



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS – UFNT
CÂMPUS DE TOCANTINÓPOLIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

LUIZA ALVES DE CARVALHO DA SILVA

**A LUDICIDADE NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR DA EDUCAÇÃO
INFANTIL: UMA INCURSÃO CONCEITUAL PELOS CAMPOS DE
EXPERIÊNCIAS**

TOCANTINÓPOLIS-TO

2023

Luiza Alves de Carvalho da Silva

A ludicidade na base nacional comum curricular da educação infantil: Uma incursão conceitual pelos campos de experiência

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de licenciatura plena em Pedagogia, creditado pela Universidade Federal do Norte do Tocantins - UFNT, Campus de Tocantinópolis, sob a orientação da Professora Dra^a. Arinalda Silva Locatelli.

TOCANTINÓPOLIS- TO

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

S586l Silva, Luiza Alves de Carvalho da.

A ludicidade na Base Nacional Comum Curricular da Educação Infantil: uma incursão conceitual pelos campos de experiências. / Luiza Alves de Carvalho da Silva. – Tocantinópolis, TO, 2023.

44 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – CâmpusUniversitário de Tocantinópolis - Curso de Pedagogia, 2023.

Orientadora : Arinalda Silva Locatelli

1. Educação Infantil. 2. Ludicidade. 3. BNCC. 4. Desenvolvimento. I. Título

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte.A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

LUIZA ALVES DE CARVALHO DA SILVA

**A LUDICIDADE NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR DA
EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA INCURSÃO CONCEITUAL PELOS CAMPOS
DE EXPERIÊNCIAS**

Monografia foi avaliada e apresentada à Universidade Federal Norte do Tocantins – UFNT, para obtenção de diploma de graduação no curso de Licenciatura em Pedagogia, sob a orientação da professora Dra. Arinalda Silva Locatelli.

Data de Aprovação 28/06/2023

BANCA EXAMINADORA:

Documento assinado digitalmente
 ARINALDA SILVA LOCATELLI
Data: 10/07/2023 14:38:43-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof(a). Dra^a. Arinalda Silva Locatelli. (Orientadora)
Universidade Federal do Tocantins
Campus de Tocantinópolis - TO

Prof.^a Dr.^a Janaína Ribeiro de Rezende (Examinadora)
Universidade Federal do Norte do Tocantins
Campus de Tocantinópolis – TO

Tocantinópolis-TO

2023

Dedico este trabalho em primeiro lugar a Deus, aos meus avós Joaquim Carvalho, Eva Gomes da Silva, minhas tias Efigênia, Maria da Consolação e Maria Rosa e aos meus filhos, William, Wigo, Wilanna e João Guilherme.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus pela minha vida e por estar comigo em todos os momentos, me permitindo superar todos os obstáculos enfrentados no decorrer do caminho. Sou grata aos meus filhos, William Alves Torres, Wigo Alves Torres, Wilanna Alves Torres e João Guilherme Alves Brito por todo apoio, incentivo e carinho recebido durante esse percurso. Ao meu companheiro Manoel Carlos, por todo apoio, incentivo e pela compreensão mesmo diante de tantas dificuldades.

Agradeço a todos meus amigos, em especial, a minha amiga Neucilene, por toda disponibilidade em ajudar a cuidar do meu filho para que eu não faltasse as aulas e pelas palavras de incentivo, minha sobrinha Milena e minha cunhada Cacia. Sou grata também a professora Marlene por ter acreditado em meu potencial quando me inscreveu no ENEM, professora Valdivan por todo apoio e incentivo, a professora Marilene pelo aprendizado durante a minha atuação como voluntária em sua sala de aula.

Agradeço também a minha amiga Sthefanny Louranny, que foi minha dupla durante todo o percurso na faculdade, uma amizade que levarei para toda a vida. Sou grata também aos meus amigos, Simone, Tailana, Carina, Yasmin e Thalís, pela disponibilidade sempre que precisei, agradeço também ao meu amigo Agostinho, pela atenção e carinho. Agradeço a turma do ônibus pela amizade de cada um e pelos momentos de desafios e alegrias compartilhados e também aos motoristas que trabalharam durante esse percurso.

Sou grata pelas amizades que fiz na turma de pedagogia que levarei para a vida. Agradeço a minha orientadora professora Dra. Arinalda Silva Locatelli, pela paciência e dedicação, pela compreensão devido aos momentos difíceis que passei durante a escrita do trabalho, grata pelo carinho e apoio recebido. Sou grata a todos os professores do curso de pedagogia pelo conhecimento repassado em sala de aula, em eventos proporcionados que ajudaram na minha formação de maneira enriquecedora.

Sou grata a todos os funcionários da UFNT, desde o zelador às pessoas que trabalham na biblioteca, aos diretores que a Universidade teve nesse período, agradeço pelo acolhimento de todos, pela compreensão com nossa turma do ônibus, por nos permitir a usar os espaços da Universidade fora do nosso período de aula.

Agradeço também ao Flávio, o rapaz da xerox pela disponibilidade em ajudar sempre que necessário.

“Para entender o que o outro diz, não basta entender suas palavras, mas também seu pensamento e suas motivações”.

Vigotski

RESUMO

O presente trabalho tem como tema “A ludicidade na Base Nacional Comum Curricular na Educação Infantil”. O lúdico está presente no cotidiano da criança, sendo considerado importante para o seu desenvolvimento, pois a ludicidade é um comportamento da criança. A pesquisa teve como objetivo geral analisar as concepções de ludicidade e como ela aparece na Base Nacional Comum Curricular. Para tanto, tivemos como questões norteadoras as seguintes dúvidas: como se define o termo ludicidade no documento Base Nacional Comum Curricular? E quais campos de experiência o contemplam? Para entender como a temática é abordada dentro do documento, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e documental. Foram realizadas revisões da literatura especializada sobre a definição de lúdico, análise de alguns Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) desenvolvidos no campus de Tocantinópolis UFT, e análise no documento a Base Nacional Comum Curricular. Diante da análise, conclui-se que tanto nas revisões em literatura especializada quanto o documento a Base Nacional Comum Curricular traz uma definição ampla de ludicidade não se restringindo somente a jogos e brincadeiras, e que a ludicidade é contemplada por todos os campos de experiência, visto, que a forma como ela se comporta diante da brincadeira sugerida é que diz se a brincadeira é ou não lúdica. A literatura nos mostra que, a ludicidade é importante e indispensável para o desenvolvimento da criança, já os trabalhos de conclusão de cursos analisados mostram a importância do lúdico e a necessidade de ser utilizado de forma adequada nas escolas e que as atividades lúdicas propostas pelos educadores permitem que as crianças tenham um desenvolvimento significativo, proporcionando assim, a construção de sua autonomia. Contudo é importante ressaltar que o profissional deve estar preparado para desenvolver as atividades com as crianças, levando em conta a faixa etária e o ritmo de aprendizagem de cada aluno.

Palavras-chaves: Educação Infantil. Ludicidade. BNCC. Desenvolvimento.

ABSTRACT

The present work has as its theme "The playfulness in the National Common Curricular Base in Early Childhood Education". The playful is present in the daily life of the child, being considered important for its development, because the playfulness is a behavior of the child. The research had as general objective to analyze the conceptions of playfulness and how it appears in the National Common Curricular Base. To this end, we had as guiding questions the following doubts: how is the term playfulness defined in the document National Common Curricular Base? And what fields of experience contemplate it? To understand how the theme is approached within the document, a bibliographic and documentary research was carried out. Reviews of the specialized literature on the definition of playful, analysis of some Course Conclusion Works (TCC) developed at the campus of Tocantinópolis UFT, and analysis in the document the National Common Curricular Base were carried out. In view of the analysis, it is concluded that both in the reviews in specialized literature and the document the National Common Curricular Base brings a broad definition of playfulness not restricted only to games and games, and that playfulness is contemplated by all fields of experience, since the way it behaves in the face of the suggested play is what says whether or not the game is playful. The literature shows us that playfulness is important and indispensable for the development of the child, since the completion works of analyzed courses show the importance of the playful and the need to be used appropriately in schools and that the playful activities proposed by educators allow children to have a significant development, thus providing the construction of its autonomy. However, it is important to emphasize that the professional must be prepared to develop the activities with the children, taking into account the age group and the pace of learning of each student.

Keywords: Early Childhood Education. Playfulness. BNCC. Development

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 - Brincadeira Pega- Pega Corrente	31
Imagem 2 - Jogo da Memória Sensorial.....	33
Imagem 3 - Brincadeira com Cabo de Vassoura	34
Imagem 4 - Brincadeira Vai e Vem.....	35
Imagem 5 - Brncadeira da Caixa Surpresa	36
Imagem 6 – Contos	37

LISTA DE ABRENTURAS E SIGLA

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
ECA	Estatuto da Criança e Adolescente
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFNT	Universidade Federal do Norte do Tocantins

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	CAPITULO I - TECENDO O CONCEITO DE LUDICIDADE A PARTIR DE ALGUNS REFERENCIAIS.....	15
2.1	O que a literatura nos diz sobre ludicidade	15
2.2	O lúdico a partir de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFNT=	19
3	CAPITULO II - A DEFINIÇÃO DE LUDICIDADE DENTRO DOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	22
3.1	Ludicidade na Base Nacional Comum Curricular	22
3.2	A ludicidade a partir dos Campos de experiências da Educação Infantil	23
4	CAPITULO III - ATIVIDADES LÚDICAS CONTEMPLADAS NOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	29
4.1	Delineando algumas atividades com base nos campos de experiências	30
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
6	REFERÊNCIAS	41

INTRODUÇÃO

As atividades como jogos e brincadeiras são fundamentais no processo de desenvolvimento da criança, pois é através das atividades lúdicas que elas desenvolvem o afeto, a socialização e a criatividade.

“Percebe-se que a ludicidade como prática pedagógica, ganhou notoriedade nas discussões curriculares voltadas para a educação infantil, sendo definido, juntamente com a interação, como eixos estruturantes da Educação Infantil” (BRASIL, 2010). Entende-se que o lúdico tem um importante papel na aprendizagem do aluno, sendo utilizado para ensinar de forma prazerosa. Vale destacar que tanto dentro quanto fora do ambiente escolar a ludicidade está presente na vida do ser humano.

Soares (2010, p. 18) “esclarece que as atividades lúdicas estão presentes em todas as classes sociais, crianças de várias idades brincam e se divertem através da ludicidade”. Para Oliveira (2008, p. 160), “A brincadeira permite a construção de novas possibilidades de ação e formas inéditas de arranjar os elementos do ambiente”, visto que proporciona interações e curiosidades no processo de leitura e escrita pois, através do lúdico a criança desenvolve o imaginário, permitindo assim um melhor aprendizado, configurando-se num tema que merece um olhar especial um estudo mais amplo, para que o docente possa utilizá-lo da melhor maneira em suas aulas.

Na perspectiva de Vigotski (2007) as atividades lúdicas, especialmente, as brincadeiras, contribuem no desenvolvimento das funções superiores da criança, permitindo assim uma aprendizagem significativa.

Neste sentido, o presente trabalho teve por objetivo analisar as concepções de ludicidade no documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), apresentando conceitos através do documento citado para o desenvolvimento do lúdico de maneira que possibilite o aprendizado, por meio de jogos e brincadeiras. Os objetivos específicos da pesquisa foram: realizar uma revisão bibliográfica acerca do conceito de ludicidade na literatura especializada e em pesquisas de TCC, desenvolvidas na Universidade Federal do Tocantins (UFT) Campus de Tocantinópolis-TO; identificar em quais campos de experiência e como é definido o termo ludicidade na Base Nacional Comum Curricular (BNCC); delinear algumas sugestões de atividades lúdicas com base nos Campos de Experiência para Educação Infantil.

O interesse pelo tema escolhido surgiu a partir do acompanhamento ao meu filho, nos primeiros anos do seu processo de alfabetização. Ele estudou na Escola Mariano Moraes, localizada no Município de Nazaré-TO, que conta com poucos recursos e estrutura para as

atividades lúdicas. No entanto, pude observar que as professoras criaram seus próprios objetos e materiais com objetivo de oferecer mais interação nas brincadeiras. Essa observação me possibilitou ver o processo de ensino e aprendizagem por meio das atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula. Com a notoriedade dessas situações, percebi a importância do lúdico na aprendizagem da criança, me despertando o interesse em pesquisar essa temática.

Para tanto, tivemos como questões norteadoras as seguintes dúvidas: como se define o termo ludicidade no documento Base Nacional Comum Curricular? E quais os campos de experiência o contemplam?

O trabalho teve um caráter descritivo e foi realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica e documental, com revisões da literatura especializada sobre a definição de lúdico e análise de alguns Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) da Pedagogia e do documento Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para Educação Infantil.

Vale ressaltar que “A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc” (SEVERINO, 2007, p. 62).

Já na “Pesquisa documental, tem-se como fonte documentos no sentido amplo, ou seja, não só de documentos impressos, mas sobretudo de outros tipos de documentos, tais como jornais, fotos, filmes, gravações e documentos legais”. (SEVERINO, 2007, p. 62).

Partimos da perspectiva que a ludicidade possibilita o desenvolvimento da aprendizagem na criança através da interação, movimento e recreações, demonstrando a importância do lúdico no processo educacional, pois o professor tem um papel essencial na criação de condições para a vivência lúdica no espaço escolar. Sendo assim, procuramos avaliar como esse tema é concebido no documento curricular orientador da Educação Infantil, haja vista que a ludicidade media as relações sociais e autonomia dos educandos, possibilitando a imaginação e interdependência com o meio “[...]Ao mesmo tempo que participam de relações sociais e de cuidados pessoais, as crianças constroem sua autonomia e senso de autocuidado, de reciprocidade e de interdependência com o meio” (BRASIL, 2017, p 36).

A intenção dessa pesquisa foi de colaborar com os debates sobre o lúdico na Educação Infantil, visto seu potencial no processo educacional da criança, com base num olhar para as concepções de ludicidade proposta na BNCC.

Este trabalho está organizado em três capítulos. O primeiro capítulo trata do conceito de ludicidade a partir de literatura especializada e em pesquisas de TCC já desenvolvidas no Campus de Tocantinópolis. O segundo capítulo traz em quais campos de experiência e como é

definido o termo ludicidade na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). E o terceiro capítulo apresenta algumas sugestões de atividades lúdicas com base nos campos de experiência da BNCC para Educação Infantil.

CAPÍTULO I – TECENDO O CONCEITO DE LUDICIDADE A PARTIR DE ALGUNS REFERENCIAIS.

Neste capítulo, serão apresentados conceitos e análises de autores sobre o termo ludicidade e como os jogos e brincadeiras auxiliam na aprendizagem da criança em sala de aula, sendo uma importante estratégia do trabalho docente.

2.1- O que a literatura nos diz sobre ludicidade

Lúdico é uma palavra de origem latina que traduzido para a língua portuguesa, significa brincar (jogos e brincadeiras). Segundo o documento BNCC,

[...] o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. [...] é possível observar identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções”. (BRASIL, 2017, p. 37).

Segundo a literatura, a ludicidade tem um papel importante na formação da criança contribuindo para o desenvolvimento e aprendizado da mesma, possibilitando a criatividade e a interação social. A criança ao brincar repassa o que vive no seu cotidiano, trazendo elementos que vivencia no seu lar, na escola ou em outros ambientes.

De acordo com Brougère (2008), a interação lúdica se constrói de acordo com a idade e as situações vividas pela criança, ou seja, é uma estrutura que vai se encaixando aos poucos e criando sentido para as crianças, sendo que as brincadeiras infantis revelam conteúdos importantes para estimular o aprendizado da criança. As crianças se baseiam na realidade imediata para criar um novo universo. O autor também defende a igualdade de direitos, pois as crianças pobres não têm acesso à educação igual a de uma criança de classe social alta. Mas mesmo diante das dificuldades e limites, ainda é possível que crianças pobres, com menos oportunidades apresentem bons resultados escolares.

Para Vigotski (1998, p. 123) “[...] ao estabelecer critérios para distinguir o brincar da criança de outras formas de atividade, concluímos que no brinquedo a criança cria uma situação imaginária”. Ainda segundo o mesmo autor: “No brinquedo, espontaneamente, a criança usa sua capacidade de separar significado do objeto sem saber que está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando prosa e, no entanto, fala, sem prestar atenção às palavras”. (VIGOTSKI, 1998, p.130).

O brinquedo possibilita a criatividade da criança, fazendo com que ela desenvolva sua imaginação e proporcionando a construção de sua autonomia. As brincadeiras permitem à

criança usar a imaginação e a criatividade de forma que, sem se dar conta, auxiliam para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

Educar ludicamente tem uma significação muito profunda e está presente em todos os segmentos da vida.[...] pois combina e integra a mobilização das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com os semelhantes. (ALMEIDA,1995, p. 11).

Conforme Almeida (2003, p. 38) “O primeiro brinquedo utilizado pela criança é seu próprio corpo, que começa a ser explorado nos primeiros meses de vida; em seguida ela passa a explorar objetos do meio que produzem estimulações visuais, auditivas ou cinestésicas”. Desta forma, podemos dizer que ainda bem pequena a criança desenvolve brincadeiras de vários tipos, como, por exemplo: brincar com as mãos, fazer barulho com a boca e, dessa forma, ela vai se desenvolvendo na relação com o meio e na interação com os adultos e também com outras crianças. Sendo assim, vale ressaltar a importância das brincadeiras e jogos dentro do ambiente escolar, visto que o lúdico é um aliado do professor, possibilitando a criança desenvolver a sua imaginação de forma prazerosa.

A brincadeira é algo essencial para o desenvolvimento da criança, além de prazerosa, possibilita ampliar os conhecimentos, pois permite à criança vivenciar novas experiências. Ao brincar, a criança cria um universo de imaginações que são fundamentais para interagir e para a construção de conhecimentos sobre a realidade em que vive, permitindo a ela compartilhar com as outras crianças ao seu redor.

Segundo Brougère (2008, p. 68):

A interação lúdica associa às significações preexistentes e aos estímulos inscritos no brinquedo uma produção de sentido e de ação que emana da criança. É o momento em que a criança se apropria dos conteúdos disponíveis, tornando-os seus, através de uma construção específica, quer ela seja ou não original.

A literatura mostra que os jogos e brincadeiras são importantes na educação. E na minha atuação como voluntária na Escola Municipal Mariano Moraes no Povoado Piaçava, no município de Nazaré, pude confirmar que as crianças gostam muito das brincadeiras, participam com muito entusiasmo, porém, ainda imaginam as atividades lúdicas como uma brincadeira sem um objetivo específico. Apesar da intencionalidade nas atividades lúdicas, as crianças não conseguem perceber que a brincadeira é uma atividade, que ela pode aprender brincando, ou seja, participavam das atividades, no entanto sempre faziam as mesmas perguntas: quando vamos começar a aula? Que horas vamos fazer as atividades?

Observava que para as crianças a brincadeira era vista como um simples divertimento sem intencionalidade. Não que as crianças tenham obrigação de conhecer os objetivos

pedagógicos das brincadeiras, mas observa-se que elas acabam reproduzindo o ideário que prevalece de forma geral, ou seja, que há a hora de brincar e a hora de aprender. Para tentar romper com essa ideia, procurei buscar metodologias diferenciadas de acordo com o conteúdo trabalhado de forma diversificada, onde os alunos pudessem perceber que aquela brincadeira correspondia ao conteúdo trabalhado.

Durante os cinco meses que atuei como voluntária, propus a professora me responsabilizar a procurar brincadeiras e músicas para serem usadas em cada aula, de acordo com o conteúdo que estava sendo ministrado por ela. Fizemos esse processo o que ajudou de forma significativa na aprendizagem dos alunos. Duas crianças que não faziam as atividades passaram a fazer na curiosidade de participar das brincadeiras, todas as crianças passaram a participar mais das brincadeiras. Acredito que isso contribuiu de forma significativa para aquelas crianças.

De acordo Brougère (2008, p.26):

[...] É o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê evocadas anteriormente, que constituem sua cultura lúdica. Essa experiência é adquirida pela participação em jogos com os companheiros, pela observação de outras crianças (podemos ver no recreio os pequenos olhando os mais velhos antes de lançarem por sua vez na brincadeira), pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo.

Dessa forma podemos perceber que as brincadeiras constituem a cultura lúdica, tanto durante o brincar quanto na observação, e que cada cultura tem seu jeito próprio de brincadeira respeitando suas crenças e costumes. É importante ressaltar que o profissional, ao planejar uma brincadeira, deve refletir no aprendizado da criança, partindo dos objetivos e resultados esperados. As brincadeiras e jogos precisam ser direcionados para a faixa etária e nível de desenvolvimento de cada criança, com o intuito de ampliar o conhecimento e adequações das atividades dentro do contexto da sala de aula

As atividades lúdicas possibilitam à criança uma forma mais leve e satisfatória na aprendizagem. Dando-lhe a oportunidade de pensar, agir e usar sua criatividade, permitindo à criança desenvolver suas próprias habilidades. Percebe-se também a importância de explicar para as crianças que o brincar é uma atividade que contribui diretamente no seu desenvolvimento.

“A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro e punição”. (KISHIMOTO, 1998, p. 144). Na brincadeira, a criança se permite desenvolver atividades usando sua imaginação sem visar uma nota ao final, neste sentido, constata-se que a criança se desenvolve de maneira

satisfatória usando sua criatividade nas brincadeiras, possibilitando a mesma alcançar um bom resultado.

A instituição escolar deve proporcionar ao professor um ambiente adequado para a realização de atividades e dar suporte ao professor em uma formação continuada, sendo que os conhecimentos se modificam e o professor precisa estar em evolução para acompanhar.

Para Kishimoto (2011, p. 15-18):

[...] Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, criança, animais amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que engloba a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.

A autora vem destacar que a palavra jogo tem diferentes definições, não indicando assim um único conceito, pois existem vários tipos de jogos, cada um com um objetivo diferente. Ressalta também que o modo de agir pode ser considerado jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ele atribuído.

“Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear [...] Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade”.(KISHIMOTO, 2011, p. 19).

Ainda de acordo com a autora:

No Brasil, termos como jogos, brinquedos e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. [...] cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. (KISHIMOTO, 2011, p. 19).

Dessa forma podemos observar que, cada criança tem experiências de jogos e brincadeiras diferentes, que varia conforme costumes e cultura em que a criança está inserida, e que ao compartilhar suas experiências com outras crianças e adultos a criança tem a oportunidade de vivenciar novas brincadeiras possibilitando a mesma a descoberta de novas habilidades.

Franco (2008, p. 211) defende que devemos oferecer espaços para a criança expressar sua criatividade sua imaginação. “[...] Defendemos o brincar como um direito que garante algo maior o direito à infância oportunizada por meio de experiências enriquecidas pautadas na ludicidade infantil, no aprender e no conhecer”.

De acordo com Oliveira e Silva (2007, p.104), o lúdico ainda não encontrou na prática

das escolas a repercussão que merece. Portanto, é necessário uma melhor utilização do lúdico dentro das escolas para que possam ter um melhor resultado na aprendizagem por meio das brincadeiras, para que as crianças, de fato, possam usar sua criatividade durante as atividades.

Atividades lúdicas, não necessitam ser brincadeiras ou jogos, mas devem ser experiências significativas, que prendam a atenção, a concentração e potencializem a imaginação da criança. “[...] É preciso penetrar sua essência, redefinir uma nova prática, para que pais, professores e educadores, de modo geral, compreendam, recuperem o verdadeiro sentido desses ‘objetos’ e eduquem as crianças para isso”. (ALMEIDA, 2003, p. 39).

2.2- O lúdico a partir de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFT.

A escolha desses trabalhos de conclusão de curso se deu a partir de leituras no tema escolhido, foram várias leituras até selecionar essas cinco (05) monografias, foram selecionadas por fazerem pesquisa sobre brincadeiras na Educação Infantil e por ressaltarem a importância da ludicidade.

Na revisão bibliográfica analisei cinco (05) Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) relacionados ao tema abordado em minha pesquisa. Dentre os trabalhos analisados está o da discente Edilayne (2021), “O jogo e a brincadeira na educação infantil”. A mesma analisou 37 monografias. Observa-se que a mesma analisou como os discentes do Campus de Tocantinópolis abordaram em suas pesquisas de TCC o papel do jogo e brincadeiras na educação infantil. Neste trabalho a discente situa a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças, e destaca a carência das atividades lúdicas na primeira infância em algumas escolas.

De acordo com Edilayne (2021, p. 52) “as escolhas das atividades lúdicas devem-se basear na experiência para cada idade de desenvolvimento e conhecimento prévio dos estudantes para desenvolvê-las, levando sempre em consideração o ritmo do aluno”. A discente destaca ainda que muitos professores não se sentem preparados para a realização de algumas brincadeiras lúdicas como por exemplo: as que utilizam-se do corpo para alguns movimentos.

Outro trabalho, foi da discente Josilene (2018), com o título “A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental no Município de Tocantinópolis”, que aponta que os jogos e brincadeiras contribuem para a formação geral e contínua do aluno, e que, sobretudo, contribuindo assim de forma positiva no processo de ensino aprendizagem.

Foi analisado também o trabalho da discente Eroaiba (2013), com o título “O lúdico e a educação: Uma relação possível? Concepções e práticas no ensino de criança de 0 a 3 anos”.

De acordo a mesma, a educação é o processo contínuo de construção do saber, constantemente aprendemos com as situações vivenciadas.

Dessa forma, podemos perceber que desde pequena a criança aprende a descobrir o mundo através da brincadeira, exercitando e aprimorando capacidades já existentes, mas que ela ainda não compreende.

[...] Para uma criança com menos de três anos, é essencialmente impossível envolver-se numa situação imaginária, um vez que isso seria uma forma nova de comportamento que liberaria a criança das restrições impostas pelo ambiente imediato”. (VIGOTSKI, 2007, p. 112-113).

A criança é atraída pela ludicidade, visto que as cores e os desenhos chamam sua atenção. Sendo assim, é necessário que o profissional trabalhe de forma clara e objetiva, usando a criatividade para chamar atenção da criança, respeitando sempre o espaço e o momento.

Outro trabalho analisado foi da discente Ingrid (2019), com o título “O uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização em séries iniciais de uma escola Municipal situada na comunidade do Alto Boa Vista II”. A discente destaca que um dos pontos contestado, conforme questionários realizados em escolas, diz respeito aos professores não terem formações para lidar com metodologias diferenciadas, utilizando jogos em algumas atividade.

A mesma ressalta que alguns professores utilizam os jogos e brincadeiras de forma superficial, deixando de lado as atividades que eles não se sentem capacitados para desenvolver, no caso, as relacionadas ao movimento.

De acordo com Wajskop (2005, p. 25):

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio- cultural dos adultos.

O desenvolvimento social da criança é importante na construção de conhecimento e coletividade. A criança adquire seu primeiro contato com a família, depois com a escola e assim vai construindo e desenvolvendo sua construção social. É importante ressaltar que existe uma experiência para cada idade de desenvolvimento da criança e que é preciso que isso seja respeitado para que as crianças se desenvolvam de maneira adequada.

Outro trabalho analisado foi da discente Valdemir (2006), com o título “A importância do lúdico nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental”, a mesma chega a conclusão que quando os jogos e brincadeiras são utilizados de forma correta pelos professores as crianças alcançam um desempenho maior nas atividades. Ressalta ainda a importância de uma atenção especial as brincadeiras lúdicas nas escolas.

Diante dos trabalhos analisados, podemos perceber que quando os jogos e brincadeiras são utilizados de forma correta pelo professor e com intencionalidade alcançam um resultado significativo, ou seja, um rendimento na aprendizagem. Todos os trabalhos analisados trazem a necessidade de uma atenção maior nas brincadeiras lúdicas propostas pelos professores, ressaltando a importância de um olhar mais atento, visto que essas atividades contribuem de forma significativa no desenvolvimento da criança.

CAPÍTULO II - A DEFINIÇÃO DE LUDICIDADE DENTRO DOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS

Este capítulo visa expor em quais campos de experiência e como é definido o termo ludicidade no documento Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Infantil. Quando mencionamos a educação de criança é importante falar da criança sendo que ela é a parte mais importante nesse processo. De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB 5/2009), em seu artigo 4º, a criança é definida como: “Sujeito histórico e de direitos, que interage, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura” (BRASIL, 2009, p. 37).

Compreendendo que a criança é um sujeito de direitos, é importante reforçar que é direito da criança de zero a a cinco anos de idade, a partir da promulgação da Constituição de 1988, receber o atendimento em creches e pré-escolas, sendo necessário que seja em um ambiente adequado para seu desenvolvimento, atendendo suas necessidades. Ainda de acordo com a Constituição Federal de 1988:

Art. 205, “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. (BRASIL, 1988).

Os direitos da criança são garantidos por lei, como se pode ver no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), regulamentado pela lei Federal nº8.069/1990 (BRASIL, 1990), o principal marco legal e regulatório dos direitos das crianças e adolescentes no Brasil. Este documento é um conjunto de normas que tem como objetivo a proteção dos direitos da criança e do adolescente.

3.1- Ludicidade na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

De acordo com a BNCC:

As creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiência, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação familiar-especialmente quando se trata da educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação. (BRASIL, 2017, p. 32).

O documento estabelece critérios para trabalhar na Educação Infantil, respeitando a faixa etária da criança, com a função de garantir as condições adequadas para que elas se desenvolvam, construindo sua autonomia. A BNCC (BRASIL, 2017) estabelece ainda para a educação infantil seis direitos de aprendizagem essenciais para o desenvolvimento da criança que são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Esses direitos devem ser colocados em prática em sala de aula pelo professor.

Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes. (BRASIL, 2017, p. 44).

Como parte da tarefa docente, o documento em questão estabelece que “[...] o trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças” (BRASIL, 2017, p. 39). Observa-se assim que, a necessidade das atividades lúdicas serem bem planejadas e terem uma intencionalidade por parte do professor.

Ainda de acordo com a BNCC, percebe-se que a mesma possibilita as crianças direitos de aprendizagem que são assegurados no desenvolvimento dos campos de experiências. Visto que é na Educação Infantil a fase que dá início ao processo da experimentação, onde a criança vivencia e assim, desenvolve, a partir desse conhecer lúdico, a capacidade de atuar e resolver os problemas do seu dia a dia.

3.2- A ludicidade a partir dos Campos de Experiência da Educação Infantil

De acordo com a BNCC (2017), a organização curricular da Educação Infantil está estruturada em cinco campos de experiência, no âmbito dos quais são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. “Os campos de experiência constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçados aos conhecimentos que fazem parte de patrimônio cultural”. (BRASIL, 2017, p.36).

Os cinco campos de experiências da BNCC são: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços,

tempos, quantidades, relações e transformações.

Segundo o referido documento, o primeiro campo de experiência, “O eu, o outro e o nós”, indica que é a partir das interações com outras crianças ou com adultos que vai se construindo a maneira de agir, sentir e pensar. Dessa forma o ambiente escolar deve proporcionar, a criança oportunidades na construção da sua autonomia, valorização de sua identidade e na construção de relações e respeito pelo outro. Neste campo é importante o professor criar momentos de conversas para as crianças aprenderem a ouvir, criando assim relações com ela mesma e com os outros, apresentar brincadeiras de outras nacionalidades, outros povos e costumes diferentes.

O segundo campo de experiência, “Corpo, gestos e movimentos”, expõe que é importante que a criança conheça melhor seu próprio corpo, explorando o espaço e as diferentes formas de movimentos, traz também a importância de conhecer diferentes linguagens artísticas, como a dança e a música, diferentes culturas, narrativas teatrais, literárias, entrando assim em situações de fantasias, levando a criança a aprender a conviver com suas emoções. O movimento é utilizado como uma linguagem por parte da criança. Neste campo o professor pode utilizar-se de música, do teatro e do circo, atividades fundamentais para que a criança se desenvolva através de uma linguagem corporal.

O terceiro campo de experiência, “Traços, sons, cores e formas”, destaca a experiência das crianças com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, permitindo o contato com a linguagem musical e as linguagens visuais. Neste campo, a ideia é que sejam apresentados para a criança diversas danças, músicas, quadros de pinturas e também cantigas, onde as crianças batam as mãos os pés e atividades com a identificação de cores.

O quarto campo de experiência, “Escuta, fala, pensamento e imaginação”, ressalta a valorização da comunicação, em que as crianças possam falar, ouvir, fortalecendo sua participação na cultura oral, reconhecer personagens de textos e histórias contadas, imaginar cenários e construir novos desafios. Desse modo é importante trabalhar na Educação Infantil histórias do dia a dia, experiência com a literatura infantil, contos, fábulas e poemas.

O quinto campo de experiência, “Espaço, tempo, quantidade, relações e transformações”, favorece a construção de noções espaciais com fenômenos naturais e socioculturais, noções de distância, como longe e perto; dinâmicas em relação ao tempo, como dia e noite, estações do ano; envolve a relação de medidas, em que podem ser utilizados em situações problemas lúdicos, compreendendo o procedimento de contagem. Ressalta também experiências de relações e transformações, levando as crianças a desenvolverem o conhecimento sobre diferentes modos de viver e diferentes culturas.

Com intuito de identificar em quais campos de experiência e como é definido o termo ludicidade na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da Educação Infantil, fez-se uma incursão no referido documento, e em leituras realizadas, a partir das categorias: **interação, movimentos, imaginação e participação**, que são termos inerentes a momentos lúdicos.

A indicação das categorias mencionadas advém das leituras realizadas sobre o termo ludicidade e também a partir do documento Base Nacional Comum Curricular. Esse quadro foi criado depois de várias análises, no intuito de levar uma melhor compreensão trazendo categorias inerentes ao termo de ludicidade tanto em leituras realizadas quanto, na Base Nacional Comum Curricular e mostrando os campos de experiência contemplados. De acordo com a BNCC (2017) entendemos que, as interações e as brincadeiras são eixos estruturantes no documento, no entanto, palavras como movimento, imaginação e participação fazem parte dessa interação, dando-nos o entendimento do conceito de ludicidade.

Após uma análise feita no documento descobriu-se que a palavra lúdico, aparece apenas uma vez na etapa da Educação Infantil. No entanto categorias como: interação, movimento, imaginação e participação aparecem com frequência no documento, dando-nos o entendimento que se referem ao lúdico, pois a Base Nacional Comum Curricular abrange o termo de ludicidade de forma ampla não restringindo-se somente a jogos e brincadeiras. Dessa forma diante da análise decidiu-se por selecionar essas categorias para mais uma análise dentro do documento e nos campos de experiências.

O quadro abaixo vem mostrar em quais campos de experiência e de que forma a BNCC indica a utilização de um trabalho lúdico por parte dos docentes da Educação Infantil.

Quadro 01 – O lúdico e os campos de experiência da BNCC – Educação Infantil

CATEGORIA	BNCC	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS
INTERAÇÃO	“É na interação com os pares e com os adultos que as crianças vão construindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida,[...]”.(p. 40).	O eu, o outro e o nós
	“[...] a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, [...]” (p. 41).	Corpo, gestos e movimentos.
	“[...] pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo [...]”. (p. 41).	Corpo, gestos e movimentos.

	<p>“Utilizar o corpo intencionalmente com (criatividade, controle e adequação) como instrumento de interação com o outro e com o meio”. (p. 54).</p> <p>“[...] As primeiras formas de interação do bebê são os movimentos do seu corpo, o olhar, a postura corporal, o sorriso, o choro e outros recursos vocais [...] apropriando-se da língua materna que se torna, pouco a pouco, seu veículo privilegiado de interação na Educação Infantil [...]”. (p. 42).</p> <p>“Expressar ideias, desejos e sentimentos em distintas situações de interação, po diferentes meios”. (p. 55).</p>	<p>Corpo, gestos e movimentos.</p> <p>Escuta, fala, pensamento e imaginação.</p> <p>Escuta, fala, pensamento e imaginação.</p>
MOVIMENTO	<p>“ Com o corpo (por meio dos sentidos, gestos e movimentos impulsivos ou intencionais, coordenados ou espontâneos), as crianças desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos dese u entorno[...]”. (p. 41).</p> <p>“[...] com seus gestos e movimentos, identificam suas potencialidades e seus limites sobre o que é seguro e o que pode ser um risco à sua integridade física.”. (p. 41).</p> <p>“As primeiras formas de interação são os movimentos de seu corpo, o olhar, a postura corporal, o sorriso [...]” (p.42).</p>	<p>Corpo, gestos e movimentos.</p> <p>Corpo, gestos e movimentos.</p> <p>Escuta, fala, pensamento e imaginação</p>
IMAGINAÇÃO	<p>“Desde o nascimento, as crianças participam de situações comunicativas cotidianas com as pessoas com as quais interagem [...] Na Educação Infantil é importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir[...]”. (p. 42).</p> <p>“As experiências com a literatura infantil[...] contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo”.(p. 42).</p>	<p>Escuta, fala, pensamento e imaginação.</p> <p>Escuta, fala, pensamento e imaginação.</p>
PARTICIPAÇÃO	<p>“Ao mesmo tempo que participam de relações sociais e de cuidados pessoais, as crianças constroem sua autonomia e senso de autocuidado, reciprocidade e de interdependência com o meio”. (p.40).</p> <p>“[...] a Educação Infantil precisa promover a participação das crianças em tempos e espaços para a produção, manifestação e apreciação artística de modo a favorecer o desenvolvimento da sensibilidade, criatividade e da expressão pessoal das crianças[...]”.(p.41).</p>	<p>O eu, o outro e o nós.</p> <p>Traços, sons, cores e formas.</p>

	<p>“[...] Na Educação Infantil, é importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, potencializando sua participação na cultura oral, pois é na escuta de histórias, na participação em conversas[...] que a criança se constitui ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social”.(p.42).</p>	<p>Escuta, fala, pensamento e imaginação.</p>
--	--	---

Fonte: Elaboração própria

Com base no quadro é possível perceber que cada categoria de análises corresponde a campos de experiências com habilidades a serem trabalhadas de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Embora o sentido de ludicidade apareça em todos os campos de experiências, percebeu-se que é no quarto campo “Escuta, fala, pensamento e imaginação” que aparece com mais frequência. E em segundo lugar, no campo de experiência “Corpo, gestos e movimentos”. Assim, podemos entender que o lúdico não se aplica somente a jogos e brincadeiras, pois a ideia de lúdico aparece em todos os campos de experiência. Diante das leituras feitas sobre ludicidade e da análise no documento a Base Nacional Comum Curricular, conclui-se que o conceito de ludicidade é bem amplo e que essas categorias aparecem com muita frequência.

O que nos faz deduzir também que o documento (BNCC) apresenta uma concepção de ludicidade mais ampla, voltada ao conceito apresentado por Grandó et al. (2022) quando nos explica que trata-se de:

[...] uma forma de livre expressão, um tipo de experiência significativa (vivência) das pessoas, que só pode ser vivenciada e, subsequentemente, percebida, descrita e com sentido atribuído pela própria pessoa (GRANDO et al, 2022 *apud* GRILLO, 2018; GRILLO et al., 2020; GRILLO; GRANDÓ, 2021, p.129).

Essa referência equipara-se perfeitamente ao campo de experiência, Fala, escuta, pensamento e imaginação, o que em nosso entendimento indica que, ludicidade não se aplica só a jogos e brincadeiras.

Portanto, a partir das leituras feitas sobre ludicidade, para vários autores a palavra lúdico aparece como interação, movimento, imaginação e participação, e na análise do documento BNCC, percebe-se também essas palavras inerentes a palavra lúdico. Diante das análises, percebe-se que a ludicidade está presente não só em jogos, mas sim, em tudo que seja prazeroso uma experiência significativa, que prende a atenção tanto da criança quanto do adulto.

Tanto a categoria interação, como as outras citadas no documento estão sendo contempladas em cada campo de experiência citado. Por exemplo a categoria interação é mencionada no campo de experiência O eu, o outro e o nós, ao ressaltar que “É na interação com os pares e com os adultos que as crianças vão construindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida [...]” (BRASIL, 2017, p. 40). Depois, no campo de experiência Fala, escuta, pensamento e imaginação “As primeiras formas de interação do bebê são os movimentos do seu corpo, o olhar, a postura corporal, o sorriso, o choro e outros recursos vocais [...]”. (BRASIL, 2017, p. 42).

Portanto percebe-se que a palavra interação além de ser considerada um dos eixos estruturantes no documento, traz também o sentido de lúdico pois é na interação com os pares e com adultos que as crianças desenvolve suas atitudes, a palavra movimento também traz o sentido de ludicidade porque além de fazer parte de um dos campos de experiências da BNCC, é através do movimento espontâneos que as crianças se expressam; a palavra imaginação também faz parte do quarto campo de experiência e traz o sentido de ludicidade, visto que, a imaginação contribui no desenvolvimento pelo gosto a leitura, contos e fábulas; já a palavra participação, é citada várias vezes no documento fazendo-nos entender que a participação da criança em tempos e espaços favorece o desenvolvimento da criatividade sendo assim considerada como forma lúdica. Pois de acordo com as análises feitas no documento, a ludicidade é um comportamento da criança, contemplando assim todas as palavras citadas acima como um elemento lúdico.

CAPÍTULO III – ATIVIDADES LÚDICAS CONTEMPLADAS NOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS

Para finalizar este trabalho, buscamos neste capítulo apresentar algumas sugestões de atividades lúdicas que contemplassem os campos de experiência da Educação Infantil.

A partir das leituras realizadas, foi possível compreender que:

O brincar, como vimos, é espaço de conhecer, de formar e de vivenciar relações sociais, de aprender/ensinar, de investigar, de expressar sentimentos, de desejos, conflitos. A capacidade e motivação para brincar são fundamentais na vida humana, e por isso foram selecionadas pela evolução – não só para a infância, mas ao longo de toda a vida. É o mesmo tipo de motivação que está por trás de nossa curiosidade, de nossa inventividade, de nosso desejo de aventura e risco, de nossa expressividade científica e artística. (CARVALHO; PEDROSA e ROSSETTI-FERREIRA, 2012, p. 202-203).

Desta forma, planejar atividades lúdicas para desenvolver com as crianças é algo sério e essencialmente educativo. Portanto, deve ser pensada e analisada levando em consideração tanto a faixa etária da criança quanto a participação da mesma durante a brincadeira, observar se está sendo lúdica para ambas ou não.

A metodologia utilizada para selecionar as atividades lúdicas usadas neste trabalho foi buscar sugestões de brincadeiras disponíveis em páginas da internet e associá-las aos campos de experiências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

As brincadeiras selecionadas para demonstração de atividades lúdicas neste trabalho são seis (06), entre elas cinco (05) foram escolhida do *BrinCasa*, que foi uma ação conjunta entre a Brinquedoteca Mário de Andrade (Pedagogia/ UFT) e o Projeto Infância, Movimento e Saúde (In-Moves/ NIMEF/ UFT) sediado no curso de Educação Física. A outra brincadeira foi escolhida em uma página na internet, no Instagram de Priscila Claro, professora, pedagoga e psicopedagoga, onde a mesma posta várias brincadeiras para a Educação Infantil. Esta foi escolhida por indicação de uma professora do Município que eu resido, que acompanha a página e é professora na Educação Infantil.

O projeto *BrinCasa* foi criado com o objetivo de estimular o desenvolvimento da criança através de sugestões de atividades lúdicas em seu meio familiar, no contexto de isolamento social, provocado pela pandemia de Covid-19. O referido projeto estava vinculado a um projeto de extensão da universidade, envolvendo docentes e estudantes do curso de Pedagogia e do curso de Educação Física. Em meio a pandemia do Covid -19, a Brinquedoteca da universidade não estava funcionando, então o *BrinCasa* foi uma alternativa para ajudar no desenvolvimento

da criança com atividades lúdicas em casa. Cada monitor criava uma atividade e realizava com as crianças que haviam em sua casa ou apenas gravavam um vídeo para que outras famílias pudessem ver e desenvolver com suas crianças.

As atividades eram compartilhadas através de uma página que foi criada no *Instagram*. As famílias também eram convidadas a gravar vídeos e mandar para os participantes do *BrinCasa* para serem reproduzidos e postados no Instagram na página do projeto.

Devido ao momento de isolamento social causado pela pandemia do Covid-19, em que as famílias tiveram que ficar casa, crianças não podiam ir a escola e suas vidas e de todas as pessoas tomaram ritmos diferentes, a criação do projeto *BrinCasa* buscou levar a alegria as crianças de diferentes lugares e espaços. Assim, as famílias tiveram a oportunidade de conhecer e compartilhar brincadeiras de diferentes culturas.

4.1-Delineando algumas atividades com base nos campos de experiência

Brincadeira 01 - Pega-Pega Corrente

1 - Campos de experiências: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos.

2 – Objetivos de aprendizagens de acordo com a BNCC:

“(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação”. (BRASIL, 2017, p.40).

“(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em movimentos de cuidado brincadeiras e jogos, [...]” (BRASIL, 2017, p.42).

3 – Conteúdos que podem ser trabalhados: cooperação, aprendizagem de regras, coordenação motora: equilíbrio, noção espacial, velocidade.

4 - Forma de execução da brincadeira:

Existem quatro tipos de brincadeira do Pega-Pega: Pega-Pega Original; Pega -Pega ajuda; Pega-Pega corrente; Pega-Pega Duro ou mole ou Pega-Pega gelo.

O Pega-Pega Original, é quando o pegador corre atrás dos participantes e quem for pego torna-se um novo pegador; Pega-Pega ajuda , é quando o pegador corre atrás dos participantes é quem for pego ajuda pegar os outros; Pega- Pega corrente, é quando o pegador corre atrás dos participantes e quem for pego se torna parte da corrente, ou seja, ele tem que segurar na mão do outro e ajudar pegar os demais fazendo assim uma corrente, lembrando que a corrente não pode ser quebrada; Pega-Pega duro ou mole ou Pega- Pega gelo, é quando o pegador corre atrás dos outros e quando ele pega alguém, essa pessoa fica congelada como se fosse uma estátua e

para voltar a brincadeira a pessoa congelada precisa ser salva por um dos participantes pelo toque ou passando embaixo das pernas.

Como sugestão de brincadeira, usaremos o Pega-Pega- Corrente.

As crianças se juntam e escolhem um dos participantes para ser o pegador e os demais se espalham pelo espaço de jogo. O pegador tem que correr atrás dos participantes e, quando ele pega alguém, a pessoa que foi pega se torna parte da corrente, ou seja, ela tem que dar a mão para o pegador e ajudar a pegar os demais, lembrando que quando for pegar alguém a corrente não pode ser quebrada.

5 – Recursos necessários: Nesta brincadeira não precisa de recursos específicos, apenas os participantes.

Essa brincadeira contempla os campos de experiência O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; porque amplia as relações interpessoais, desenvolve a participação, controle e adequação do corpo e a reconhecer o uso das regras nas brincadeiras.

Imagem – 01: Brincadeira Pega-Pega Corrente



Fonte: Imagem retirada da internet

Brincadeira 02 – Jogo da memória sensorial

1 – Campos de experiências: Traços, sons, cores e formas; ; Espaços, tempos quantidades, relações e transformações.

2 – Objetivos de aprendizagens de acordo com a BNCC:

“(EI02TS02) - Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais” (BRASIL, 2017, p.48).

“(EI03ET07) - Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência” (BRASIL, 2017, p. 52).

3 – Conteúdos que podem ser trabalhados: empatia, relação, comparação, sentido: audição

4 – Forma de execução da brincadeira:

Coloca-se grãos ou frutas dentro de um copo descartável em seguida coloca-se um copo por cima do outro prendendo um ao outro com uma fita durex para que os objetos que estão dentro do copo não caiam fora. Serão colocados dois copos com os mesmos objetos, por exemplo: dois copos com arroz, dois copos com milho. E a criança tentará colocar os copos em pares iguais com os mesmos objetos. Para realizar essa brincadeira, a criança terá os olhos vendados ou simplesmente fechados, como desejar, a criança vai sacudir o copo com os objetos tentar descobrir o que tem dentro do copo e ir colocando-os em pares com os mesmos objetos.

Ao formar os pares a criança sai da brincadeira dando oportunidade as demais, assim a brincadeira continua até todas as crianças participarem.

5 – Recursos necessários: : Copos descartáveis, grãos ou frutas, fita adesiva e uma faixa para vender os olhos.

Está contemplando os campos de experiência, Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos quantidades, relações e transformações; porque possibilita a criança a explorar cores, texturas, superfícies, volumes, estabelece observação de comparação entre objetos, utilizar sons produzidos por materiais, relacionar números e quantidades espaço desenvolvendo a habilidade e autonomia.

Imagem- 02 Brincadeira jogo da memória sensorial



Fonte: Imagem retirada da internet

Brincadeira 03 - Brincadeira com cabo de vassoura

1 - Campos de experiências: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos.

2 – Objetivos de aprendizagens de acordo com a BNCC:

“(EI03EO03) - Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação” (BRASIL, 2017, p.45).

“(EI03CG02) - Demonstrar controle e adequação do uso do seu corpo em brincadeiras jogos, [...]” (BRASIL, 2017, p.47).

“(EI03CG05) - Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas” (BRASIL, 2017, p. 47).

3 – Conteúdos que podem ser trabalhados: atenção, concentração, coordenação motora, psicomotricidade, noção corporal

4 - Forma de execução da brincadeira:

A brincadeira é realizada da seguinte forma: as crianças são posicionadas uma atrás da outra, o professor coloca um cabo de vassoura pressionada na parede segurando na outra ponta, as crianças são convidadas a passarem por baixo do cabo de vassoura. Em seguida, o professor vai baixando o cabo de vassoura e as crianças continuam a passar por baixo. A ludicidade aqui é usada com o objetivo de desenvolver noção do esquema corporal, criando estratégias para passar embaixo do bastão, no caso o cabo de vassoura, que vai alterando sua altura conforme a brincadeira.

5 – Recurso necessário: Um cabo de vassoura.

Esta brincadeira contempla os campos de experiência O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; essa brincadeira ajuda a criança a desenvolver atitudes de participação e cooperação, coordenar as habilidades manuais no atendimento a seus interesses e necessidades.

Imagem-03 Brincadeira om cabo de vassoura



Fonte: Imagem retirada da internet

Brincadeira 04 - Brincadeira vai e vem

1 - Campos de experiências: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Espaço tempos, quantidades, relações e transformações.

2 – Objetivos de aprendizagens de acordo com a BNCC:

“(EI03EO02) - Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações” (BRASIL, 2017, p. 45).

“(EI03CG05) - Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas” (BRASIL, 2017, p. 47)..

“(EI02ET04) - Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois)” (BRASIL,2017, p. 51).

3 – Conteúdos que podem ser trabalhados:agilidade, confiança.

4 - Forma de execução da brincadeira:

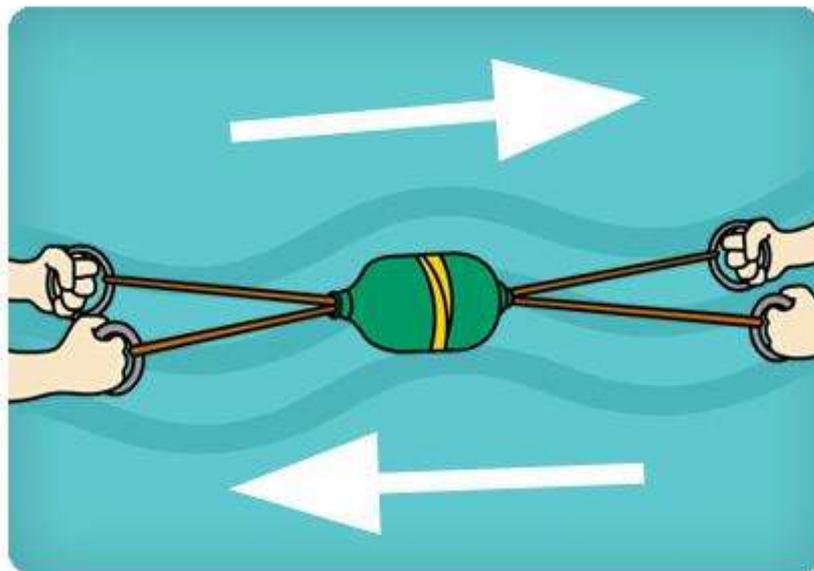
Cortar duas garrafas PET ao meio, passar o barbante por dentro das garrafas e encaixar uma na outra. Em seguida, coloca-se um pedaço de mangueira em cada ponta do barbante que servirá como apoio para as crianças segurarem. Então, duas crianças são convidadas para brincar, cada criança ficará de um lado do vai e vem, ou seja, as crianças ficam posicionadas uma frente a outra, segurando as duas alças do brinquedo, com um movimentos de abrir os

braços, a criança empurra o vai e vem para a outra, que deverá fazer o mesmo gesto para devolvê-lo.

5 – Recursos necessários: 2 garrafas PET, 4 pedaços de mangueira no mesmo tamanho, e barbante.

Essa brincadeira contempla os campos de experiência O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Espaço tempos, quantidades, relações e transformações; possibilita a criança agir de maneira independente, com confiança, reconhecer suas limitações, coordenar suas habilidades no atendimento e adequação do seu corpo, identificar fora, dentro, entre outras.

Imagem 04 - Brincadeira vai e vem



Fonte: Imagem retirada da internet

Brincadeira 05 – Brincadeira caixa surpresa

1 - Campos de experiências: Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas.

2 – Objetivos de aprendizagens de acordo com a BNCC:

“(EI03CG01) - Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções,[...]”.(BRASIL, 2017, p. 47).

“(EI03TS03) - Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons” (BRASIL, 2017, p.48).

“(EI02TS02) - Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais”. (BRASIL, 2017, p. 48).

3 – Conteúdos que podem ser trabalhados: concentração, memória, tipos de texturas, sentido: tato.

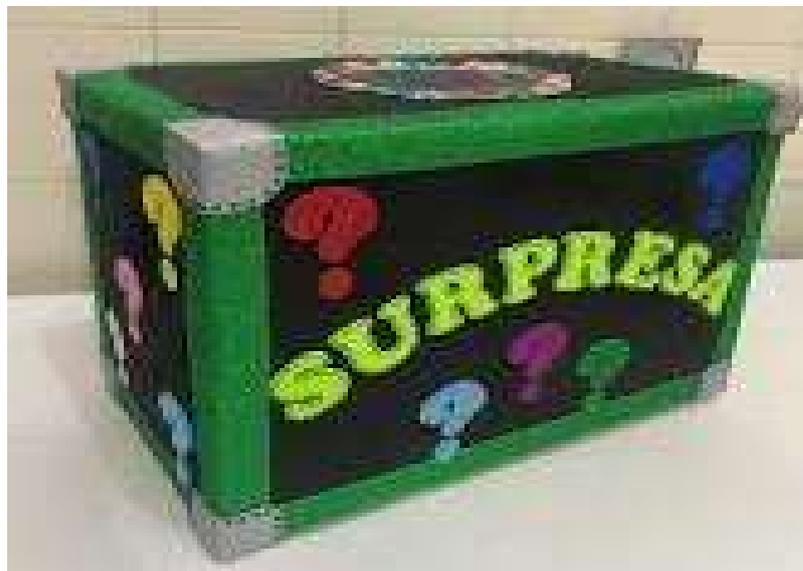
4 - Forma de execução da brincadeira:

Uma criança é convidada a ficar de olhos vendados com uma faixa, a mesma deverá colocar a mão dentro da caixa para tocar nos objetos que estão dentro e tentar adivinhar o que são. O professor pode pedir a criança que retire da caixa objetos, especificando as texturas (áspero, macio, etc.). Independente da criança acertar ou errar a textura, passa a vez para a próxima e assim dá seguimento a brincadeira.

5 – Recursos necessários: uma caixa de papelão com tampa, objetos como: algodão, brinquedos, cotonete, e outros; uma tesoura, uma faixa e folhas de EVA para decorar a caixa.

A brincadeira da caixa surpresa, contempla os campos de experiência Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; possibilita a criança criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, utilização de materiais com possibilidades de manipulação.

Imagem 5 Brincadeira da caixa surpresa



Fonte: Imagem retirada da internet

Brincadeira 06 – Contação de histórias

1 - Campo de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação

2 – Objetivos de aprendizagens de acordo com a BNCC:

(EI03EF04) - Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.

3 – Conteúdos que podem ser trabalhados: atenção, memória, expressividade oral, imaginação.

4 - Forma de execução da brincadeira:

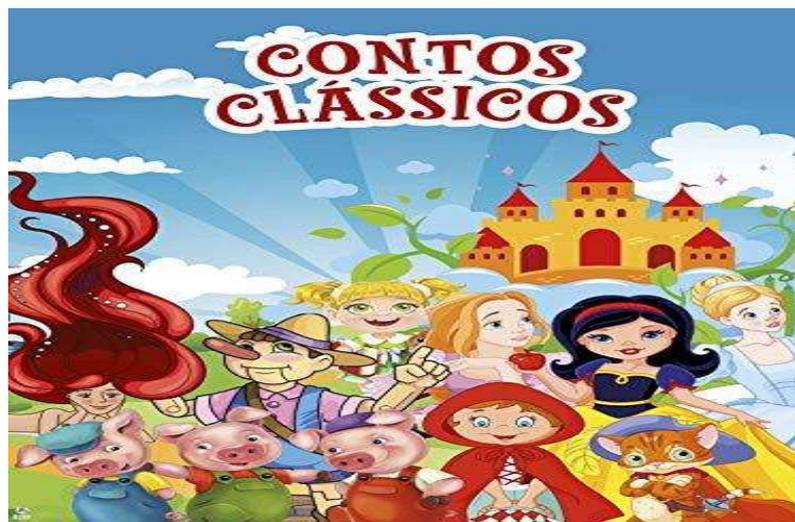
A professora senta em círculo, conta uma história usando objetos com barulho como: chocalhos, pedras, objetos de madeira para simular o caminhar e usa a intonação de voz para chamar a atenção da criança.

Uma experiência que vivenciei na disciplina de Literatura Infantojuvenil, ministrada pela professora Janaína no período de aulas online, foi uma oficina de contação de histórias com a arte-educadora Carmelina de Toledo Piza. A história que ela nos contou foi lúdica para toda a turma, tinha introdução com barulho, o que chamou a atenção e garantiu a concentração desde o início até o final da história. Foi encantador cada barulho usado durante a história, a sensação que tínhamos era que fazíamos parte daquela história. Os barulhos, a entonação de voz, fez tudo ficar agradável, que podíamos ficar horas ali, atentos a cada detalhe. A contação de histórias auxiliam no desenvolvimento da criança tornando assim importante aliado e indispensável para a Educação Infantil.

5 – Recursos necessários: Chocalhos, livros e objetos com barulho de acordo a necessidade da história.

A contação de histórias contempla o campo de experiência, Escuta, fala, pensamento e imaginação; ajuda a criança a contar e recontar histórias de fábulas ou do cotidiano, a reconhecer personagens de histórias contadas e a planejar roteiros coletivamente.

Imagem 06 Contação de história



Fonte: Imagem retirada da internet

Presumindo que através das brincadeiras lúdicas a criança tem um desenvolvimento prazeroso, a ideia de colocar essas brincadeiras como sugestões de atividade, foi de levar algumas brincadeiras que contemplassem os campos de experiência do documento a Base Nacional Comum Curricular, levando em conta a diversão e o seu desenvolvimento da criança diante de cada brincadeira sugerida, pois a diversão é um elemento fundamental para a Educação Infantil.

A partir das brincadeiras as crianças desenvolvem sua autonomia, a socialização, desenvolvendo habilidades, emocionais, afetividade, promovendo assim o relacionamento social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos realizados nesta pesquisa esclarecem que os jogos e as brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da criança e para se alcançar os objetivos desejados é necessário que sejam bem planejados e levados a sério pelo professor. Aprendemos também que embora os jogos e brincadeiras sejam usados como sinônimos para o termo ludicidade, o lúdico não se restringe a eles, podendo assumir um sentido mais amplo. Pois conforme Grando et al (2022) o lúdico não está na brincadeira ou jogo em si, mas no comportamento da criança diante da atividade proposta, ou seja, no nível de seu envolvimento, concentração e significado atribuído a atividade.

Tivemos como questões problemas desta pesquisa: como se define o termo ludicidade no documento Base Nacional Comum Curricular? E quais campos de experiência o contemplam?

De acordo a Base Nacional Comum Curricular:

[...]a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.).(BRASIL, 2017, p. 41).

Ainda segundo a Base Nacional Comum Curricular e as leituras realizadas em literaturas, o termo ludicidade é bem amplo, não correspondendo somente a jogos e brincadeiras e, sim, a tudo que seja prazeroso que prenda a atenção tanto da criança quanto do adulto. Sendo assim podemos considerar que o lúdico é contemplado em todos os campos de experiência. Cujo os mesmos enfatizam o conhecimento de valores e afetos que as crianças devem desenvolver desde pequenos, apoiando o planejamento pedagógico dos professores.

Portanto, na análise da BNCC percebe-se que o brincar é um direito da criança e faz parte do processo de desenvolvimento, pois a brincadeira se insere como forma de interação entre elas. O documento, além de colocar a criança como protagonista, estabelece critérios para trabalhar na Educação Infantil. Os cinco campos de experiência da BNCC são: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempo, quantidade, relações e transformações. Esses campos priorizam o

desenvolvimento da criança. Neles são enfatizadas noções de afeto, respeito e atitude que precisam ser repassados para as crianças nos primeiros anos de vida.

Diante dos trabalhos de conclusão de curso analisados, nota-se que a inclusão de jogos e brincadeiras em sala de aula como metodologias ajudam no desenvolvimento das atividades, proporcionando a criança uma forma prazerosa de aprender e se desenvolver. As crianças brincam enquanto compartilham suas emoções, usam sua criatividade, imaginação e assimilam com mais leveza sem cobranças ou pressão por parte do educador. É importante permitir que a criança se expresse livremente nas atividades, como, por exemplo: em uma pintura, é importante deixar que a criança use as cores que gosta e não seja submetida a usar as cores escolhida pelo professor.

De acordo com a BNCC, as atividades lúdicas proporcionam experiências enriquecedoras e de forma prazerosa na Educação Infantil. É importante ressaltar que o educador é o mediador, por isso é sua responsabilidade oferecer momentos com atividades e experiências educativas diversificadas e significativas.

Dessa forma, de acordo com o documento analisado, a escolha da atividade deve ser baseada na faixa etária, nos conhecimentos prévios e nos potenciais aprendizagens que as crianças possam ter, considerando o ritmo de cada uma.

As atividades analisadas tem como objetivo contemplar os campos de experiência da BNCC, e promover a diversão para a criança, São atividades conhecidas, buscando assim estimular a criança a participar.

Temos consciência de que as reflexões feitas não esgotaram todas as possibilidades de análise, deixando assim o convite para que outros trabalhos possam aprofundar as eventuais lacunas deixadas.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; RODRIGUÊS, Lays Aires. **O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil**. 2015. Disponível em <<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/66>> Acesso em 16 de junho de 2022.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. Ed. São Paulo: Loyola, 2003. 295 p.

AMAZON. Contos Clássicos. Disponível em <<https://m.media-amazon.com>> Acesso em 21 de março de 2023.

BLOGUITO. Garrafa pet que vai e vem. Disponível em <<https://www.bloguito.com.br>> Acesso em 21 de março de 2021.

BRASIL ESCOLA. **A importância do lúdico na educação infantil: Benefícios e importância do lúdico e como ele promove na educação infantil uma prática educacional de conhecimento de mundo, oralidade, regras e socialização**. Disponível em: <<https://monografias.brasile scola.uol.com.br>> Acesso em 08 de novembro de 2022.

BRASIL. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa de 1988**. Disponível em: <<http://www.senado.gov.br>>. Acesso em 04 de setembro de 2022.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em: <<https://www.planalto.gov.br>>. Acesso em 04 de setembro de 2022.

BrinCasa. **UFT Tocantinópolis - Brinquedoteca Mario de Andrade (Pedagogia/UFT) - Projeto Infância, Movimento e Saúde (InMoves/NIMEF/UFT/Educação Física) Vamos brincar em casa!** Postado em 10 de agosto de 2020. Fonte: Disponível em <<https://www.instagram.com>> Acesso em 20 de março de 2023.

BRITO, Josilene Ferreira. **A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino/aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental no Município de Tocantinópolis -TO**. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal, Tocantinópolis. 2018.

BROUGÈRE, Gilles (Org.) **Brinquedo e cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop, São Paulo: Cortez, 2008. (Coleção Questões da Nossa Época, v, 43).

CARVALHO, Ana M. A.; PEDROSA, Maria Isabel; ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde. **Aprendendo com a criança de zero a seis anos**. São Paulo: Cortez, 2012.

CIARO, Priscila. Brincadeira psicomotora. Gravataí/RS, 28 fev. 2023. Instagram: @profpriscilaclaro. Disponível em: <https://www.instagram.com/profpriscilaclaro/>. Acesso em: 21 de mar 2023.

COSTA, Valdemir Pereira da Costa. **A importância do Lúdico nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental**. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis. 2006.

CRUZ, Ingrid Lena Rocha. **O uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização em séries iniciais de uma escola Municipal situada na comunidade de Alto Boa Vista II**. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis. 2019.

ELO7. **Caixa supressa**. Disponível em: <<https://www.elo7.com.br>> Acesso em 21 de março de 2021.

GETTYIMAGES. Pega-pega. Disponível em: <<https://www.gettyimages.com.br>> Acesso em 21 de março de 2021.

GRANDO, Regina Célia et al. A matemática possível nos jogos na Educação Infantil. In: CIRÍACO, Klínger Teodoro; OLIVEIRA, Carloney Alves de (Orgs.) **Tendências em educação matemática na infância**. [livro eletrônico]. Brasília, DF : SBEM Nacional, 2021.

I.YTIMG. Jogo da memória sensorial. Disponível em <<https://i.ytimg.com/>> Acesso em 21 de março de 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cortez, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **O jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14. Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARINQUE. **Atividades domiciliares**. Disponível em: <<https://www.mairinque.sp.gov.br>> Acesso em 04 de novembro de 2022.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A criança e a importância do lúdico na educação**. 2017. Disponível em <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br>> Acesso em 10 de junho 2022.

OLIVEIRA, Geandro Paiva de. **A importância do brincar na educação Infantil**. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis. 2017.

OLIVEIRA, Sandra Regina Nardis de; SILVA, Renata. **O Lúdico e as múltiplas derivações na realidade da educação infantil**. Revista de Divulgação Técnico Científica do ICPG, v.3, n.10, p.1-5, 2007.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2008 – (Coleção docência em formação). São Paulo: Cortez, 2011.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23.ed. Cortez, São Paulo, 2007.

SOUSA, Edilayne Medrado de. **O jogo e a brincadeira na educação infantil: perspectivas abordadas pelos discentes do campus de Tocantinópolis**. 66 f. Monografia (Graduação em

Pedagogia). Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis, 2021.

SOUSA, Eroaiba Pereira de. **O lúdico e a educação: Uma relação possível?** Concepções e práticas no ensino de criança de 0 a 3 anos. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis, 2013.

VIGOTSKI, Lev Semyonovich. **A formação da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998

VIGOTSK, Lev Semyonovitch. **A formação da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**: (Coleção Questões da Nossa Época. 6 ed. São Paulo: Cortez; 2005; vl. 48).