

## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE E DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS: REFLEXÕES E PRÁTICAS

Tatiana Elisabeth Vanz Pereti  
Marco André Serighelli Serighelli

### Resumo

O texto aborda a ludicidade e dos jogos no processo de aprendizagem na Educação Infantil e nos Anos Iniciais, questionando como essas práticas contribuem para o desenvolvimento das crianças. O objetivo é compreender como a incorporação de atividades lúdicas pode potencializar o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo, social, motor e emocional. A justificativa destaca a importância social do tema, que promove inclusão e impacta positivamente a formação docente. No desenvolvimento, conceitos de ludicidade, aprendizagem, jogos e diversidade em sala de aula são explorados, fundamentados em documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A BNCC reconhece o brincar como elemento estruturante na educação infantil, essencial para a transição aos anos iniciais, promovendo aprendizagens significativas e inclusivas. A abordagem metodológica está pautada em uma pesquisa bibliográfica e documental, ressaltando que intervenções pedagógicas planejadas e alinhadas às necessidades e diversidades dos alunos tornam o ensino mais eficaz. Atividades lúdicas, além de enriquecerem o ambiente educacional, facilitam a integração dos conteúdos ao cotidiano infantil.

Palavras-chave: Ludicidade. Diversidade. Educação Infantil e Anos Iniciais. Estágio Supervisionado.

### 1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é a etapa inicial da Educação Básica, atendendo crianças de 0 a 5 anos, conforme a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996). Nesse período, ocorre o primeiro contato das crianças com o ambiente escolar, fundamental para o desenvolvimento integral. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) consolida a Educação Infantil como direito e dever do Estado, obrigatória para crianças de 4 e 5 anos, destacando também que o Ensino Fundamental, iniciado aos 6 anos, é a etapa mais longa da Educação Básica, marcada pela transição e aprofundamento de conhecimentos.

O projeto de estágio envolveu análises na Educação Infantil e Anos Iniciais, realizadas em duas escolas de Videira/SC. Na rede pública, observou-se a turma de Pré I do CEMEI Monteiro Lobato, com foco em práticas que tornam a aprendizagem significativa. Em seguida, na Escola Municipal de Educação Básica Prefeito Waldemar Kleinubing, analisou-se a rotina do 3º ano do Ensino Fundamental, observando estratégias pedagógicas e o impacto das atividades no engajamento e participação dos alunos. Em ambas as turmas, notou-se que momentos lúdicos despertam maior interesse e motivação, reforçando a importância do tema proposto.

O projeto "A Importância da Ludicidade e dos Jogos no Processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil e Anos Iniciais: Reflexões e Práticas" será implementado no segundo semestre de 2024 no CEMEI Monteiro Lobato, com alunos de Pré I, e no primeiro semestre de 2025, no 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Prefeito Waldemar Kleinubing. A ludicidade e os jogos destacam-se como ferramentas pedagógicas eficazes, promovendo motivação e aprendizagem em um ambiente dinâmico e inclusivo.

O objetivo geral é compreender como a ludicidade e os jogos potencializam o aprendizado e o desenvolvimento das crianças. Entre os objetivos específicos, estão o uso dessas práticas para desenvolver habilidades cognitivas e motoras, criatividade, imaginação e habilidades sociais, considerando a inclusão e os diferentes estilos de aprendizagem. Essas abordagens impactam positivamente o desenvolvimento integral dos alunos e exigem reflexão e formação docente sobre práticas pedagógicas eficazes.

## 2 DESENVOLVIMENTO

A importância da brincadeira no desenvolvimento integral das crianças, principalmente durante a vida escolar, é um tema que tem sido amplamente discutido e com o “[...] passar do tempo, as escolas estão fundamentando cada vez mais a prática lúdica, incluindo em suas aulas os jogos, brinquedos e brincadeiras [...]” (Cintra; Oliveira; Dantas, 2022, p.2).

Neste contexto, o professor é visto como mediador do ensino-aprendizagem onde este desenvolve o papel de transmitir os seus conhecimentos, buscando sempre o desenvolvimento do aluno e é na escola que ele assume a responsabilidade pela educação. Diante disso é importante ressaltar que, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017, p.14), “[...] a escola é um lugar de aprendizagem e de democracia, na qual devem ser assegurados o respeito às singularidades de cada indivíduo, o respeito à diversidade e o não preconceito”. Desta forma, o planejamento pedagógico do educador que visa usar o lúdico e os jogos nas suas atividades, deve estar alinhado a essas premissas para que seja garantido um ensino e aprendizagem de qualidade.

Antes de avançar nas questões conceituais sobre ludicidade, se faz importante discorrer sobre alguns documentos que falam sobre a Educação, mais especificamente sobre a Educação Infantil e Anos Iniciais e saber o que estes dizem sobre o tema.

Com a Constituição Federal de 1988, o atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a 6 anos de idade torna-se a dever do Estado. Posteriormente, com a promulgação da LDB, em 1996, a Educação Infantil passa a ser parte integrante da Educação Básica, situando-se no mesmo patamar que o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. E a partir da modificação introduzida na LDB em 2006, que antecipou o acesso ao Ensino Fundamental para os 6 anos de idade, a Educação Infantil passa a atender a faixa etária de zero a 5 anos. (BNCC, 2017, p.35)

É importante destacar também que o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990) diz que toda criança tem o direito de brincar e Cintra et al. (2022, p.5) ressalta que “com base nesse direito, tanto a Lei de Diretrizes e Bases (LDB), quanto o Estatuto da Criança e do Adolescente, trazem normas que asseguram esse direito que, em âmbito escolar, inicia-se na educação infantil”.

A BNCC como documento norteador para a Educação “define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica” (BNCC, 2017, p.7). Em seu capítulo que versa da Educação Infantil afirma que:

[...] os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (BNCC, 2017, p.37)

Na citação acima ao se falar de interações e brincadeiras é possível remeter ao lúdico, pois esta palavra tem “origem latina “ludus” que significa jogo, porém o termo lúdico não se refere apenas ao jogar, mas também a brincadeira, brincar, movimentar” (Cintra et alt., 2022, p. 2).

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BNCC, 2017, p. 37)

Referente aos Anos iniciais, a BNCC também valoriza a ludicidade na aprendizagem e isso fica evidente quando este documento diz que:

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. [...]. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. (BNCC, 2017, p. 57)

Perante ao exposto, fica claro que a BNCC reconhece a importância da ludicidade na Educação quando traz o brincar como eixo estruturante na Educação Infantil e nos Anos Iniciais assume um papel de complementar o processo de ensino e aprendizagem.

Para Massa (2015, p.113) a compreensão da ludicidade “e sua manifestação na educação e na vida do indivíduo, seja ele professor ou estudante”, passa pelo entendimento “do seu significado etimológico”.

No contexto educacional a importância de encontrar outros métodos de ensino que vão além das abordagens tradicionais tem sido um grande desafio, segundo Massa (2015, p. 112), “não é mais possível educar usando o mesmo processo adotado há vinte anos e que foi responsável pela formação de uma geração”, destaca também que “diante desse cenário, é necessário um novo olhar sobre o processo de construção do conhecimento para viabilizar uma conscientização e uma transformação profunda na educação”. Então a ludicidade apresenta-se como “um convite para um novo olhar para a mediação didática, reforçando a interação lúdica e criativa na sala de aula” (Massa, 2015, p.113).

Referente ao conceito, Massa (2015) afirma que, apesar de ser amplamente utilizada no contexto educacional, a palavra ludicidade não

está presente no dicionário da língua portuguesa. Ele salienta que não existe uma outra palavra que abranja todos os significados atribuídos a ludicidade. Contudo, em latim, a palavra LUDUS foi encontrada como a que mais se aproxima do verdadeiro significado de ludicidade, englobando toda a gama de significados relacionados ao jogo.

Em situações do trabalho pedagógico, a ludicidade e os jogos no contexto da Educação Infantil e Anos Iniciais, conceitos como o "brincar", "jogar", "brinquedo", "recriar" e "lazer", apontados anteriormente se configuram como peças fundamentais para a compreensão e o desenvolvimento de uma proposta dinâmica do processo de ensino e aprendizagem. À primeira vista se apresentam como palavras simples, porém esses representam pilares da pedagogia lúdica, abrindo portas para um universo de possibilidades no ensino e na aprendizagem.

Contudo, Votto e Porciúncula (2017, p.1) afirmam que a ludicidade é um fenômeno que inúmeros teóricos vêm estudando este termo e associando a diferentes enfoques.

[...] como socioculturais (Huizinga, 1971; Benjamin, 1984; Kishimoto, 1998, 2006; Brougère, 1998, 2002), que enfatizam jogo e brinquedo como elementos desenvolvidos a partir do contexto sociocultural do sujeito; educacional, dissertando sobre a Educação Lúdica a partir dos escritos de Almeida (1990), e conceituando o lúdico temos Luckesi (2000, 2002) e Dantas (2002) [...].

Nesse contexto, tanto a criança como o adulto "se desenvolvem [imersos] nessa cultura, dispondo dos elementos desta, para criar, brincar e realizar representações da sua realidade, constituindo assim, uma cultura lúdica" (Votto; Porciúncula, 2017, p.1). Desta forma compreende-se por cultura lúdica "uma estrutura complexa e organizada, constituída de brincadeiras conhecidas e disponíveis, de costumes lúdicos, brincadeiras individuais, tradicionais ou geracionais, entre diversas atividades" (Votto; Porciúncula, 2017, p.1)

Os autores ainda reforçam que o lúdico que envolve o jogo e a brincadeira, apresenta diferentes significações.

O primeiro deles seria caracterizado pela ação dos seres que jogam, sendo uma atividade complexa. O segundo nível se refere ao jogo a partir de um sistema de regras. Durante a atividade lúdica, esses dois níveis se sobrepõem, tendo em vista que “quando o jogo se desenrola, há jogo no sentido da situação lúdica e presença de um jogo no sentido de sistema de regras”. (p.15). O terceiro está relacionado ao objeto em si, podendo estar associado ao brinquedo. (Brougere, 1998, apud Votto e Porciúncula, 2017, p.1)

Sob a perspectiva da educação o brincar e a ludicidade, com toda sua complexidade, são elementos que podem estar integrados à prática educativa. Pois, segundo (Kishimoto, 2010 apud Votto; Porciúncula, 2017), a importância da ludicidade se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver.

Diante do exposto percebe-se o termo ludicidade remete ao brinquedo, jogos e brincadeiras. Porém, Sandini e Paz (2023) reiteram que os brinquedos e brincadeiras tradicionais, que formam a base da ludicidade, originalmente não foram criados para serem utilizados por crianças, e muito menos para ajudar na aprendizagem infantil. Segundo Kishimoto (2014, apud Sandini e Paz, 2023, p.8) “geralmente, surgiam de situações do cotidiano da sociedade como forma de manifestação, relacionando-se às situações que rodeavam e afligiam as pessoas.

Portanto é importante reconhecer que a ludicidade apresentou um histórico com significações e conceitos diversos, que apesar de sua origem, se transformou numa ferramenta valiosa no contexto educacional, proporcionando um ambiente propício para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

### 2.2.1. Ludicidade e Aprendizagem

A ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem, especialmente na educação infantil e anos iniciais. Ao incorporar elementos lúdicos, como jogos, brincadeiras e atividades criativas, o ambiente educacional torna-se mais envolvente e motivador para as crianças. Lembrando que esse recurso pedagógico “constitui uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças” (Freitas, 2020, p.15). Desta forma é importante saber como a ludicidade pode interferir no desenvolvimento da criança e melhorar o seu aprendizado.

O trabalho pedagógico do professor, de modo geral, envolve a criação de ambientes educativos onde o mesmo atua como mediador da aprendizagem. Diante disso, o educador pode incorporar atividades lúdicas na sua prática de ensino oportunizando ao aluno uma experiência educativa mais completa e enriquecedora pois, segundo Muniz (2021, p.3):

[...] o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade

Para o autor, as metodologias podem diferir significativamente entre os profissionais, mas as abordagens lúdicas são sempre essenciais, especialmente para as crianças, que constantemente vivenciam novas experiências educacionais e mesmo em casa, elas aprendem diversas coisas que devem ser aproveitadas pelo professor, valorizando o conhecimento prévio de cada aluno.

Cirilo (2015, p.7) destaca que “o lúdico só não se restringe a somente jogos e brincadeiras, a ludicidade vai além”. Deste modo, se faz pensar que a ludicidade deve ser algo que deve estar intrínseco a prática pedagógica do professor, que deve estar inerente ao seu pensar quando faz

seu planejamento objetivando alcançar um ensino-aprendizado mais eficaz e efetivo. A autora ainda cita que “o docente deve explorar novas maneiras de passar o conteúdo com formas diversificadas para que a criança sinta interesse em pensar, refletir sobre o conteúdo abordado” (Cirilo, 2015, p.7).

Diante disso, a inserção de atividades lúdicas no ensino escolar permite que as crianças participem ativamente no processo de construção do conhecimento, promovendo a cooperação, criatividade e imaginação, facilitadas pela interação entre professor e aluno através dessas atividades. Para Cirilo (2015, p. 7) “a utilização de uma nova abordagem de conteúdo com a utilização de recursos, como jogos, brincadeiras e, por conseguinte, a criatividade e eficiência do docente, facilitará a aprendizagem da criança, além de agregar valor ao conteúdo”.

Neste contexto, Muniz (2020) destaca que o educador atua como mediador, viabilizando a aprendizagem de forma criativa e social e para que o ensino seja efetivo, é essencial que tanto o aluno quanto o educador estejam engajados, com o educador desempenhando o papel de facilitador no processo de ensino-aprendizagem infantil. Dessa maneira, é responsabilidade do educador proporcionar diversas oportunidades para que a aprendizagem se torne prazerosa através de jogos e brincadeiras.

Muniz (2020, p.2) ainda diz que “os jogos e brincadeiras utilizados com sabedoria em sala de aula não é considerado somente um passatempo e sim um grande estímulo de situações não só de aprendizagem, mas também de socialização com o meio”. Tendo em vista que muitas vezes o professor vai se deparar com alunos com níveis de conhecimentos diferentes, ele deve “propiciar diferentes situações de estímulo de aprendizagens, individuais ou coletivas” (Muniz, 2020, p.2), desta forma o lúdico acaba sendo uma ferramenta que vai auxiliar nesta situação.

Para Pereira, Lima e Pereira (2020) por muito tempo a ludicidade serviu mais como entretenimento e distração para as crianças do que estímulo para aprendizagem. Neste contexto, entende-se que não havia preparação da parte do docente pois para “desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada,

manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança [...]” (Pereira; Lima; Pereira, 2020, p.2).

Em síntese, ao encarar o desafio de educar com criatividade e responsabilidade, percebe-se a importância crucial da prática pedagógica do educador através da ludicidade. Esta não pode ser vista como uma ação definitiva que ocorre apenas pela seleção de jogos retirados de um livro. A ludicidade na educação exige uma postura pedagógica ativa do professor, implicando a necessidade de envolvimento com a literatura especializada, a definição de objetivos, a organização dos espaços, a seleção adequada de brinquedos e uma observação constante dos interesses e necessidades dos alunos (Pereira; Lima; Pereira, 2020).

### 2.2.3. Os jogos na educação

Entre as diversas práticas pedagógicas utilizadas para promover a aprendizagem das crianças, o jogo se destaca como uma das formas mais didáticas e eficazes de transmitir conhecimento. Desta forma é relevante saber um pouco seu histórico e origem em relação a educação antes de adentrar sobre sua importância na aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (2017), foi antes da Revolução Romântica que se estabeleceu 3 concepções que faziam relação entre jogo infantil e a educação: a) recreação, b) uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e c) diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis. O jogo como recreação, por exemplo, “aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar [e na época da Idade Média também foi considerado] não-serio, por sua associação ao jogo de azar” (Kishimoto, 2017, p.28).

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, a partir do renascimento, o período de “compulsão lúdica”. O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre

que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao entender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar fora lúdica aos conteúdos. (Kishimoto, 2017, p.28).

E foi a partir daí que o jogo passa a ser visto como instrumento de ensino, onde surgiu muitos estudos sobre este tema.

O Romantismo constrói no pensamento da época um novo lugar para a criança e seu jogo [...] representados pelos filósofos e educadores Jean-Paul Richter, Hoffmann e Froebel. [...] no século XIX surge a teoria de Groos, psicólogo, que considera o jogo pré-exercício de instintos herdados, uma ponte entre biologia e psicologia. [...] para o autor Claparède (1956), o jogo infantil desempenha um papel importante como o motor do autodesenvolvimento [...]. (Kishimoto, 2017, p.31)

Considerando este breve recorte histórico da origem do jogo, entende-se que os jogos sempre foram alvo de discussões e que desde muito tempo vem sendo estudado seu valor no campo da educação. Em relação as práticas pedagógicas dentro da sala de aula, o jogo pode ser de grande importância para o desenvolvimento da criança, bem como servir como facilitador no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Teixeira (2023, p.19):

O jogo como método de ensino é fundamental para que a criança se desenvolva cognitivamente por completa, tendo em vista que esta metodologia de ensino propõe a aprendizagem da criança de forma prazerosa, ou seja, o educador que utiliza a ludicidade de forma objetiva possibilita a aprendizagem do seu aluno de forma mais dinâmica e produtiva [...].

Desta forma, a utilização dos jogos como ferramenta pedagógica é de grande valia para o desenvolvimento integral da criança na educação, tornando o aprendizado mais divertido e desta forma facilitando a construção do conhecimento. Além disso, é possível através dos jogos trabalhar “o desenvolvimento pessoal ao lado do exercício da vida em grupo [e também] trabalhar o desenvolvimento físico, intelectual artístico, criativo, dos sentidos, afetivo, social e ético” (Teixeira, 2023, p. 20).

Cirilo (2015) diz que o jogo revela as potencialidades e a criatividade das crianças, facilitando a construção do conhecimento, encontrando significados, assimilando os aprendizados e relacionando com o seu cotidiano. A autora ainda diz que “o jogo é um importante mediador para a construção do conhecimento da criança, auxiliando no seu processo de ensino-aprendizagem” (Cirilo, 2015, p.20).

O papel do jogo na educação infantil e anos iniciais vai além do simples entretenimento, ele pode ser considerado uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Ao participar de atividades lúdicas, as crianças não apenas se divertem, mas também assimilam regras e normas sociais de maneira natural e intuitiva. Segundo Teixeira (2023, p.22), “as crianças ao jogar não só incorporam regras, mas é considerado um dos elementos fundamentais para os processos de ensino aprendizagem”. Esta citação destaca a importância do jogo como um componente essencial no processo educativo, promovendo um aprendizado mais profundo e significativo.

Para Pereira, Lima e Pereira (2020, p.5) a infância é caracterizada como a fase das brincadeiras. Nesse sentido, a escola deve proporcionar experiências e vivências desde a Educação Infantil, considerando as brincadeiras como um ambiente tanto para atividades lúdicas quanto para o aprendizado.

Para Silva e Alencar (2023) as atividades que envolvem brincadeiras representam momentos em que as crianças absorvem mais conhecimento, aproveitando sua curiosidade para assimilar termos e conceitos. Nesta perspectiva o jogo pode ser adotado como estratégia de

ensino pois “ao expor os alunos a situações de jogo, os educadores podem adotar uma estratégia eficaz para aproximar os estudantes dos conteúdos culturais abordados na escola” (Silva; Alencar, 2023, p.5).

Sendo assim, o uso de jogos na educação infantil e nos anos iniciais são fundamentais para o ensino e aprendizagem da criança pois atividades lúdicas no processo educativo não apenas torna a aprendizagem mais atraente e prazerosa, mas também promove o aprendizado contínuo e significativo.

### 3 CONCLUSÃO

Por se tratar de um projeto de intervenção, este texto apresenta os procedimentos metodológicos que serão utilizados na prática pedagógica. Segundo Strieder (2009, p. 43), “[...] é a etapa na qual são indicados os recursos a serem utilizados para a coleta de dados, os procedimentos para a investigação científica e a definição do tratamento a ser atribuído aos dados coletados”.

A pesquisa se baseou em métodos bibliográficos e documentais. Gil (2002, p. 44) define a pesquisa bibliográfica como “[...] desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Este método oferece uma visão abrangente e específica do tema. A pesquisa documental, por sua vez, utiliza fontes ainda não analisadas de forma analítica, sendo, conforme Gil (2021, p. 62), uma “fonte rica e estável de dados”.

Foram analisados artigos disponíveis no portal de periódicos da CAPES, Scielo e Google Acadêmico, além de livros e e-books relevantes. Documentos educacionais também embasaram a pesquisa.

As estratégias metodológicas para o estágio incluem:

Para o Pré I (Educação Infantil):

- Brincadeiras de roda: Cantigas como "Ciranda, Cirandinha" e "Salada de Frutas" promovem socialização, coordenação motora e musicalidade.

- Faz de conta: Brincadeiras como "casinha" e "médico" estimulam criatividade, linguagem e desenvolvimento socioemocional.
- Jogos com regras simples: Jogo da memória, bingo com figuras e dominós temáticos trabalham atenção e raciocínio lógico.
- Movimento: Atividades como amarelinha e pique-pega desenvolvem equilíbrio e agilidade.
- Sensoriais e artísticas: Caixa sensorial, massinha e pintura promovem criatividade e coordenação motora fina.
- Histórias infantis: Dramatizações com fantoches enriquecem linguagem e imaginação.

Para o 3º ano do Ensino Fundamental:

- Jogos de tabuleiro e cartas: War e Uno ensinam estratégia e conceitos matemáticos.
- Jogos de adivinhação e mímica: "Detetive" e "Imagem e Ação" desenvolvem lógica e expressão corporal.
- Perguntas e respostas: Quiz e "Quem Sou Eu?" promovem conhecimento geral e trabalho em equipe.
- Jogos educativos online: Aplicativos lúdicos abordam conteúdos como matemática e português.
- Criação de jogos: Estimula criatividade, resolução de problemas e cooperação.
- Debates e vídeos: Discussões e vídeos educativos aprofundam temas e fortalecem o pensamento crítico.

Essas atividades visam integrar a ludicidade no processo pedagógico, contribuindo para o desenvolvim

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 1990.

Estatuto da criança e do adolescente. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

UNESCO. Declaração de Salamanca sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais. Revista Brasileira de Educação Especial, Brasília, v. 1, n. 1, p. 13-30, 1994.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. [Recurso eletrônico]. — Brasília: Supremo Tribunal Federal, Secretaria de Documentação, 2019. Disponível em: <<https://www.stf.jus.br/arquivo/cms/legislacaoConstituicao/anexo/CF.pdf> >. Acesso em: 24 junho 2024.

SEVERGNINI, Dionice De Oliveira. O Lúdico e sua Contribuição para a Aprendizagem a Educação Infantil. 23 páginas. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia - Faculdade Futura. Edição do Kindle. Disponível em: < Ludicidade e Educação Infantil eBook : Muniz, Luan : Amazon.com.br: Loja Kindle >. Acesso: 24 junho 2024.

FREITAS, Wander Venerio Cardoso de. Ludicidade: Processo de Aprendizagem e Construção da Personalidade Da Criança. Editora: Independently Published, 2020. Edição do Kindle. Disponível em: < Ludicidade: processo de aprendizagem e construção da personalidade da criança eBook : Venerio Cardoso de Freitas , Wander , Deanhaiha , Cristiane : Amazon.com.br: Livros>. Acesso: 24 junho 2024.

VERSALHES, Ana Carla. Educação Inclusiva: Estratégias para Atender às Necessidades de Todos os Alunos. 2023. Edição do Kindle. Disponível em: <Amazon.com.br eBooks Kindle: Educação Inclusiva: Estratégias Para Atender Às Necessidades De Todos Os Alunos (Educação Inovadora: Estratégias, Desafios e Soluções na Pedagogia), Versalhes, Ana Carla>. Acesso: 24 junho 2024.

MUNIZ, Luan. Ludicidade e Educação infantil. 2021. Edição do Kindle. Disponível em: <Ludicidade e Educação Infantil eBook : Muniz, Luan : Amazon.com.br: Loja Kindle>. Acesso: 24 junho 2024.

TEIXEIRA, Hebert Balieiro. Os Jogos e as Brincadeiras na Educação Infantil. 2023. Edição do Kindle. Disponível em: < OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA

EDUCAÇÃO INFANTIL eBook : Balieiro Teixeira, Hebert: Amazon.com.br: Livros>. Acesso: 24 junho 2024.

HARFOUSH, Jamal Mahd Hasan. Jogos e Brincadeiras no Desenvolvimento Infantil: Educação Infantil. 2021. Edição do Kindle. Disponível em: < Amazon.com.br eBooks Kindle: JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: EDUCAÇÃO INFANTIL, MAHD HASAN HARFOUSH, JAMAL>. Acesso: 24 junho 2024.

PEREIRA, Maria de Fátima dos Santos. LIMA, Ana Paula Timóteo de. PEREIRA, Amanda Malena dos Santos. A importância da ludicidade na educação infantil para o processo de ensino aprendizagem. Disponível em: < A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM / THE IMPORTANCE OF LUDICITY IN CHILDHOOD EDUCATION FOR THE TEACHING LEARNING PROCESS (capes.gov.br)>. Acesso: 24 junho 2024.

CIRILO, Rayssa de Lima. A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. 2015. 16 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Departamento de Fundamentos e Políticas da Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/42437>>. Acesso: 24 junho 2024.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. APRENDER - Cad. De Filosofia e Psic. Da Educação Vitória da Conquista Ano IX n. 15 p.111-130 2015. Disponível em: <Vista do Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito (uesb.br)>. Acesso: 24 junho 2024.

VOTTO, Thays Rodrigues. PORCIÚNCULA, Mauren. A ludicidade como estratégia pedagógica. Disponível em: < <https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&source=&id=W2775266871> >. Acesso: 24 junho 2024.

SILVA, Maria das Graças. NEGROMONTE, Mayra Aliete Oliveira. CORDEIRO, Andréa Gomes de Souza Lemos. COUTINHO, Diógenes José Gusmão. A importância da ludicidade: ensino fundamental anos iniciais. Disponível em: <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&source=&id=W2988600475>>. Acesso: 24 junho 2024.

CHAVES, Delma Köhler. RIPA, Roselaine. O Papel do Educador dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Discutindo a Ludicidade No Processo De Ensino-Aprendizagem. Disponível em: < <https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&source=&id=W4308898200> >. Acesso: 24 junho 2024.

SANDINI, Sabrina Plá. PAZ, Ketlyn Dessordi. Ludicidade, Alfabetização e Letr

Sobre o(s) autor(es)

Tatiana Elisabeth Vanz Pereti, acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade do Oeste de Santa Catarina.

email: tati.vanz@gmail.com

Marco André Serighelli Serighelli. Doutor em Educação, professor da Universidade do Oeste de Santa Catarina.

email: marco.serighelli@unoesc.edu.br