

RAYSSA ISABELLE GABRIEL DA COSTA

CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS LÚDICOS PARA O PROCESSO  
ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentado à coordenação do curso - Curso de licenciatura em Pedagogia, da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Lidianny Braga de Souza

JOÃO PESSOA  
2025

· **Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

C837c Costa, Rayssa Isabelle Gabriel da.  
Contribuições dos jogos lúdicos para o processo  
ensino-aprendizagem na educação infantil / Rayssa  
Isabelle Gabriel da Costa. - João Pessoa, 2025.  
41 f.

Orientação: Lidianny Braga de Souza.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em  
Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Jogo lúdico. 2. Ensino-aprendizagem. 3. Educação  
infantil. I. Souza, Lidianny Braga de. II. Título.

UFPB/CE

CDU 37(043.2)

Elaborado por SUELEÉM VIEIRA MOURA BRITO - CRB-15/397

RAYSSA ISABELLE GABRIEL DA COSTA

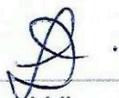
CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS LÚDICOS PARA O PROCESSO  
ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentado à  
coordenação do curso - Curso de licenciatura em  
Pedagogia, da Universidade Federal da Paraíba - UFPB,  
como requisito institucional para obtenção do título de  
Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Lidianny Braga de Souza

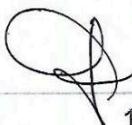
APROVADA EM: 25 / 04 / 25

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Lidianny Braga de Souza

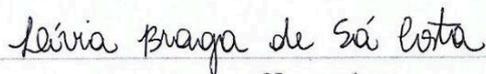
Universidade Federal da Paraíba - UFPB



1º membro

Jaqueline Gomes Cavalcanti Sá

Universidade Federal da Paraíba - UFPB



2º membro

Livia Braga de Sá Costa

FADIMAB - Pernambuco

JOÃO PESSOA  
2025

## DEDICATÓRIA

A Deus primeiramente; e aos meus pais, Irene Gabriel da Costa e Romildo Dias da Costa que sempre me apoiaram em toda trajetória acadêmica, sendo força de minha vida e direção para que eu possa ser sempre protagonista da minha história dedico este trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, por me dar a oportunidade de chegar a conclusão dessa trajetória e de permanecer ao meu lado em cada momento da graduação.

Aos meus pais que sempre me incentivaram a estudar, acreditaram e me deram forças para me tornar a dona do meu próprio caminho e por todas as vezes que me esperavam sozinhos à noite no ponto de ônibus da minha cidade durante todos os anos do curso.

À minha orientadora, Lidianny Braga de Souza, que abraçou a minha temática e sempre estava disposta a me orientar da melhor forma, entendendo sempre a minha realidade e como estava me sentindo.

E externo minha gratidão a todos que compõem a Universidade Federal da Paraíba, pela formação profissional e humana que foi dedicada a mim.

## RESUMO

Os jogos lúdicos consistem em ser elemento primordial para se alcançar a aprendizagem de maneira efetiva durante a infância, podendo envolver regras explícitas e implícitas, dando relevância ao processo do brincar. Este trabalho monográfico tem como objetivo discutir as contribuições dos jogos lúdicos para o processo ensino-aprendizagem na educação infantil. A pesquisa foi ao encontro das ideias de teóricos como: Vygotsky; Kishimoto e Paulo Freire, além de artigos científicos e trabalhos monográficos. O currículo da educação infantil destaca-se como sendo um conjunto de práticas que buscam articular os saberes e as experiências das crianças para que o desenvolvimento integral nesta fase da infância seja promovido. Assim, observou-se a importância dos jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem das crianças nessa fase escolar, bem como o papel do professor enquanto mediador. Neste sentido, aponta-se que as práticas pedagógicas podem influenciar no desenvolvimento infantil, sendo necessárias estratégias de inserção dos jogos lúdicos no ambiente escolar, uma vez que oferece contribuições significativas no processo ensino-aprendizagem na etapa da educação infantil, sendo o uso recorrente do tradicionalismo um fator que dificulta a sua implementação nas salas de referência.

**Palavras-chave:** Jogo lúdico, Ensino-aprendizagem, Educação infantil.

## ABSTRACT

Playful games are a fundamental element for achieving effective learning during childhood, and may involve explicit and implicit rules, giving relevance to the process of playing. This monograph aims to discuss the contributions of playful games to the teaching-learning process in early childhood education. The research was based on the ideas of theorists such as Vygotsky; Kishimoto and Paulo Freire, as well as scientific articles and monographs. The early childhood education curriculum stands out as a set of practices that seek to articulate children's knowledge and experiences so that their integral development at this stage of childhood is promoted. Thus, the importance of playful games in the teaching-learning process of children at this school stage was observed, as well as the role of the teacher as a mediator. In this sense, it is pointed out that pedagogical practices can influence child development, requiring strategies for the insertion of playful games in the school environment, since they offer significant contributions to the teaching-learning process in the early childhood education stage, with the recurrent use of traditionalism being a factor that makes its implementation difficult in reference classrooms.

**Keywords:** Playful game, Teaching-learning, Early childhood education.

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	09
CAPÍTULO I - OBJETIVOS.....	13
Objetivos gerais .....	13
Objetivos específicos .....	13
CAPÍTULO II - METODOLOGIA .....	14
CAPÍTULO III: OS JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: CONCEITOS E IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	16
CAPÍTULO IV: O PAPEL DO PROFESSOR NA APRENDIZAGEM COM OS JOGOS LÚDICOS: DIRETRIZES CURRICULARES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL .....	22
CAPÍTULO V: A INFLUÊNCIA DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	26
5.1: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS TRADICIONAIS: UMA REFLEXÃO CRÍTICA .....	26
5.2: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS: NOVAS PERSPECTIVAS .....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	39
REFERÊNCIAS .....	41

## APRESENTAÇÃO

O presente trabalho tem como tema “Contribuições dos jogos lúdicos para o processo ensino-aprendizagem na educação infantil”. Os jogos lúdicos consistem em ser elemento primordial para se alcançar a aprendizagem de maneira efetiva durante a infância, mediante o distanciamento de uma simples brincadeira escassa de objetivos de conhecimento. Vale o destaque de que o que chamamos de jogo lúdico consiste em ser jogos pedagógicos, pois a intencionalidade educativa é lançada para obter o objetivo do currículo escolar. Para Kishimoto, “ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares”. (Kishimoto, 2017, p. 28). Nessa perspectiva, os jogos lúdicos exercem a finalidade de aprendizagem em momentos brincantes, pois a brincadeira quando recebe teor educativo torna-se um jogo lúdico.

De acordo com Kishimoto, “Os jogos lúdicos podem envolver regras explícitas e implícitas, dando relevância ao processo do brincar” (Kishimoto, 1995, p. 54). Esse pensamento conduz e ordena o processo de aquisição de conhecimentos pela criança. No ambiente escolar, a prática desses jogos tem o professor como mediador e o aluno protagonista do seu processo como aprendiz.

Os jogos são uma atividade que faz parte do cotidiano infantil e a sua utilização de forma lúdica no ambiente escolar, especificamente nesta etapa da educação, proporciona a produção do conhecimento de maneira mais relevante, ocorrendo a aprendizagem de forma interativa e estimulante. Cunha (2014), destaca que, “os profissionais da educação que estão comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem de imediato a importância do lúdico como veículo de desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos”. (Cunha, 2014, p. 21). Nessa perspectiva, é interessante que os docentes da educação infantil proporcionem para as crianças vivências lúdicas, para que o processo de ensino aprendizagem torne algo prazeroso e eficaz.

A escolha de trabalhar com jogos lúdicos se deu através da minha atuação profissional enquanto professora da educação infantil em uma turma de maternal, em uma Creche Municipal localizada na cidade de Riachão Do Poço -

PB, na qual pude observar o envolvimento e participação das crianças nas vivências. Ao longo da minha prática docente na instituição, observei que a utilização de atividades impressas fazia parte da rotina escolar de maneira cotidiana e constante, as quais, ao serem realizadas pelas crianças, trazia um certo desconforto e cansaço às mesmas.

Diante da falta de motivação por parte das crianças a participarem das atividades impressas, iniciei a articulação das temáticas trabalhadas nessas atividades com vivências lúdicas, incluindo os jogos, mas sem eliminar as atividades impressas, uma vez que era necessário realizar o registro destas no caderno das crianças.

Com essa prática pedagógica, de articulação dos jogos lúdicos com as atividades impressas, foi notória a evolução das crianças quanto o processo de aprendizagem, visto que com essa metodologia houve o aumento de motivação, participação e independência de toda a dinâmica desenvolvida na sala de referência por parte das crianças, contribuindo para a formação de sujeitos ativos.

Com o processo de aprendizagem ocorrendo por meio dos jogos lúdicos, pude perceber uma maior participação, havendo uma presença interativa e prazerosa em sala de aula por parte das crianças, sendo possível observar que o processo ensino-aprendizagem se fortalece por meio da ludicidade, tornando-se um atrativo estimulante que acaba, inclusive, fortalecendo o vínculo escolar de forma mais significativa, tanto para o professor quanto para a criança.

Sendo assim, a partir dessa vivência que despertou o interesse na temática, esse trabalho teve como objetivo discutir a contribuição dos jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem das crianças na educação infantil. E, para alcançar o conhecimento de tais contribuições, foram propostas três questões norteadoras, as quais deram andamento à organização da pesquisa: “Qual a contribuição dos jogos lúdicos para proporcionar uma aprendizagem significativa e prazerosa?”; “Qual o papel do professor para favorecer a aprendizagem por meio dos jogos lúdicos?” e “Como as práticas pedagógicas podem influenciar o processo de ensino-aprendizagem das crianças da educação infantil?”

Neste sentido, para responder a tais questionamentos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, tendo como base principal os pressupostos teóricos de

Vygotsky; Kishimoto e Paulo Freire, além de outros autores encontrados na literatura por meio de artigos científicos e trabalhos monográficos. Isto porque, considerando sua relevância teórica/acadêmica, a temática em questão se assenta em diversos autores que corroboram para investigar o desenvolvimento infantil e a importância dos jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem das crianças na educação infantil, contribuindo para o seu desenvolvimento integral.

Ademais, a relevância social na escolha desta temática justifica-se pelo fato de ainda existirem turmas de educação infantil com metodologias centralizadas no tradicionalismo, fazendo uso apenas de atividades impressas mecanizadas, tornando o processo de aprendizagem das crianças desinteressante e cansativo. A escolha de trabalhar com jogos lúdicos também retrata a importância do papel do professor, tendo em vista que esse profissional deve proporcionar a aprendizagem de forma ativa junto às crianças, sendo e fazendo-as protagonistas.

Portanto, a proposta de contribuição deste trabalho, numa perspectiva pedagógica, é problematizar os conhecimentos acerca dos jogos lúdicos como recurso metodológico importante para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, resignificando o cotidiano dos espaços de sala de aula na educação infantil, proporcionando autonomia e aprendizagens significativas, podendo desenvolver diversas competências, conforme propostas pela BNCC (Base Nacional Curricular Comum), além da própria construção do conhecimento (Brasil, 2018).

De modo a permitir uma organização didática e acadêmica e na expectativa de responder os questionamentos levantados, este trabalho monográfico foi dividido em cinco capítulos, sendo o primeiro capítulo a apresentação dos Objetivos, a saber o objetivo geral e os objetivos específicos desse trabalho; e o segundo capítulo composto pela Metodologia, explanando o percurso metodológico utilizado para responder os objetivos traçados.

Já o terceiro capítulo, intitulado como “Os jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem: conceitos e importância na educação infantil”, discute aspectos conceituais sobre a ludicidade e os jogos lúdicos, trazendo suas características e importância no cotidiano da educação infantil e no processo de

ensino-aprendizagem escolar, refletindo sobre como a perspectiva conteudista tradicional pode tornar o processo de aprendizagem exaustivo para as crianças da educação infantil e os jogos lúdicos sendo suporte para fortalecer a aprendizagem de maneira ativa.

O quarto capítulo, cujo título consiste em “O papel do professor na aprendizagem com os jogos lúdicos: diretrizes curriculares para a educação infantil”, debate sobre fatores metodológicos, práticas docentes e como a educação infantil se organiza perante documentos normativos orientadores da educação básica, enfatizando o papel do professor enquanto mediador no processo de ensino-aprendizagem diante da utilização dos jogos lúdicos.

Por último, o quinto capítulo, intitulado como “A influência das práticas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem das crianças da educação infantil”, irá debater sobre a influência de práticas pedagógicas de ensino no processo de construção de conhecimento pela criança. Este mesmo capítulo contará com dois sub tópicos intitulados, respectivamente, como: “Práticas pedagógicas tradicionais: uma reflexão crítica”, que contará com ressalvas de como as práticas tradicionais contribuem de forma superficial com o processo de ensino-aprendizagem; e “Práticas pedagógicas e a utilização dos jogos lúdicos: novas perspectivas”, o qual elenca alternativas práticas e metodológicas de ensino com a utilização da ludicidade e do jogos lúdicos na tentativa de distanciar-se de uma prática tradicional na educação infantil.

Por fim, o trabalho trará algumas Considerações Finais levantando pontos importantes trazidos no decorrer do mesmo, enfatizando os objetivos alcançados, limitações e possíveis desdobramentos; bem como a listagem das referências utilizadas.

## **CAPÍTULO I - OBJETIVOS**

### **1.1 Objetivo geral**

Discutir a contribuição dos jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

### **1.2 Objetivos específicos**

- Apresentar aspectos conceituais que envolvem os jogos lúdicos, caracterizando-os;
- Discutir a importância dos jogos lúdicos na educação infantil;
- Apontar as diretrizes curriculares para a educação infantil no tocante à utilização dos jogos lúdicos;
- Identificar qual o papel do professor diante da utilização dos jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem das crianças;
- Refletir criticamente sobre como as práticas pedagógicas tradicionais podem influenciar na aprendizagem das crianças;
- Propor práticas pedagógicas atuais a partir da utilização dos jogos lúdicos na educação infantil.

## CAPÍTULO II - METODOLOGIA

Este trabalho monográfico consistiu em uma pesquisa bibliográfica, de caráter exploratório, pois teve o objetivo de proporcionar mais informações sobre a temática investigada. Segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 52), “o caráter exploratório da pesquisa possibilita a definição, facilitando a delimitação do tema; podendo corroborar para descobrir um novo tipo de enfoque para o assunto”, permitindo uma discussão sobre as contribuições dos jogos lúdicos para o ensino-aprendizagem na educação infantil.

Ressalta-se que a organização dos materiais científicos para a leitura e construção da pesquisa garantiram a coerência com o tema para que esse estudo pudesse se desenvolver de maneira associada, buscando conquistar a objetividade. Com isso, todas as análises teóricas, científicas e monográficas favoreceram para a construção desse trabalho, a partir de sua relação com a escolha da temática deste trabalho monográfico.

Neste sentido, para construção da pesquisa bibliográfica proposta nesta monografia, teve-se como base teórica principal os autores: Vygotsky; Kishimoto e Paulo Freire, contando também com a participação de artigos científicos de caráter de pesquisa de campo e pesquisa bibliográficas, e pesquisas monográficas do curso de Pedagogia, disponíveis no repositório da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, enriquecendo e dando embasamento teórico à pesquisa.

A escolha destes três autores se deu porque consistem em referências na área da educação, trazendo uma perspectiva crítico-reflexiva sobre as práticas pedagógicas, o que fez enriquecer a pesquisa. O autor Vygotsky, psicólogo russo, com a sua teoria histórico-cultural, participa desta pesquisa auxiliando no embasamento teórico sobre a importância da socialização no desenvolvimento infantil, com ênfase na relação entre pensamento e linguagem, além de outros aspectos relevantes para a educação infantil. Kishimoto, autora de livros e artigos que tratam de temas como os jogos e a história da educação infantil, auxiliou com a pesquisa na perspectiva dos jogos e da ludicidade; e Paulo Freire, patrono da Educação brasileira, contribuiu com a perspectiva do fenômeno educativo a partir da prática de uma educação libertadora, que se distancia do tradicionalismo.

Diante disso, nesta pesquisa foram utilizadas principalmente as obras

“Teorias psicogenéticas em discussão”, dialogando com o autor Vygotsky (2019); “O jogo e a educação infantil” de Kishimoto (1995); “Pedagogia do oprimido” e “Pedagogia da autonomia” de Paulo Freire (1995, 2021). A escolha dessas obras se deu devido a importante contribuição de Vygotsky (2019) com relação ao fenômeno da interação social; as obras de Kishimoto foram escolhidas devido a forte contribuição da autora no que diz respeito à temática do jogo; e as obras de Paulo Freire foram, escolhidas devido, respectivamente, tratar fortemente da educação bancária e da importância da produção autônoma do conhecimento.

Para o levantamento bibliográfico, também foram selecionadas monografias do curso de Pedagogia da UFPB, do campus I do Centro de Educação. A pesquisa dos trabalhos monográficos foi realizada no site do repositório online da UFPB por se tratar de uma ferramenta oficial e confiável. Ao utilizar a palavra-chave “Jogos Lúdicos” para iniciar a pesquisa no repositório foram encontradas diversas monografias com temáticas referente ao lúdico, ludicidade e jogos, porém nenhuma delas, especificamente, converge com o objetivo deste trabalho, ou seja, sobre a contribuição dos jogos lúdicos na educação infantil. Cabe o esclarecimento de que os trabalhos monográficos encontrados no repositório foram selecionados por intermédio da leitura dos títulos, resumos e observação de coerência com a temática desta pesquisa.

Destaca-se que, com a busca, foram encontrados no repositório 740 trabalhos monográficos ao realizar a busca pelo termo jogos lúdicos, sendo selecionados apenas 54 desses trabalhos. Desses 54 trabalhos monográficos selecionados, 29 deles se fazem referente à temática do “lúdico”, 14 da temática “ludicidade” e 11 da temática “jogo”, havendo uma escassez do termo “Jogo lúdico”, que é o tema central desta pesquisa. Porém, compreendeu-se que esses três termos encontrados (lúdico, ludicidade e jogo) englobam a temática desta monografia e puderam servir de auxílio para a elaboração da mesma.

### **CAPÍTULO III - OS JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: CONCEITOS E IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A ludicidade é uma ferramenta pedagógica que estimula a criatividade, a aprendizagem e a interação social, sendo de grande importância para que o processo de aprendizagem possa ser estimulado da melhor forma possível, sobretudo na infância (Kishimoto, 2003).

Quando a ludicidade adentra o ambiente escolar, ela ganha valor educativo, constituindo fator relevante para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente na educação infantil, que necessita de um olhar mais delicado, exploratório e inovador por se tratar de crianças menores.

Ao se tratar do público da educação infantil ser composto por crianças menores, muitas das vezes o desenvolvimento da linguagem ainda se encontra em processo ou em início de aquisição. Para Vygotsky, “só quando o desenvolvimento da linguagem se encontra completo é que a criança se torna totalmente capaz de formular pensamentos e poder compreender o pensamento dos outros”. (Vygotsky, s.d, p. 128). Por essa razão, o lúdico continua a ganhar importância para que as crianças tenham um desenvolvimento positivo em aspectos de aprendizagem, pois o lúdico vem a estimular a participação das crianças e essa participação torna o desenvolvimento da linguagem com maior fluidez. Cabe a ressalva de que o lúdico também contribui para o desenvolvimento da integralidade do sujeito pertencente à sociedade.

Aproximando-se da ludicidade, existem os jogos, cada um tendo sua especificidade, podendo ter caráter educativo ou não, o que irá depender da finalidade do adulto. De acordo com Kishimoto, “As variedades de fenômenos considerados como jogo é o que traz complexidade e dificulta a tarefa de defini-lo” (Kishimoto, 2017, p. 15). Nesse sentido, o jogo apresenta-se de forma diversa, por isso a dificuldade em defini-lo. Podem existir jogos apenas para “passatempo”, ou seja, sem seriedade ou intencionalidade pedagógica; e também existem os jogos que apresentam diversas finalidades, até mesmo educativa, o que consiste em ser chamado de jogos lúdicos e são utilizados para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, especialmente, na educação infantil.

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (Kishimoto, 2017, p. 37)

O jogo lúdico conceitua-se como uma atividade de cunho educativo, sendo diferente da simples brincadeira, visto que a brincadeira geralmente está associada a um caráter não-sério de manipulação de objetos e capacidades de imaginação, enquanto o jogo lúdico associa a finalidade de aprender algo no processo de participação do jogo, pois é algo caracterizado por ter a finalidade de construir conhecimentos, mediante a orientação de um adulto, o que é definido, inclusive, a priori, ou seja, há objetivos pedagógicos claros previamente definidos.

Para Kishimoto (2003), “O jogo infantil tem características marcadas pela alegria e prazer, o qual se configura efeito positivo para o desenvolvimento físico e psicossocial da criança” (Kishimoto, 2003, p. 25-26). Com isso, o jogo lúdico amplia as capacidades integrais da criança que se encontra em desenvolvimento, beneficiando conseqüentemente o ensino-aprendizagem dos educandos.

Ressalta-se que, na antiguidade, os jogos eram enxergados com inutilidade, não tendo caráter de seriedade. Os jogos são compostos de regras que auxiliam as crianças a aprenderem a conviver em sociedade e viver em cooperação com o outro, proporcionando conhecimentos acerca de direitos e deveres.

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. (Kishimoto, 1995, p. 52).

Os jogos, especificamente os jogos lúdicos, apresentam um conjunto de regras que atribui às crianças um fator educacional e de boa convivência intrínseco, além de proporcionar a aprendizagem de maneira prazerosa e divertida, pois através desses jogos as crianças aprendem brincando, constroem novos conhecimentos e ampliam a visão de mundo.

Para Niles e Socha, “O jogo está no princípio do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de

transformar o mundo” (Niles; Socha, 2014, p. 81). Com isso, podemos refletir que é na participação dos jogos lúdicos que as crianças podem explorar a imaginação, experimentar, compartilhar, se posicionar com relação a tomadas de decisões e, simultaneamente, isto favorece o desenvolvimento da psicomotricidade e do raciocínio lógico.

Partindo da diferenciação do que se consiste em jogos e o que se origina jogos lúdicos ou jogos pedagógicos. Os jogos consistem na prática de atividades exercidas por regras e com apenas um objetivo: vencer. Como exemplo de alguns jogos temos: jogo de baralho, xadrez, dominó e entre outros. Em contrapartida, os jogos lúdicos são marcados por finalidade pedagógica, ou seja, além de ser um fator brincante é também pedagógico, pois existem objetivos curriculares fincados na execução de um jogo lúdico e são essas as questões principais que diferenciam-se destes dois termos.

O processo de aprendizagem dita-se ser um fenômeno de aquisição de conhecimentos e habilidades. O lúdico se faz fundamental para o bom desenvolvimento da criança (Niles; Socha, 2014, p. 92). Diante desta perspectiva, é através do lúdico que as capacidades humanas serão melhor desenvolvidas para promover a aprendizagem.

O lúdico considera-se fator importante na construção do conhecimento e desenvolvimento também do pensamento. Partindo do pensamento Vygotskyano que ressalta que, “O pensamento propriamente dito é gerado através da motivação”. (Vygotsky, s.d, p. 148-149). Perante isto, o lúdico se faz grande contribuinte na formação do pensamento infantil, pois é por meio do lúdico que a criança se sente motivada, fazendo com que a criança da educação infantil tenha o seu momento de aprendizagem de forma mais divertida.

Pensar o processo de ensino-aprendizagem vai além de conhecimentos de base conteudista, indo além da escrita e do tradicionalismo de atividades impressas. Entretanto, pensar o processo de aprendizagem na educação infantil demanda um olhar com maior delicadeza, pois seu foco articula-se em interações e momentos de brincadeiras. O exercício da aprendizagem realiza-se, preferencialmente, através do fenômeno da ludicidade nesta etapa da educação. Aponta-se que os jogos lúdicos consistem em grande aliado para favorecer a construção de conhecimentos atrelados à concepção de mundo das crianças.

As crianças da educação infantil precisam ser estimuladas a realizarem as atividades e nada melhor que a ludicidade para auxiliar e estimular a participação nesta primeira etapa da educação básica. Sabendo que o mundo da criança é composto de brincadeiras e fantasias, nada melhor do que inserir jogos lúdicos que denominam-se como brincadeiras que carregam uma finalidade de aprendizagem, ou seja, não se caracteriza como uma brincadeira apenas por divertimento, porém atribui caráter educacional, tendo a finalidade de fazer com que a criança aprenda e produza conhecimento de acordo com a sua faixa etária.

De acordo com Vygotsky, “O ser humano se constitui relacionando-se com o outro socialmente” (Oliveira, 2019, p. 34). Diante disso, é no coletivo e nas trocas sociais que o ser humano se desenvolve em sua totalidade, seja em aspectos intelectuais, culturais e pessoais. A ludicidade constitui grande aliada para auxiliar o processo de desenvolvimento do sujeito quando ocorre no coletivo enriquece o processo de constituição do sujeito, pois as ações interacionistas reafirmadas por Vygotsky fazem com que o ser humano se desenvolva.

Destaca-se que a presença dos jogos lúdicos na infância perpassa conhecimentos que internalizados irá percorrer toda trajetória de vida do sujeito, formando um adulto mais responsável. Como explica Santos e Pereira (2019, p. 488), “é no decorrer do jogo que as crianças irão aprender a tomar decisões, atuar na resolução de seus conflitos, superar desafios, descobrir novas alternativas, o que irá contribuir para o desenvolvimento humano”. Esses conhecimentos produzidos através dos jogos tendem a auxiliar a criança a tornar-se um adulto com aspectos psicossociais bem estabelecidos, constituindo fatores fundamentais para a boa convivência em sociedade na fase adulta.

O brincar é um fator primordial que ocorre na infância dedicando-se à formação da subjetividade do sujeito, pois, conforme apontam Niles e Socha (2014, p. 86), “O brincar é uma atividade fundamental para desenvolver a identidade e autonomia”. Desse modo, os jogos lúdicos, por serem uma brincadeira com o propósito de construção de conhecimento, possuem características formativas para as crianças e, todo jogo garante o desenvolvimento da oralidade, questões emocionais, intelectuais e psicossociais.

Salienta-se que os jogos e brincadeiras, inicialmente, podem não apresentar teor educativo, porém, tornam-se pedagógicos por intermédio da

intervenção do educador, tendo a finalidade de desenvolver a aprendizagem, ou seja, a metodologia docente guiará as regras dos jogos lúdicos para a construção da aprendizagem, ou seja, os jogos precisam ser usados no espaço escolar com intencionalidade.

É importante também destacar que os jogos lúdicos carregam consigo elementos psicológicos que tendem a desenvolver habilidades por meio de regras, sendo interessante para formar a consciência e personalidade da criança que participa do jogo. Como assenta Vygotsky,

Os jogos são de grande interesse psicológico, porque traços extremamente importantes de personalidade da criança são desenvolvidos durante tais jogos e, sobretudo, sua habilidade em se submeter a uma regra, mesmo quando um estímulo direto a impele a fazer algo muito diferente. (Vygotsky, s.d, p. 138-139).

Assim, a importância dos jogos é fundamental para o desenvolvimento de habilidades psicológicas na criança, como o autocontrole e respeito às regras. Cabe a ressalva de que é durante o momento do jogo que as crianças aprendem intrinsecamente habilidades que utilizará por toda vida, tendo em vista que os jogos favorecem a construção de consciência, autocontrole e da obediência às regras, sendo todas essas habilidades importantes para a formação da personalidade e identidade da criança que participa dos jogos.

Sabendo da relevância dos jogos, em específico dos jogos lúdicos no ambiente escolar, pode ser acrescentado o quanto a mediação do professor durante a participação das crianças nestes jogos é fundamental para a certificação diagnóstica de quais conhecimentos estão sendo internalizados pela criança e qual habilidade está desenvolvendo de forma autônoma. Essa mediação servirá para que o docente possa oferecer auxílio quando necessário, além de diagnosticar em qual nível de desenvolvimento as crianças estão para que possa ser traçada estratégias que visem a evolução da turma.

Diversas brincadeiras populares podem ser inovadoras com o toque da ludicidade e influenciar positivamente a aquisição dos conhecimentos por parte das crianças, trazendo também o resgate histórico-cultural destas brincadeiras para os pequenos, favorecendo a construção de suas identidades.

Por essa razão, ao pensarmos na função metodológica do jogo para validação de aprendizagem temos como exemplo a brincadeira popular da “dança

das cadeiras”, no qual crianças dançam em volta da cadeira enquanto músicas tocam e no momento em que a música para a criança deve sentar-se na cadeira que estiver mais próxima. Esta brincadeira pode transformar-se em um jogo lúdico com a inserção de colagens de vogais nas cadeiras e quando a música parar as crianças que conseguiram sentar na cadeira terão que relatar qual a vogal que está inserida em sua cadeira. Sendo assim, será um espaço para oportunizar o conhecimento sobre a identificação das vogais de maneira dinâmica e também obteve o desenvolvimento do equilíbrio, percepção visual e auditiva, noção espacial, ritmo e o respeito às regras de modo intrínseco.

Apoiando-se no pensamento de Kishimoto, “brincadeiras simbólicas carregam a presença de situação imaginária” (Kishimoto, s.d, p. 39). Nessa perspectiva, salienta-se que as brincadeiras que carregam situações imaginárias, servem também para a identificação de conflitos que a criança possa estar enfrentando, pois podem demonstrar o seu contexto externo por meio da brincadeira, e seus comportamentos demonstram como pode ser a sua convivência familiar, mediante a forma como se brinca. Ou seja, utilizando a imaginação pode-se retratar a simbologia da realidade.

De acordo com o conceito de Vygotsky, “o jogo passou a ser compreendido como uma ferramenta de mediação que guiará o processo do desenvolvimento infantil” (Santos; Pereira, 2019, p. 484). Desta forma, a ação mediadora neste contexto será de grande significância, mediante a necessidade da existência de estímulos para aprendizagem ocorrer. A mediação contribui para possibilitar o desenvolvimento das habilidades da infância que acompanhará as crianças até a fase adulta.

Em suma, os jogos lúdicos é fortemente um contribuinte para que o processo de aprendizagem possa ocorrer de maneira significativa e prazerosa, tendo em vista que a ludicidade se constitui como fator fundamental e estimulante para o processo de aprendizagem acontecer com maior atenção, autonomia e protagonismo, fortalecendo a construção de conhecimentos na educação infantil.

## **CAPÍTULO IV - O PAPEL DO PROFESSOR NA APRENDIZAGEM COM OS JOGOS LÚDICOS: DIRETRIZES CURRICULARES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica apontam que “a criança é um sujeito histórico e de direitos que nas interações, relações e práticas do dia a dia que vivencia, constroi a sua identidade pessoal e coletiva” (DNEI’s, 2010, p.12). Desta forma, é nas interações sociais que as crianças experimentam, observam, estabelecem contatos com a diversidade, formam sua identidade e constituem protagonistas de seus próprios conhecimentos.

Conforme a BNCC, “os eixos estruturantes das práticas pedagógicas da etapa da educação infantil são as interações e brincadeiras” (Brasil, 2018, p. 37). Perante este documento, é precisa um olhar diferenciado com essa etapa da Educação Básica, levando em consideração o sujeito ao qual pertence essa etapa, pois o público desta etapa de educação são as crianças de 0 a 5 anos e 11 meses de idade, ou seja, dando ênfase dos bebês a crianças pequenas. Se tratando dessa faixa etária, é necessário que o professor tenha habilidades cuidadosas e de acolhimento com as crianças, em virtude que a chegada na educação infantil é para as crianças o momento de distanciamento momentâneo do laço materno.

Ao se tratar da educação infantil, a mesma atribui um olhar delicadamente humanista, tendo em vista que tratam-se de crianças que estão explorando o mundo e iniciando o seu processo de pertencimento nele. Neste sentido, o professor, quando trabalha com educação infantil, deve ter uma visão diferente das outras etapas da educação básica, pois, ao se trabalhar com crianças pequenas ele deve ter ações indissociáveis do cuidar e educar para promover o desenvolvimento integral das mesmas. Também deve ser levado em consideração o acolhimento para com as crianças, pois para alguns é a primeira vez pertencendo ao ambiente escolar, sendo a primeira ruptura com o ambiente doméstico e familiar.

Ao adentrar na escola pela primeira vez, as crianças podem levar consigo sentimentos de inseguranças, medo e abandono familiar, tendo em vista que ficará sob os cuidados de uma pessoa desconhecida e de outros colegas que às

vezes nunca teve contato, respectivamente sendo, o professor e as outras crianças que pertencem aquele ambiente. Nesse sentido, especialmente no processo de adaptação escolar, os docentes precisam construir vínculos de afeto para com a turma, compreendendo o seu papel de promover não só o sucesso da adaptação, mas, de toda jornada educativa.

No que diz respeito ao currículo da educação infantil, esse destaca-se como sendo um conjunto de práticas que buscam articular os saberes e as experiências das crianças para que o desenvolvimento integral nesta fase da infância seja promovido. Com relação a este, a BNCC ressalta a interação como facilitadora para dinamizar as práticas educativas dos professores e torná-las mais atrativas e próximas do contexto familiar (BRASIL, 2018, p. 36). Diante dessa etapa de educação básica, o professor é o mediador principal a oferecer aprendizagens articuladas com a interação e construção do conhecimento.

O professor tem um papel fundamental para conduzir trabalhos lúdicos, levando os alunos a atingir os objetivos específicos da aprendizagem dos conteúdos, conseguindo, assim, proporcionar a socialização dos educandos e desenvolver a capacidade dos mesmos assimilarem o conteúdo exposto da melhor forma possível. (Niles; Socha, 2014, p. 85).

As práticas pedagógicas na educação infantil se diferem de práticas de outras etapas, tendo como principal referência a ludicidade e brincadeiras para auxiliar todo o processo educativo. O profissional docente precisa estar engajado a inovar as suas práticas em salas de referências, pois as crianças precisam estar estimuladas a participarem das atividades propostas a serem realizadas em sala.

Embora, muito se discuta sobre práticas ativas e inovadoras de educação, ainda se faz existente professores que recorrem sua proposta didática-metodológica a costumes conteudistas na Educação infantil, sendo o docente porta-voz de todo conhecimento e os alunos meros ouvintes. Nesse modelo de educação, a cultura do silêncio se perpetua, sendo o professor aquele que diz a palavra e também disciplina e os alunos aquele que escuta de forma dócil e são disciplinados, aspectos que serão mais trabalhados no próximo capítulo desta monografia.

Cabe a ressalva de que os professores na sociedade atual se mantêm sobrecarregados de trabalho, o que tende a corroborar para a passividade do

processo de ensino-aprendizagem, no qual as crianças serão sujeitos ouvintes e não pensantes, influenciando negativamente seu desenvolvimento integral como indivíduo. Entretanto, os desafios de ser um professor com práticas inovadoras são diversos, pois se faz existir cobranças por parte da escola e também por parte dos pais dos alunos, além de burocracias que acabam dificultando a inovação das práticas pedagógicas docentes.

A forma como o professor realiza sua aula e traça suas estratégias para a formação do conhecimento contribui para o sucesso ou para o fracasso escolar. Por essa razão, no ambiente educativo infantil não seria diferente, e tudo deve ser levado em consideração com maior intensidade ao se tratar do público infantil. De acordo com Freire, “O autoritarismo e a rigidez do professor nega a educação como processo de busca para com o conhecimento” (Freire, 1987, p. 34). Diante da afirmação, a educação sendo democrática ou autoritária influencia o processo de aquisição do saber escolar positivamente ou negativamente.

De acordo com Cunha (2014), “Ao considerar que as atividades lúdicas transpõem o fazer mecânico, o fazer por fazer, cabe ressaltar o quanto é importante que o professor não faça uso das atividades lúdicas apenas como um passatempo em sua prática, mas utilize como um momento de interagir, de estabelecer trocas”. (Cunha, 2014, p. 21). Nesse sentido, é importante que a ludicidade tenha intencionalidade de aprendizagem e não apenas se dirija a um brincar sem fundamentalismo pedagógico algum.

O papel do professor na primeira etapa da educação básica deve obter de algumas características para desempenhar um trabalho de qualidade rumo ao desenvolvimento infantil de qualidade. A docência quando firmada em atributos como: Comunicação, afetividade, cuidado, acolhimento, disposição, criatividade, encorajamento e sensibilidade para com a turma proporciona o desejo do estudante permanecer presente e ativo no convívio escolar, sendo culminante e favorável ao desenvolvimento integral da criança. Desse modo, o trabalho de educador perpassa o conceito pedagógico.

Para tanto, se faz necessário que o professor da Educação Infantil, tenha clareza que seu papel é o de promover a socialização no sentido amplo, apresentando às crianças o mundo e as culturas que circundam o contexto em que são inseridos. Compreendendo a criança como foco de suas ações, reconhecendo a necessidade de torná-la protagonista do

seu próprio processo de desenvolvimento, contemplando suas peculiaridades, propiciando situações que possibilitem a construção de relações significativas a partir de interações sociais e culturais (Garcia; Sá; Rodrigues, 2021, p. 130).

A princípio, as brincadeiras e jogos lúdicos apresentam-se como estratégias metodológicas a serem utilizadas por parte dos professores que compõem turmas de creches e pré-escolas. Algumas brincadeiras apresentam questões culturais, dando à criança o entendimento de cultura diferente da qual pertence, como por exemplo a peteca, que se origina de uma brincadeira indígena. Destaca-se que qualquer brincadeira pode servir de inspiração para a elaboração de jogos lúdicos na elaboração didática docente, mediante que a brincadeira da peteca pode atribuir o desenvolvimento do equilíbrio, uma vez que as crianças deslocam-se acima de um circuito de linha reta exposto no chão, por exemplo.

Destaca-se que o ambiente escolar da educação infantil deve ser um ambiente atrativo, estimulante e organizado, sendo os docentes mediadores do processo de ensino-aprendizagem, proporcionando aprendizagens significativas nessa etapa da educação básica. Como discutido no capítulo anterior, a ludicidade e os jogos lúdicos consistem em grandes auxílios no exercício metodológico docente, facilitando e fortalecendo a construção de conhecimentos para as crianças.

A ludicidade contribui para a participação nas salas de referência e os jogos lúdicos consistem em ser uma ferramenta capaz de promover diversas aprendizagens prazerosas, no qual as crianças sentem-se estimuladas a aprender brincando. Na perspectiva dos jogos, a criança por estar inserida em um contexto de divertimento é tocada pelo conhecimento ao qual está construindo, enriquecendo o seu percurso educativo.

Evidencia-se que o papel do professor é fundamental para que o fenômeno do ensino-aprendizagem ocorra de forma inovadora, e que a ludicidade é grande contribuinte para que isso possa acontecer. No entanto, ter práticas inovadoras se torna um desafio quando se leva em consideração a sobrecarga do trabalho docente, incluindo suas demandas e cobranças, o que tende a corroborar para a passividade do processo de ensino-aprendizagem, no qual as crianças serão sujeitos ouvintes e não pensantes, influenciando negativamente

seu desenvolvimento integral como indivíduo.

O professor da educação infantil como responsável pela aprendizagem da criança deve inovar seu repertório e estar sempre em reflexão sobre suas práticas educativas, tendo a concepção de que ensinar vai além de transmitir conhecimento, sendo necessário produzi-los. Segundo Freire, “Ensinar não é transmitir conhecimentos, mas é criar e dar possibilidades para a produção e a sua construção” (Freire, 2021, p. 24). Este pensamento Freiriano traz a compreensão da necessidade de refletir sobre as práticas pedagógicas, tornando-as mais autônomas possível para que o conhecimento seja construído com êxito.

A perspectiva de Santos e Pereira (2019) destaca que os jogos têm constituído uma ferramenta relevante nas atividades pedagógicas, possibilitando maior participação e interesse por parte dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, a contribuição dos jogos na educação das crianças, e a presença de um professor mediador que se preocupa com reflexão de sua prática docente, valoriza a construção do conhecimento autônomo.

Os jogos e seu caráter lúdico oferecem condições para o desenvolvimento da imaginação, criatividade, autonomia e aprendizagem, e quando utilizados em sala de aula com caráter pedagógico de aprendizagem enriquece o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. O professor deve perceber os jogos e a ludicidade como uma ferramenta importante e potente e realizar articulações com as temáticas a serem desenvolvidas em sua sala de referência.

É necessário que o educador da educação infantil trabalhe sempre em concordância com os eixos estruturantes do brincar e interagir, contextualizando as suas temáticas conteudistas do planejamento considerando sempre o objetivo de garantir atividades que venham proporcionar e tornar significativo os objetivos pedagógicos. Os jogos lúdicos é um instrumento didático fundamental para fazer articulações entre interação e brincadeiras, proporcionando aprendizagens conteudistas e aprendizagens intrínsecas que permanecerá com o educando ao longo da vida.

O professor ao inserir os jogos em sua sala de referência desenvolve nas crianças habilidades. Segundo Niles e Socha, é através da brincadeira que a

criança aprende a decidir, ter opiniões próprias, explorar o mundo, comunicar-se, descobre seu papel e seus limites (Niles; Socha, 2014, p. 82). Sendo assim, com a utilização da ludicidade, o professor pode promover todas essas habilidades, pois tais habilidades permanecem intrínsecas em jogos de caráter educativo pautados por conteúdos.

Como exemplo de uma brincadeira popular transformada em jogo tem-se a “Amarelinha” que consiste em ensinar para a criança o respeito às regras, socialização, autoconfiança, percepção e deslocamento corporal, além de estar promovendo a aprendizagem para a crianças dos numerais de acordo com a observação, identificação e contagem oral dos numerais que se fazem presente na brincadeira. A brincadeira quando recebe teor educativo torna-se um jogo lúdico, como o caso do jogo da amarelinha mencionado.

As creches e pré-escolas também devem obter no projeto político pedagógico a importância do brincar e da aprendizagem para dinamizar o processo da aprendizagem com o público infantil, com isso a ludicidade se apresenta como principal ferramenta metodológica para favorecer a aquisição de conhecimentos com as crianças dessas instituições.

A importância da formação continuada também é de grande valia para os profissionais dessa etapa da educação, pois os educadores precisam estar preparados para acolher esse público que requer tanto cuidado e preparo profissional por se tratar de crianças menores. Os docentes da educação infantil, no ambiente escolar, apresentam dificuldades de estimular a curiosidade dos alunos para que as vivências em sala possam tornar-se participativas e inovadoras em suas propostas. Nesse sentido, Rodrigues, Lima e Viana discutem a importância da formação continuada.

Sabemos que em sua formação inicial, o professor não se detém de todos os saberes necessários para que atenda todas as necessidades de uma sala de aula, pois esta muda de acordo com cada realidade, e com isso, é necessário que o/a professor/a permaneça estudando, realizando uma formação continuada a fim de (re)aprender, ou (re)significar suas práticas diárias, buscando aprimorar seus conhecimentos e suas práticas (Rodrigues; Lima; Viana, 2017, p. 30)

Contudo, a formação continuada é fundamental para nortear e dar inspirações lúdicas aos professores da educação infantil para que dinamize suas aulas, deixando-as mais atrativas. A formação continuada serve também para

gerar novas ideias aos docentes na criação de novos jogos lúdicos, mediante que a criação dos jogos lúdicos vai de encontro à criatividade desses profissionais.

Portanto, o professor deve ter o papel de inovar suas práticas educativas por meio dos jogos lúdicos, visto que seu público da educação infantil aprende com maior facilidade por meio de brincadeiras, devendo favorecer também práticas autônomas para as crianças dentro dos jogos lúdicos para que participem ativamente, relacionem e construam seus próprios saberes.

## **CAPÍTULO V: A INFLUÊNCIA DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

### **5.1 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS TRADICIONAIS: UMA REFLEXÃO CRÍTICA**

Ao pensar sobre as práticas pedagógicas na educação, especialmente se tratando da educação infantil, leva-se a ideia de que cada docente e instituição escolar apresenta a sua prática de ensino de forma particular, o que influenciará diretamente na aprendizagem e desenvolvimento integral dos pequenos.

De acordo com Santos e Castaman (2022, p. 352), “existe uma necessidade de mudança ou de adaptação dos métodos de ensino”. Conforme esse pensamento, é necessária reflexão por parte dos professores no que diz respeito às práticas pedagógicas, pois a prática docente é o principal fator contribuinte a aprendizagem do aluno e é de grande valia a inovação das práticas para que a construção do conhecimento possa prosperar da melhor forma..

Os métodos de ensino que ocorrem em grande escala são os chamados métodos tradicionais de ensino, enraizados em uma prática passiva e reprodutora de conhecimento. O tradicionalismo em si não se manifesta em ponto negativo na aprendizagem, porém apenas a efetivação desse método de ensino deixa o processo ensino-aprendizagem escasso de finalidade produtora de conhecimento.

Para Freire, “aprender, é um processo de que pode deflagrar no aprendiz curiosidade crescente e isto pode torná-lo ainda mais criador”. (Freire, 2021, p. 26). Ao analisar o pensamento freiriano, cabe o destaque de que a aprendizagem se constroi no processo de busca, partindo da curiosidade do aluno. Para que a aprendizagem possa ser construída na busca criativa é preciso práticas pedagógicas que ofereçam caminhos para que o aluno, neste caso a criança da educação infantil, se sinta à vontade para trilhar o seu caminho de produção do conhecimento.

A educação infantil, mais do que as outras etapas de escolarização, precisam de práticas pedagógicas ativas, pautadas na ludicidade e para isso a utilização dos jogos lúdicos seria uma alternativa eficaz a ser trabalhada com os

pequenos, mediante que nesta primeira etapa da educação básica, as crianças precisam sentir-se motivadas e estimuladas a realizarem as atividades, sendo dessa forma, o método de ensino ativo uma ferramenta fundamental para que o processo ensino-aprendizagem aconteça de maneira prazerosa para a criança.

Portanto, as práticas pedagógicas podem influenciar de forma positiva ou negativa no processo de ensino-aprendizagem, a depender da adoção da metodologia de ensino por parte do docente. A prática pedagógica é fator decisivo para a ocorrência de uma aprendizagem e desenvolvimento de sucesso ou de fracasso, sendo de grande responsabilidade de escolha por parte dos professores da educação infantil.

A educação vai ao encontro com a transformação social e com o desenvolvimento dos educandos. O educador como figura de referência, exerce o poder de influenciar positivamente ou negativamente na aprendizagem do sujeito, seja com sua postura humanizadora e/ou metodológica contribuindo para a aquisição do conhecimento pelos educandos.

Partindo do ponto de vista do fenômeno educativo, a aquisição do conhecimento é potencializada quando os alunos são sujeitos ativos desse processo, participando ativamente da construção de conhecimentos e significados.

De acordo com Ausubel, “o valor da aprendizagem está na descoberta” (Cruz, s.d, p. 1). Diante dessa afirmação, pode ser levado a pensar que a construção do conhecimento está presente no processo de busca, no processo de exercício de autonomia para produzir o conhecimento com base em experiências, resultando em uma aprendizagem significativa.

Indo ao encontro das ideias de Paulo Freire em sua obra “Pedagogia do oprimido”, este relata que “Se o educador é apenas o que sabe e o educando apenas o que não sabe, deixa de ser uma experiência realizada para ser uma experiência narrada ou transmitida”. (Freire, 1987, p. 34). Com isso, Freire afirma que o processo de construção da aprendizagem quando não leva em consideração os saberes dos estudantes não promove construção de conhecimento de fato, apenas transmite, não sendo internalizado, mediante que o conhecimento para ser válido precisa internalizar-se no sujeito.

Na educação infantil, as atividades propostas pelo professor são capazes

de influenciar o processo de ensino-aprendizagem com os pequenos, podendo essa influência ser negativa ou positiva. Uma prática metodológica tradicional apenas pautada em atividades impressas de colorir, grafomotricidade e de associações acabam por influenciar negativamente o processo de desenvolvimento dos aprendizes, tornando o processo exaustivo e sem significado, pois as crianças que realizam apenas essas atividades a realizam por obrigação e com falta de interesse.

As práticas tradicionalistas na educação não se manifestam de fato como práticas erradas, porém quando são focadas apenas na transferência do conhecimento e não em sua produção recebem significado pedagógico negativo. Como explica Freire, “Ensinar não é transferir o conhecimento para o aluno, mas é criar possibilidades para a produção e construção do conhecimento” (Freire, 2021, p. 24). Nessa perspectiva de apenas transferência de conhecimento, a metodologia tradicional, torna-se uma influência negativa que transforma o processo de ensino-aprendizagem em algo mecânico, sem intencionalidade.

A exemplo de prática cotidiana temos a “chamada escolar”, a qual se faz presente em todo ambiente escolar. Para dinamizar a prática de uma chamada no formato tradicional da “chamada” nesta etapa de ensino podemos incluir espelhos e fotografias das crianças para que reconheçam suas características e as características dos colegas presentes, promovendo conhecimentos acerca da identidade e valorização das características.

Para Freire (2021), as crianças aprendem na participação e cabe aos professores proporcionarem práticas ativas para que a aprendizagem e construção de conhecimento possa ocorrer da melhor forma. Diante de tal perspectiva, pensar a participação das crianças com o fenômeno dos jogos lúdicos seria uma alternativa para facilitar o processo de ensino-aprendizagem com as crianças.

De acordo com Freire “As condições de verdadeira aprendizagem dos educandos e de transformar-se em reais sujeitos de construção e desconstrução do saber ensinado, ao lado do educador que é o sujeito do processo”. (Freire, 2021, p. 28). Diante do exposto, as práticas que garante a construção do conhecimentos pelos sujeitos do saber são práticas inovadoras, lúdicas e dinâmicas e que ao se tratar da educação infantil consiste na construção do

conhecimento por meio de jogos lúdicos e brincadeiras.

O professor com a sua metodologia apenas pautada no tradicionalismo acaba por influenciar desfavoravelmente o desenvolvimento das habilidades integrais da criança, visto que é as atividades coletivas, lúdicas e os jogos que proporcionam uma aprendizagem ativa e eficaz e as práticas tradicionais se mantêm distante desta postura.

A postura das práticas de ensino tradicional limita a criança a ir além, a ir em busca de conquistar seu próprio conhecimento, sendo a prática de educação, no qual o professor é sujeito ativo e o aluno passivo. De conformidade com Freire, “O educando fixa, memoriza, repete, sem perceber o que realmente significa e o que está sendo posto como ensinamento” (Freire, 1997, p. 33). Vale a crítica a metodologia de ensino pautada unicamente no tradicionalismo, pois as crianças sentem-se desestimuladas e as habilidades que deveriam ser exploradas nessa fase da vida não ocorre com êxito.

Sabendo que as práticas pedagógicas tradicionais limitam a aprendizagem dos estudantes, Freire propunha em suas obras uma proposta de ensino-aprendizagem firmada no processo de busca, incluindo todas as etapas de ensino da educação básica, inclusive a etapa da educação infantil.

Não importa com que faixa etária trabalhe o educador ou educadora . O nosso é um trabalho realizado com gente, miúda, jovem ou adulta, mas gente em permanente processo de busca. Gente formando-se, mudando, crescendo, reorientando-se, melhorando, mas, porque gente, capaz de negar os valores, de distorcer-se, de recuar, de transgredir. (Freire, 2021, p. 141).

É necessário que o processo de ir em busca do próprio conhecimento possa iniciar-se na educação infantil, tendo as mediações precisas dos docentes, podendo criar experiências e possibilidades para que o fenômeno do ensino-aprendizagem seja protagonizado pela criança, e por essa razão a ludicidade e os jogos lúdicos oferecem auxílio fundamental para que a busca pelo conhecimento autônomo seja capaz de ser realizado.

Portanto, as práticas pedagógicas tradicionais não influenciam de forma satisfatória o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, necessitando ser inovadoras e lúdicas para contribuir de maneira válida e efetiva o processo de desenvolvimento integral e o desenvolvimento do processo de

ensino e da aprendizagem, tornando-o mais poderoso e significativo.

## **5.2 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS: NOVAS PERSPECTIVAS**

A educação infantil é o início do convívio e da interação da criança no meio escolar. Pensar nas estratégias a serem utilizadas pelos professores em suas metodologias nesta etapa de educação é de suma importância. Esta etapa da educação básica necessita de processos didáticos-metodológicos que sejam atrativos para seu público, para que possam ter o sentimento de motivação em realizar as atividades, por isso a articulação das atividades com os jogos lúdicos é fundamental.

Diversas são as metodologias de ensino a serem adotadas pelos docentes em sua prática educativa, porém é a partir de sua prática pedagógica que o processo ensino-aprendizagem poderá se dar de forma positiva ou negativa. Ao se trabalhar com o público da educação infantil é importante que o docente e toda equipe escolar pense em práticas pedagógicas que possam estimular a participação e a motivação dos estudantes, mediante que esse é o primeiro contato da criança com o processo de escolarização.

Partindo da perspectiva de Niles e Socha (2014, p. 83), “a forma mais apropriada para conduzir as crianças à atividade, auto expressão e à socialização é através dos jogos, pois são fatores decisivos para se trabalhar com a educação infantil”. Diante desse pensamento, os jogos consistem em ferramentas relevantes a serem incluídas nas propostas pedagógicas dos docentes, o que se configura em uma metodologia ativa firmada na ludicidade.

Ao pensar em metodologias de ensino é preciso analisar a diversidade existente no campo da educação e compreender também a qual público estudantil essa metodologia será aplicada. Na educação infantil, é necessário que a metodologia seja simultaneamente articulada com interações e brincadeiras, como visa a legislação educacional.

A educação infantil é a base para a formação do indivíduo e é através dela que a criança inicia o processo de desenvolvimento de diversas aprendizagens integrais. As crianças são donas de seus direitos no ambiente

escolar, no que tange a Base Nacional Comum Curricular, “São direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação infantil: Conviver, explorar, expressar e conhecer-se”. (Brasil, 2018, p. 38). Nessa perspectiva, é preciso que os direitos de aprendizagem sejam efetutados nessa primeira etapa da educação básica e, com isso, as práticas pedagógicas podem interferir fortemente para que tais direitos possam ou não receber efetivação.

Sabendo que as práticas pedagógicas podem influenciar o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, se faz necessário que as práticas pedagógicas possam ser refletidas pelos docentes, para que o ensino e a aprendizagem possam se dar de forma propícia. Cabe ressaltar que práticas pedagógicas denominadas ativas tendem a facilitar e favorecer a construção do conhecimento das crianças, influenciando positivamente no âmbito educacional.

A priori, as práticas ativas de educação se configuram as que mais favorecem o processo ensino-aprendizagem na educação infantil, visto que utilizam experiências, interações e reflexões para que a aprendizagem possa ser consolidada da melhor forma, construindo autonomia e autoconhecimento. Em contrapartida, as práticas pedagógicas fincadas no tradicionalismo não favorecem a construção da autonomia da criança, pois essa espécie de metodologia de educação firma-se na passividade docente e na superficialidade do conhecimento. Para Santos e Castaman,

Tem-se, então, variados métodos de ensino que podem ser considerados como métodos ativos desde que conduzam o aluno a pensar sobre sua própria aprendizagem durante todas as etapas do processo. Assim, qualquer prática pedagógica planejada e contextualizada para guiar o estudante em seu papel de ator ativo pode ser considerada uma metodologia ativa. (Santos; Castaman, 2022, p. 342)

As práticas ativas de educação tendem a conduzir o aluno a construir sua própria aprendizagem. Por essa razão, utilizar jogos lúdicos nas práticas pedagógicas com as crianças representa uma forma de metodologia ativa, além de ser um atrativo estimulante para as crianças construírem conhecimento a maneira que se divertem.

Com a implementação dos jogos lúdicos nas metodologias ativas se pode alcançar grandes aprendizagens ao utilizar essa prática pedagógica. A resolução de problemas é uma característica marcante das metodologias ativas, o que nos

leva a pensar de como sua articulação com os jogos lúdicos realiza uma satisfatória aprendizagem, pois ao estar em contato com tais jogos o aluno está direta ou indiretamente solucionando problemas.

As crianças são sujeitas a direitos e em toda educação infantil elas são respaldadas também em direitos de aprendizagem. De acordo com a BNCC “Os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil consistem em: Conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se” (Brasil, 2018, p.38). Por essa razão, as práticas educativas no cotidiano escolar devem obedecer tais direitos de aprendizagem e não distanciar-se deles.

As práticas metodológicas docentes de caráter tradicionalistas tentam acelerar a aprendizagem das crianças, o que deveria ser realizado de forma gradual. Na pré-escola, diversas vezes a preocupação com a alfabetização deixa defasagens de aprendizagens nas crianças. O entendimento de alguns pais de que a conquista da leitura e escrita consiste na conquista da alfabetização também é uma cobrança que faz com que a metodologia docente possa sofrer alterações desnecessárias.

Destaca-se, que nas metodologias de ensino arcaico ou tradicional a ludicidade é quase inexistente e o tempo brincante é extremamente limitante, o que é prejudicial para que a criança, principalmente nesse nível de escolaridade, possa desenvolver-se emocionalmente, cognitivamente e socialmente. Ademais, Freire ressalta a necessidade do rompimento de práticas tradicionais e o reconhecimento de práticas que caracterizem-se como libertadoras:

A educação libertadora, problematizadora, já não pode ser o ato de depositar, ou de narrar, ou de transferir, ou de transmitir “conhecimentos” e valores aos educandos, meros pacientes, à maneira da educação “bancária”, mas um ato cognoscente (Freire, 1987, p.39).

É necessário superar a visão inferior que se existe dos jogos lúdicos e entender o caráter pedagógico a qual é destinado, percebendo que as ações desenvolvidas na execução desses jogos e de brincadeiras no ambiente escolar com os pequenos garante a liberdade que a criança precisa para construir o seu saber escolar e de mundo.

O processo de alfabetização é iniciado na Educação Infantil com a chegada da criança no ambiente escolar, porém ocorre durante todo o processo

desta etapa de ensino, acontecendo aos poucos. A linguagem oral e escrita realizada nas turmas de creche e pré-escola são processos que levam a criança a alcançar a alfabetização no futuro com bagagem de conhecimentos já adquiridos.

Algumas práticas ocorrentes na educação infantil consistem em: rodas de leitura, contação de histórias, produção de textos orais, leitura de imagens, escrita sensorial em texturas, identificação das letras e identificação do nome próprio. Todas essas vivências que ocorrem com os pequenos, contribuem para a alfabetização enquanto processo. Não necessariamente a criança precisa escrever letras, seu nome ou saber as palavras que estão escritas em um livro de literatura infantil para que de fato se concretize que esteja aprendendo.

De acordo com o pensamento de Freire, "Só existe saber na busca, invenção e reinvenção, sendo busca inquieta, impaciente e permanente que o indivíduo faz com o mundo e com o outro"(Freire, 1987, p. 33). O processo da construção do conhecimento ocorre cotidianamente, na participação, reinvenção, invenção e busca constante. Fenômenos esses que são fortemente intrinsecamente ligados à essência das crianças que compõem a faixa etária da educação infantil.

Ao pensar estratégias para fugir do tradicionalismo e abraçar a inserção dos jogos lúdicos no cotidiano escolar podemos ter a concepção de que práticas tradicionais podem receber teor lúdico e inovador, tudo dependerá do esforço e criatividade do professor.

A seguir estão sendo propostas algumas atividades de minha autoria a serem realizadas com os jogos lúdicos como práticas pedagógicas na educação infantil. Salienta-se que todas as propostas abaixo foram construídas a partir de atividades tradicionais já existentes, deixando evidente que é possível transformar práticas tradicionais em jogos lúdicos e assim poder facilitar o processo de ensino-aprendizagem e torná-lo em algo mais divertido e prazeroso.

A prática tradicional de aprender as vogais pode desprender-se apenas de traçar sinais gráficos em atividade de grafomotricidade, tentando desenvolver a linguagem escrita. O professor pode utilizar circuito com a vogal A no chão da sala para que as crianças possam percorrer, realizar musicalização com cantigas-de-roda "A dona aranha", estabelecendo a relação da vogal estudada com a letra inicial da palavra "aranha" e também traçar a vogal A em diferentes

texturas para que seja desenvolvido a linguagem escrita articulada a atividade sensorial.

O jogo lúdico pode entrar em cena nesta atividade ao utilizar como recurso didático um jogo da memória incluindo a vogal A e elementos que comecem com sua inicial, para que a criança possa fazer relações entre letra e elementos, estimulando seu raciocínio e concentração. As aprendizagens com os jogos lúdicos precisam da mediação docente, mas é importante deixar claro que o conhecimento e desenvolvimento de habilidades é realizada pela própria criança.

O Jogo de boliche usado geralmente apenas para competições e sem finalidade de aprendizagem pode transformar-se também em um jogo lúdico do “Boliche dos numerais”. Cada peça de boliche terá um numeral exposto e com o auxílio de uma bola pequena, a criança poderá mirar a bola no numeral que o professor relatar, tentando derrubar esse numeral. Nesse jogo lúdico as crianças além de realizar identificação dos numerais, desenvolvem a concentração, atenção e a coordenação motora grossa.

Outra maneira de trabalhar com a identificação dos numerais de forma lúdica consiste em realizar uma fila horizontal de cadeiras da própria sala de referência e a cada cadeira atribuir um numeral. O professor nessa atividade pode pedir para que as crianças de forma individual, observem o comando que ele dará do numeral e realize uma corrida até a cadeira que está representada com esse numeral. Esta atividade auxilia o professor a observar se a criança está identificando os números, além de desenvolver na criança o deslocamento corporal e a percepção auditiva.

Para fugir do tradicionalismo de atividades de correspondência de números e suas respectivas quantidades, podemos pensar de forma estratégica em um circuito dos obstáculos cones, utilizando números expostos em sequência, sendo um em cada cone. Nessa vivência lúdica a criança é desafiada a pular os cones em sequência e simultaneamente realizar a contagem oral dos números e, sendo assim, estará participando da resolução de conflitos, explorando deslocamento corporal e realizando contagem oral dos números.

Uma prática bastante recorrente em todas as escolas é a prática da chamada escolar, feita para verificar os alunos que fazem presentes e os que se fazem ausentes em sala. Prática bastante comum é utilizar chamadas orais, no

qual o professor oraliza o nome do aluno e ele responde com “Presente” para comprovar que está presente em sala. Na educação infantil a chamada escolar ocorre de diversas maneiras, cabendo ao professor essa escolha. Expor letras do alfabeto no chão e pedir que cada criança ao ouvir seu nome localize a letrinha inicial do seu nome é uma forma de chamada escolar envolvendo a ludicidade, pois a criança é desafiada a encontrar a letra inicial de seu nome, atribuindo também noções de identidade.

Pensar estratégias para a inserção dos jogos lúdicos no cotidiano escolar e fugir do tradicionalismo é fundamental para o processo de ensino-aprendizagem na Educação infantil, pois é justamente a transformação do tradicional em lúdico que as crianças dessa etapa da educação precisam. Como afirma Kishimoto, “Quando as situações lúdicas são criadas pelo adulto para estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa”. (Kishimoto, s.d, p. 36). Nesse sentido, é necessário apenas um pouco de criatividade por parte do docente para fazer a inclusão dos jogos lúdicos em atividades que antes recebiam apenas aspectos tradicionais. Isso nos mostra como o tradicionalismo pode se tornar algo inovador e motivador para as crianças quando pensado estrategicamente com a ludicidade.

Em suma, a inserção dos jogos lúdicos recebe relevância na educação das crianças, público da Educação infantil, por consolidar aprendizagens escolares e sociais, corroborando na criança tanto a construção do conhecimento escolar como o social, desenvolvendo habilidades que serão necessárias futuramente. É com essa razão que pensar em estratégias para a inserção dos jogos lúdicos no ambiente escolar se torna uma necessidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho monográfico buscou discutir como os jogos lúdicos podem contribuir para com o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, e, diante das pesquisas realizadas, foi construída a compreensão de que os jogos lúdicos contribuem significativamente para a produção do conhecimento de forma divertida e motivadora na educação infantil, contribuindo com novos saberes acerca da ludicidade, trazendo a perspectiva dos jogos lúdicos de forma centralizada, a qual ainda se encontra escassa de trabalhos monográficos nessa área.

Na fundamentação teórica, consolidada em capítulos, evidenciou-se como os jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil passam por obstáculos, sejam metodológicos ou estruturais, o que faz com que apenas o tradicionalismo possa entrar em cena no espaço de sala de aula.

Ainda que os jogos lúdicos passem por obstáculos para sua implementação, como: desejo dos pais para uma alfabetização precoce e o olhar de inutilidade com relação aos jogos no processo de aprendizagem de seus filhos, falta de recursos pedagógicos nas instituições de ensino, rigidez por parte da normas escolares ao ter a percepção de que atividades impressas tradicionais se configuram as únicas a produzir conhecimento. Embora, tenha muitos obstáculos, os jogos lúdicos é importante a ser trabalhado em sala de referências na educação infantil, pois determina fator contribuinte para que o processo ensino-aprendizagem possa ser efetivado da melhor forma.

Em contrapartida, práticas tradicionais de ensino ainda se tornam recorrente na educação infantil e esta prática pedagógica visa a reprodução do conhecimento, escasso de autonomia. Práticas de ensino apenas pautadas no tradicionalismo nesta etapa corrobora para a formação da superficialidade do conhecimento, escasso de questionamento e presente de cansaço por parte das crianças.

É necessário que as práticas pedagógicas, nessa primeira etapa da educação básica, possam ser práticas ativas, sendo os jogos lúdicos caracterizados por prática pedagógica ativa. Quando a prática pedagógica é ativa o aprendiz se caracteriza como protagonista do seu próprio caminho para a

formação do conhecimento, sendo por essa razão que a prática dos jogos lúdicos se manifesta tão importante, pois o conhecimento nessa prática lúdica ocorre a partir da participação do sujeito.

A princípio, também foi abordado no trabalho a Base Nacional Comum Curricular - BNCC como documento normativo que oferece apoio a efetivação dos jogos lúdicos nas práticas pedagógicas, pois determina como eixo estruturantes a se alcançar um desenvolvimento integral das crianças com interações e brincadeiras. Nessa razão, os jogos lúdicos ganham forte importância pois se trata de uma brincadeira com finalidade educativa e auxilia de maneira significativa o desenvolvimento integral.

Ao decorrer desse trabalho, observou-se como as práticas tradicionais de ensino podem se transformar em jogos lúdicos para dinamizar o processo de ensino-aprendizagem. O professor só precisa utilizar a criatividade lúdica para que uma atividade tradicional possa transformar-se em jogo lúdico, sendo assim é possível a implementação dos jogos lúdicos para a efetivação de uma aprendizagem satisfatória.

Se faz justo que fique claro que o tradicionalismo não se configura uma prática de ensino totalmente fracassada na primeira etapa da educação básica, porém o que levei em consideração é que apenas o uso do tradicionalismo, sem nenhum recurso lúdico, pode levar ao fracasso escolar devido à exaustão que o ensino tradicionalista causa nas crianças.

Assim, reforça-se que o jogo lúdico é importante e oferece contribuições significativas no processo ensino-aprendizagem na etapa da educação infantil, porém o que dificulta a sua implementação nas salas de referência é justamente o uso recorrente do tradicionalismo.

Portanto, aponta-se para a importância de novas reflexões sobre a contribuição dos jogos lúdicos e sua importância e de como as práticas pedagógicas tradicionais dificultam a inovação através dos jogos no processo de ensino e de aprendizagem na educação infantil. Por isso, este trabalho pode servir de aporte para que outros trabalhos futuros possam ser criados, visando a pesquisa e investigação das contribuições dos jogos lúdicos para o processo ensino-aprendizagem e como consiste em alternativa relevante para estimular a produção do conhecimento e não permanecer apenas no tradicionalismo.

## REFERÊNCIAS:

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CUNHA, Edilene Batista. **A contribuição do lúdico para a aprendizagem das crianças da educação infantil**. 2014. Monografia (Curso de licenciatura plena em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba - UFPB. Pitimbu. 2014.

Disponível

em:file:///C:/Users/rayss/Downloads/EBC06022015%20(1)\_241215\_225044.pdf. Acesso em 16 dez. 2024.

CRUZ, Cristiano Cordeiro, David Ausubel – Aprendizagem significativa. Unicamp. s.d. Disponível em:

file:///C:/Users/rayss/Downloads/DAVID\_AUSUBEL\_APRENDIZAGEM\_SIGNIFICATIVA.pdf. Acesso em: 08 maio. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 71 ed. Rio de Janeiro/ Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987

GARCIA, Rosemary Alves de Souza; SÁ, Fabrícia Soares de Araújo; RODRIGUES, Silvia Adriana. Brincar na Creche: Um Olhar Sobre Teses e Dissertações. **Rev. FSA**, Teresina, v. 18, n. 6, p. 118-132, jun. 2021

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**. São Paulo, Vol. 6, 46-63 junho de 1995

KISHIMOTO, Tizuro Morchida (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 13ª edição. São Paulo: Cortez, 2017.

LEITE, Madson Márcio de Farias. A contribuição de Vygotsky na educação especial: desenvolvimento e aprendizagem. **Kiri-Kerê: Pesquisa em Ensino**, n.11, dez. 2021

**Manual de produção científica [recurso eletrônico]** / Organizadores, Sílvia H. Koller, Maria Clara P. de Paula Couto, Jean Von Hohendorff. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Penso, 2014.

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

NILES, Rubia Paula Jacob; SOCHA, Kátia. A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Ágora**. R. Divulg. Cient. , v. 19, n. 1, p. 80-94, jan/jun. 2014 (ISSNe 2237-9010)

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **METODOLOGIA DO**

**TRABALHO CIENTÍFICO: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico.** 2° ed. Novo Hamburgo - Rio Grande do Sul - Brasil, 2013

RODRIGUES, Polyana Marques Lima; LIMA, Willams dos Santos Rodrigues; VIANA, Maria Aparecida Pereira. A importância da Formação continuada de professores da educação básica; A arte de ensinar e o fazer cotidiano. **Saberes docentes em ação.** ISSN 2525-4227, v. 03, n. 01, setembro de 2017

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

SANTOS, Andréa Ferreira. **O processo de alfabetização na educação infantil.** 2013. p. 37. Monografia (Curso de Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba - UFPB. João Pessoa. 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3035/1/AFS04102013.pdf> . Acesso em 27 jan 2025

SANTOS, Danielle Fernandes Amaro; Castaman, Ana Sara. Metodologias ativas: uma breve apresentação conceitual e de seus métodos. **Revista Linhas.** Florianópolis, v. 23, n. 51, p. 334-357, jan./abr. 2022.

SILVA, Hiara Jane. **A relevância do lúdico na educação infantil.** 2018. p. 38. Monografia (Curso de Pedagogia) - Universidade aberta do Brasil - UAB; Universidade Federal da Paraíba - UFPB. Duas estradas. 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/13182/1/HJS01022019.pdf> . Acesso em 15 dez. 2024.

TAILLE, Yves de La; OLIVEIRA, Marta Kohl; DANTAS, Heloysa (Orgs.). **Teorias psicogenéticas em discussão.** São Paulo. Summus, 2019.

VIGOTSKII, L.S; LURIA, A.R, LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. LEONTIEV, Aléxis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 11 ed. São Paulo. Ícone, 2010, 119-142.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem.** Ed: MORAES, Ridendo Castigat. [S.l.: s.n.], s.d.