

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JAÍNE DE ARAÚJO¹
JULIANA DE ARAÚJO²

RESUMO

Neste trabalho iremos abordar a importância do lúdico na educação infantil, onde utilizaremos este como recurso pedagógico, fazendo com que a criança desenvolva seu processo de aprendizagem de forma prática e divertida. Ao se falar em lúdico, podemos afirmar que esta metodologia traz uma série de benefícios, pois a criança além de aprimorar e melhorar seu desenvolvimento cognitivo também irá desenvolver habilidades socioemocionais através da interação e dos desafios aplicados na brincadeira. Como embasamento teórico para o desenvolvimento deste trabalho, utilizamos como base o livro “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação” publicado por Kishimoto em 2001 que afirma que a relação entre o jogo e a educação sempre despertou a atenção de pensadores desde os mais tempos remotos da humanidade e em sua obra de 2003 defendeu a ideia de que o jogo é o elemento fundamental para a educação e desenvolvimento infantil, como parâmetro curricular a BNCC que define o conjunto de aprendizagens essenciais para o desenvolvimento dos alunos em todas as suas etapas e modalidades da Educação Infantil.

Palavras Chave: Lúdico, Educação Infantil, Ensino e Aprendizagem

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo enfatizar sobre a importância do lúdico na educação infantil e o quanto isto contribui para o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos na educação potencializando assim aprendizagem através do brincar.

Através do brincar, a criança desenvolve uma interação espontânea e livre, fazendo com que seu desenvolvimento seja ampliado, pois a criança brincando desenvolve habilidades psicomotoras, sociais, cognitivas e afetivas. A brincadeira faz com que a criança explore o mundo, trabalha a criatividade, constrói sua personalidade, explora ambientes, amplia seus pensamentos, se reinventa, se

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

movimenta e assim adquirindo conhecimento pois seu pensamento vai além das suas fronteiras cognitivas utilizando a imaginação e a interação.

Na educação infantil é extremamente importante e necessário que a criança aprenda de forma prazerosa, pois é nessa etapa que a criança constrói seu conceito sobre o que é o processo de ensino e aprendizagem, e por isso o professor deve incluir na prática escolar atividades lúdicas para que a criança sinta prazer em aprender, segurança no professor e assim esteja aberta para a aprendizagem, pois ela vai dar abertura para o aprendizado.

A escola tem como papel promover ao aluno um espaço de interação, com ações voltadas ao processo de ensino e aprendizagem dos alunos sendo papel do professor ser o mediador deste processo utilizando metodologias de ensino que inclua brincadeiras, dinâmicas e jogos fazendo com que a aula fique mais atrativa, instigando os alunos a serem mais ativos, reflexivos, com autonomia e criticidade.

A temática deste trabalho é demonstrar o quanto o lúdico contribui para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, a importância de se promover um espaço para o lúdico e de se aplicar jogos e brincadeiras no plano de ensino.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 O que é brincar?

A palavra brincar vem da tem origem latina. Vem de vinculum que quer dizer laço, algema, e é derivada do verbo vincire, que significa prender, seduzir, encantar. Vinculum virou brinco e originou o verbo brincar, sinônimo de divertir-se.

Na educação infantil, conforme consta na Base Nacional de Ensino Comum, a criança tem o direito de brincar de diversas formas e em diferente espaços e tempos, ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, cognitivas, sensoriais, expressivas, sociais e relacionais.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

Segundo ROSSETO, A. J; ARDIGÓ, A; COSTA, C.A; D'ANGELO, F. (2009) o brincar de forma proporcional proporciona diversos benefícios como: resgatar valores humanos, como amizade, cooperação, solidariedade e respeito; favorece a interação entre indivíduo e meio ambiente; constrói regras, normas e atitudes positivas; amplia oportunidade de desenvolvimento psicomotor, cognitivo e socioafetivo e também forma cidadãos críticos, participativos e conscientes de seu papel na sociedade, visando a torná-la mais justa e democrática.

Conforme Kishimoto, (2001, p.64)

... para Vygotsky, o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real; para Piaget, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

A ludicidade aplicada em sala de aula compreende em uma forma de ensinar e aprender brincando, gerando no aluno estímulos e prazer estabelecendo uma relação entre o professor e o aluno de afeto, autonomia e aquisição de conhecimentos pois traz para a sala de aula elementos do cotidiano relacionados com o novo conhecimento.

2.2A Importância do brincar

Noutro tempo, na idade média, a criança era vista como um “adulto em miniatura”, não havia diferença entre ambos.

“A criança era, portanto, diferente do homem, mas apenas no tamanho e na força, enquanto as outras características permaneciam iguais” (ARIÈS, 1981, p.14).

A infância era vista como algo sem valor, por não haver distinção entre o mundo do adulto e o mundo da criança. As meninas tinham o papel de ajudar nas tarefas do lar, como limpar a casa, cuidar dos irmos mais velhos, ajudar as mães a fazer comida e já os meninos acompanhavam seus pais nas suas atividades. Nota-se que nesta

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

época, as crianças não tinham diferencial, eram apenas preparadas para assumir a vida adulta.

Com o passar dos anos, foi se formando uma visão a infância que foi refletindo aos poucos nos lares, nas escolas e na sociedade e no século XIX se rompeu todas as barreiras onde se passou a olhar a criança como um indivíduo com necessidades diferenciadas com direito a um tratamento mais específico passando a serem valorizadas, protegidas e defendidas.

Para Kishimoto (2001, p.11)

O jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

A partir dessa nova perspectiva não apenas as crianças passaram a ser vista com relevância, mas também o brincar, percebendo que a aplicação de jogos e brinquedos no meio educacional contribuía de forma significativa no desenvolvimento social, cognitivo, motor e afetivo das crianças.

De acordo com a BNCC:

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)²⁷, em seu Artigo 4º, definem a criança como sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

A criança tem o brincar como necessidade, como algo essencial, pois é na brincadeira que a criança amplia seu desenvolvimento e desafia suas ações, através dos desafios impostos na brincadeira, a criança busca formas de resoluções do problema e quando a mesma atinge seu objetivo além de satisfazer suas necessidades de conquista procura novos desafios e assim cada vez mais se sente confiante e mais competente para ir além dos seus desafios.

Segundo Piaget existem quatro estágios de desenvolvimento cognitivo infantil:

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

- Estágio sensório-motor - de 0 a 2 anos: Nessa etapa as crianças aprendem testando seus próprios reflexos e movimentos, desenvolvendo coordenação motora, sensações e percepções. O entendimento do mundo se dá por experimentação, através do reconhecimento de objetos, e da interação com o mundo a sua volta.
- Estágio pré-operacional - de 2 a 7 anos: Neste estágio a criança começa a dominar a linguagem e também a assimilar o símbolos de comunicação. É a partir desta fase que a criança começa a nomear objetos, classificar, imitar e imaginar, mas nesta fase também ela tem a capacidade mental de lembrar deles. Nesta fase a criança é mais egocêntrica e tem dificuldade de distinguir o certo do errado;
- Estágio operatório-concreto - de 7 a 11 anos: Nesta fase a criança tem capacidade cognitiva de resolver alguns problemas, de se colocar no lugar dos outros e entender conceitos morais sobre o certo e o errado, ela passa a ter uma maior capacidade de interpretação e alguns conceitos são interiorizados.
- Estágio das operações formais – de 11 a 14 anos: Nesta etapa, já considerada fase da adolescência, o indivíduo começa a pensar de forma individual, consegue criar teorias, conceitos e hipóteses mais estruturadas, refletindo de forma crítica sobre o mundo ao seu redor. É nesta etapa que se cria autônima e independência.

Durante o estágio sensório-motor, o professor pode trabalhar com as crianças atividades que envolvem movimentos e ações, trabalhando com sons, tato e movimentação corporal. Na fase pré-operacional a imaginação da criança flui de forma ilimitada, nesta etapa deve se trabalhar com criação de histórias e brincadeiras de faz de conta, utilizando fantoches, bonecos e atividades culturais. Na fase operatório-concreto pode se trabalhar com objetos e atividades que ajude a desenvolver o cognitivo como por exemplos jogos de tabuleiros e passatempos. Já na fase de operações formais o mais adequado é se trabalhar são com os estímulos ideias que ajudam o indivíduo a se expressar como dança e atividades em grupos.

Apresentado os estágios de desenvolvimentos e relacionando com as etapas de aprendizagem, podemos notar que em cada etapa a criança se desenvolve através de estímulos específicos.

Conforme foi exposto acima, fica nítido que o brincar está presente em todas

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

as etapas de desenvolvimento da criança e pode ser trabalhado de várias formas, por isto o jogo é uma ferramenta de extrema importância pois faz a criança desenvolver habilidades, se sociabilizar, ampliar sua imaginação e adquirir conhecimentos.

2.3 Jogos e brincadeiras na educação Infantil

Os jogos e brincadeiras são elementos de total importância na vida dos alunos e estes fazem parte do cotidiano dentro e fora da sala de aula, principalmente na educação infantil.

A aplicação dos jogos em sala de aula é de extrema importância para o desenvolvimento da criança pois faz com que as mesmas desenvolvam a capacidade de interação, de compartilhamento e atenção, aprendendo a trabalhar com regras, com direitos e deveres, proporcionando interação entre os alunos e desenvolvendo o cognitivo.

Para Kishimoto (2001, p. 80)

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproxima-los dos conteúdos culturais a serem veiculador na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

Para se utilizar o jogo de forma genuína garantindo que o mesmo será aplicado de forma educativa, o educador precisará desenvolver estratégias que despertem o interesse dos alunos, o mesmo deve fazer com que as crianças interajam de forma sadia, sabendo competir, a fim de que eles compreendam que ao brincar pode ser ganhar ou perder e que isto faz parte dos critérios do jogo e são as possibilidades que resultam a brincadeira.

A utilização de brinquedos educativos tem como finalidade ensinar, desenvolver e educar de forma prazerosa garantindo o processo de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

Segundo Kishimoto (2001, p. 36)

O brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica: mobiles destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo música, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Conforme dito anteriormente, fica evidente que cada tipo de brinquedo pode ser trabalhado de forma significativa no desenvolvimento psicomotor do aluno em paralelo com o social, cognitivo e afetivo das crianças.

O processo de aprendizagem depende muito da motivação e do interesse do aluno sobre o que está sendo ensinado e quando o professor consegue instigar a curiosidade e o anseio da criança em querer fazer a atividade ele garante uma aula interessante, no qual os alunos participam e prestam atenção, fazendo com que a aprendizagem ocorra de forma fácil e tranquila garantindo mais efetividade na proposta apresentada.

De acordo com Kishimoto (2001, p. 36)

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

Para se trabalhar de forma educativa é fundamental que o professor desenvolva estratégias que despertem interesse no aluno e o mesmo aprenda a competir de maneira sadia e entenda que no jogo, perder ou ganhar, são possibilidades que podem ocorrer. Estimulando o desenvolvimento do raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização, é necessário mostrar que a criança é capaz acreditando em seu potencial, encorajando-

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

a para sentir confiança e assim ter a autonomia, mas é preciso compreender que existe perder e é necessário mostrar que é normal e que não será o fim do mundo.

As brincadeiras fazem com que as crianças, além de aprender as regras, conviver socialmente e garantir aprendizagem, também contribui para assimilação de conteúdos de forma eficaz e descomplicada, mas para que isso ocorra é necessário que o professor trabalhe de forma planejada e leve em consideração alguns fatores como a idade da criança, o espaço físico e os recursos disponíveis.

Vygotsky (1979) afirma que a criança, ao brincar aprende muito, o que aparenta apenas ser uma distração é na verdade uma ferramenta importante para seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, pedagógico, pois, é nas atividades lúdicas que a criança vai expor seus sentimentos, seus pensamentos, seus medos e suas preocupações para assim descobrirem suas potencialidades e se sociabilizam.

2.4 A posição do professor sobre o lúdico

O papel do professor é fundamental para o desenvolvimento de atividades lúdicas aplicadas na sala de aula.

É importante ressaltar que o ambiente escolar deve ser visto pelo aluno como um lugar agradável e apropriado onde o professor deve ser o mediador do conhecimento e a relação entre ambos deve ocorrer de forma produtiva afim de se garanti resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem.

Para ROSSETO, A. J; ARDIGÓ, A; COSTA, C.A; D'ANGELO, F. (2009) a aprendizagem depende muito do vínculo criado entre professor e aluno, ele afirma que se esta relação for baseada em segurança e cumplicidade garante-se uma aprendizagem de forma eficiente, prazerosa e duradoura.

A aplicação de jogos como metodologia didática faz com que o educador garanta uma aprendizagem significativa e genuína e também coopera para uma formação social, trabalhando o respeito, a cooperação e cumprimento de regras trabalhando assim o desenvolvimento social através do convívio com outros alunos.

Segundo Kishimoto (2001) o desenvolvimento cognitivo não consiste em acumular informações, mas sim em reestruturar as informações anteriores quando

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

estas entram num novo sistema de relações. O conhecimento é adquirido por um processo de natureza assimiladora e não simplesmente registradora.

Na educação infantil as crianças são sinceras aos seus sentimentos e emoções, elas verbalizam o que estão sentindo e suas vivencias do dia a dia, por isso, cabe ao educador utilizar desses momentos e vivencias para promover a sociabilização e trabalhar o conhecimento dos alunos para garantir uma aprendizagem de maneira fácil e agradável, pois a criança irá trabalhar de forma mais estruturada seu conhecimento por já ter uma concepção criada pelo fato que o professor irá partir de suas vivencias.

Segundo Soares, et al (2023 p.7)

É papel do professor realizar uma prática pedagógica que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem prazerosa e significativa, que ofereça uma educação de qualidade contribuindo para que a criança entenda e supere a realidade em que vive, criando no espaço escolar laços de respeito e solidariedade. Neste contexto, as crianças sentem-se livres para expressarem suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das diferentes formas de linguagem, promovendo e estimulando a criatividade, valorizando e respeitando a brincadeira.

Pode se afirmar que o lúdico é um recurso pedagógico valioso para a valorização do movimento, das relações sociais e da solidariedade. O brincar é uma necessidade da criança, pois brincando a criança se sociabiliza, se expressa e aprende.

Segundo Silva, a ludicidade é uma necessidade para os adultos, mas principalmente para as crianças, pois é através da brincadeira que a criança desenvolve aspectos físicos, motores, psicológicos, sociais e afetivos além de ajudar no processo de aprendizagem. O lúdico pode trazer inúmeros benefícios, quando bem utilizado em sala de aula, p que fica nítido que sua inclusão no âmbito escolar é muito importante e deve ser valorizado e praticado desde o início da vida escolar dos alunos.

O lúdico faz com que a criança desenvolva um equilíbrio entre o mundo real e o mundo imaginário garantindo de forma prazerosa a aprendizagem, por este, as atividades lúdicas possibilitam a introdução de valores, cultura, assimilação, sociabilização e criatividade.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

O professor não deve utilizar os jogos e brincadeiras apenas para preencher o tempo livre como distração. O professor deve conciliar a atividade lúdica ao currículo escolar, utilizando da brincadeira como apoio pedagógico facilitando assim o aprendizado das crianças.

Segundo ROSSETO, A. J; ARDIGÓ, A; COSTA, C.A; D'ANGELO, F.(2009), a aprendizagem é mais significativa quando o aluno consegue estabelecer relações com sentido entre o seu conhecimento e o novo, a mesma te ver com a seleção de conteúdos com significados para as crianças, onde o novo não pode estar desconectado do velho. É necessário que se crie um ambiente onde os conhecimentos possam ser reconstruídos e atualizados.

É essencial que o professor analise suas práticas pedagógicas a fim de verificar se a aprendizagem está sendo aplicada de forma genuína e efetiva aos seus alunos.

De acordo com Schultz, Muller e Domingues (2006, p.5):

Uma proposta lúdico-educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos, ele precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles.

O professor deve promover essa sociabilização em sala de aula, pois é na relação de professor entre aluno e de aluno entra aluno que a criança despertará o desejo de estar presente e assim desenvolver espontaneamente novas habilidades e novos conhecimentos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico aplicado no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, mostrou-se como ferramenta de ensino, algo essencial para o processo de ensino e aprendizagem.

É de extrema importância que o professor desenvolva um papel de mediador do conhecimento, trabalhando de forma objetiva garantindo assim a aprendizagem.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

O brincar deve ser utilizado como um recurso pedagógico que possibilite ao aluno criar e construir seu próprio conhecimento, ou seja, através das atividades lúdicas o aluno, a partir de suas vivências, constrói seu conhecimento através das atividades e conforme seu tempo e suas necessidades.

Enfim, conforme explicito neste artigo, pode ser afirmar que o brincar proporciona um desenvolvimento saudável e prazeroso, pois ao ser aplicado em sala de aula proporciona uma metodologia de ensino mais leve, garantindo assim uma aprendizagem efetiva e genuína, contribuindo para a formação do indivíduo de forma independente, sendo capaz de interagir socialmente, respeitando regras, agregando valores, partindo desde a infância até a vida adulta.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Trad. Dora Flaksman. 2ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

BNCC. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil>.

Acesso em: 29 abr 2023

Dicionário etimológico. Disponível em:

<https://www.dicionarioetimologico.com.br/brincar/>. Acesso em: 29 abr 2023

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Editora Cortez, 2001

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2003

Ninhos do Brasil. Disponível em: <https://www.ninhosdobrasil.com.br/quais-sao-os-4-estagios-de-piaget>. Acesso em: 26 Abr. 2023.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ASPECTOS PRESENTES NA PRÁTICA DOCENTE. Disponível em:

https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/1037/1/tcc_art_carlenemichelypereirasilva.pdf. Acesso em: 29 Abr. 2023.

ROSSETO, A. J; ARDIGÓ, A; COSTA, C.A; D'ANGELO, F. Jogos educativos: estrutura e organização da prática. São Paulo: Editora Phorte, 2009

SCHULTZ, Elis Simone. MULLER, Cristiane. DOMINGUES, Cilce Agne. A ludicidade e suas contribuições na escola, 2006.

Soares, et al. A Ludicidade na prática docente: O que pensam os professores.

Disponível em:

<https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938>. Acesso em: 24 Abr. 2023.

Toda Matéria –Jean Piaget. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/jean-piaget/>. Acesso em: 29 Abr. 2023.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP – email: jainearaujo.ata@icloud.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade União Cultural do Estado de São Paulo (UCESP), Araçatuba/SP - email; julianaaraujo.ata@gmail.com